

Arts du théâtre 20, 30

Programme d'études de la Saskatchewan 2022

Décembre 2022 - En raison de la nature de l'élaboration des programmes d'études, ce document est révisé régulièrement. Pour le contenu le plus à jour, veuillez consulter le lien suivant : www.progetudes.gov.sk.ca.

Historique des révisions

Ce tableau présente un résumé des révisions apportées au document final depuis sa publication. Le document affiché reflète la version la plus récente.

Date des révisions	Types des révisions



Remerciements

Le ministère de l'Éducation de la Saskatchewan tient à remercier de leur contribution professionnelle et de leurs conseils les membres du Comité de référence des arts pratiques et appliqués au niveau secondaire :

Bill Birns
Prairie Valley School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Ken Dows
Sun West School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Moïse Gaudet
Conseil des écoles fransaskoises
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Rob Heppner
Saskatoon Public Schools
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Tara Johns
South East Cornerstone Public School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Josh LeBlanc
South East Cornerstone Public School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Vanessa Lewis
Sun West School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Cindy Lowe
Chinook School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Mel Menz
Northern Lights School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Jeremy Murphy
Northwest School Division
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Arnold Neufeld
Saskatoon Public Schools
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

AnnaLee Parnetta
Christ the Teacher Catholic Schools
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Kevin Schmidt, Derek Barss
Fédération des enseignantes et enseignants de la Saskatchewan

Darren Gasper
League of Educational Administrators, Directors and Superintendents

Jay Wilson
College of Education
Université de la Saskatchewan

Sara Wheelwright, Tim Schroh
Saskatchewan Chamber of Commerce

Gordon Heidel
Regina and District Industry Education Council

Janet Uchacz-Hart
Saskatoon Industry-Education Council

Dean Frey, Elvis Kambeitz
Saskatchewan Apprenticeship and Trade Certification Commission

Fran Walley, Eric Micheels
College of Agriculture and Bioresources
Université de la Saskatchewan

Noreen Mahoney
Edwards School of Business
Université de la Saskatchewan

Barb Gustafson, Selene Wray, Shari Furniss
Quality Assurance & Learner Pathways
Saskatchewan Polytechnic

Cyril Kesten, Brian Schumacher
Faculty of Business Administration
Université de Regina

Jo-anne Goodpipe
Department of Indigenous Science
Environment and Economic Development
Université des Premières Nations du Canada

Claire St. Cyr-Power
Baccalauréat en éducation
Université de Regina

Le ministère de l'Éducation souhaite remercier les membres du groupe de rédaction :

Christine Branyik-Thornton
Enseignante
South East Cornerstone School Division

De plus, le ministère de l'Éducation désire remercier les nombreuses autres personnes, telles que les spécialistes du domaine et de l'industrie, qui ont contribué à l'élaboration de ce programme d'études.

Introduction

Les arts pratiques et appliqués sont un domaine d'études indiqué dans le Tronc commun de la Saskatchewan, qui vise à offrir à tous les élèves de la Saskatchewan une éducation qui leur sera bien utile, quel que soit leur choix après avoir quitté l'école. Par ses différentes composantes et initiatives, le Tronc commun appuie l'atteinte des Buts d'éducation pour la Saskatchewan. Pour des renseignements à jour concernant le Tronc commun, veuillez consulter le *Manuel du registraire à l'intention des administrateurs scolaires* qui se trouve sur le site Web du gouvernement de la Saskatchewan. Pour obtenir de plus amples renseignements en ce qui concerne les différentes composantes et initiatives du Tronc commun, veuillez consulter le site Web du gouvernement de la Saskatchewan pour les documents concernant la politique et les fondements.

Ce programme d'études fournit les résultats d'apprentissage organisés en modules à partir desquels les enseignants/écoles en sélectionnent afin d'atteindre un minimum de 100 heures pour chaque cours. Le programme d'études reflète la recherche actuelle dans ce domaine ainsi que la technologie moderne, et il s'adapte aux changements démographiques au sein de la province.

Tous les élèves travailleront à atteindre les résultats d'apprentissage provinciaux. Cependant, quelques élèves auront besoin de soutiens. Un enseignement efficace, y compris l'utilisation de la pédagogie différenciée, viendra soutenir la plupart des élèves à réussir. La pédagogie différenciée renvoie au concept d'apporter des adaptations à l'une des variables suivantes, ou à toutes : l'environnement d'apprentissage, l'enseignement, l'évaluation et les ressources. Les adaptations à ces variables visent à rendre l'apprentissage significatif et approprié dans le but de soutenir la réussite des élèves. **Dans le contexte de la pédagogie différenciée, les résultats d'apprentissage ne changent pas; ce sont les variables qui sont adaptées de façon que les résultats d'apprentissage puissent être atteints. Veuillez visiter le site Web des programmes d'études pour plus d'information au sujet de la pédagogie différenciée.**

Description des cours

Arts du théâtre 20 est un cours préparatoire qui permet aux élèves de connaître la gamme des rôles associés à une équipe de production et d'acquérir les principes de conception d'une production théâtrale. Les élèves mettront en pratique un survol d'applications techniques théâtrales telles que : l'éclairage, le son, le plateau, la scénographie, les accessoires, les costumes, la coiffure et le maquillage. Ce cours leur permet davantage de développer des habiletés en organisation et en collaboration et de prioriser un environnement de travail sécuritaire.

Le cours *Arts du théâtre 30* se base sur les connaissances et les compétences fondamentales acquises dans le cours *Arts du théâtre 20*. Le cours développe une perspective plus large de la conception, de la collaboration et des fonctions des membres des équipes de production. Les élèves ont l'occasion de vivre l'expérience de production théâtrale en tant que membre ou chef d'équipe de production dans une représentation théâtrale scolaire ou communautaire. Les modules facultatifs offrent aux élèves la possibilité de cibler un domaine particulier selon leur intérêt personnel. Par exemple, certains élèves peuvent choisir de se concentrer sur l'étude de la conception et la réalisation de costumes alors que d'autres choisissent d'impliquer dans l'étude la fabrication des décors de la scène.

Les cours *Arts du théâtre 20, 30* offrent aux élèves la possibilité d'investir les connaissances acquises dans un projet de production scolaire ou communautaire dirigé par des bénévoles. Les modules de placement travail-études offrent la possibilité de l'expérimentation pratique dans le milieu du théâtre professionnel. Les modules facultatifs et les modules d'études permettent de répondre aux besoins personnels des différents élèves.

Les modules d'*Arts du théâtre 20, 30* sont recommandés pour les cours d'arts de niveaux intermédiaire et aux cours secondaires d'arts pratiques et appliqués. Veuillez consulter les pages 40 et 41 pour plus d'informations.

Caractéristiques uniques des arts pratiques et appliqués

Les programmes d'études des arts pratiques et appliqués ont plusieurs caractéristiques uniques à ce domaine d'études. On inclut ces caractéristiques dans tous les programmes d'études des arts pratiques et appliqués afin d'encourager la flexibilité de la programmation scolaire, d'établir des partenariats communautaires qui favorisent les compétences transférables et de s'assurer que le programme d'études met l'accent sur la pratique.

Les programmes d'études des arts pratiques et appliqués contiennent tous les cours dans **un seul document**, qu'il s'agisse d'un cours ou de plusieurs cours. Cette caractéristique permet aux écoles et aux enseignants la souplesse de choisir des modules qui appuient les besoins de leurs élèves ainsi que d'utiliser les installations et l'équipement disponibles. L'ordre et le nombre de résultats d'apprentissage pour un cours peuvent varier entre les écoles pourvu que l'intégrité de la discipline et les 100 heures requises par cours soient maintenues.

Tous les programmes d'études des arts pratiques et appliqués sont conçus à l'aide de **modules**, chacun avec un seul résultat d'apprentissage que les élèves doivent atteindre. Pour aider les enseignants et les écoles à la planification des cours, chaque module est désigné en tant que débutant, intermédiaire ou avancé. Les modules peuvent aussi avoir des modules préalables. Les modules principaux sont des modules obligatoires qui doivent être couverts dans des cours purs pour des raisons de développement ou de sécurité. Certains modules peuvent servir de préalables pour des études plus avancées. Chaque module fournit un cadre temporel suggéré afin d'aider les enseignants dans la planification de leurs cours. Chaque module peut prendre plus ou moins que le temps suggéré selon des facteurs tels que les connaissances antérieures des élèves.

Une troisième caractéristique unique des programmes d'études des arts pratiques et appliqués est l'inclusion d'un **module d'études approfondies** dans chaque cours. Le module d'études approfondies permet aux enseignants de créer leurs propres résultats d'apprentissage et indicateurs pertinents aux objectifs et aux domaines d'intérêt pour le sujet de sorte à répondre aux besoins de leurs élèves. À mesure que les innovations se développent dans les connaissances et la technologie des différents domaines d'études, l'utilisation des modules d'études approfondies est un moyen pour les enseignants de s'assurer que leurs programmes demeurent à jour dans les normes d'industrie.

Les **modules travail-études** contenus dans tous les programmes d'études des arts pratiques et appliqués encouragent l'apprentissage personnalisé et le développement de relations communautaires. Ces modules de travail-études sont conçus comme une partie de l'apprentissage d'un cours fondé sur le travail visant à offrir des possibilités de formation hors de l'école pour les personnes ou les petits groupes dans un milieu de travail. La planification et l'évaluation sont gérées par l'enseignant tandis que la possibilité d'apprentissage est fournie par un expert dans la communauté. Les compétences pratiques développées à l'école sont directement transférées à un milieu de travail.

Les **compétences transférables** sont un aspect souhaitable de l'apprentissage tout au long de sa vie. La nature pratique de ces compétences transférables enrichit la vie des élèves dans leur transition dans la vie au-delà de la 12^e année. Au Canada, deux taxonomies de compétences transférables ont été produites. Le

Conference Board du Canada a élaboré une liste de compétences relatives à l'employabilité et Développement des ressources humaines Canada a déterminé une série de compétences essentielles. Les élèves seront familiarisés avec ces deux taxonomies grâce à leur apprentissage dans le cours de *Sensibilisation aux carrières 8*.

De plus amples renseignements sur ces caractéristiques du programme d'études sont fournis dans le document *Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation* disponible sur le site Web du ministère de l'Éducation.

Objectif et domaines d'intérêt pour *Arts du théâtre 20, 30*

L'objectif du programme d'études *Arts du théâtre 20, 30* est d'aider les élèves à acquérir les connaissances pour comprendre les rôles et saisir les différentes tâches de conception, de gestion et de collaboration entre les membres des équipes et avec les artistes afin de créer une représentation théâtrale complète. Les élèves seront ainsi capables d'avoir les compétences techniques nécessaires pour exécuter toute la gamme des tâches liées à une production théâtrale de façon efficace, efficiente et sécuritaire.

Les domaines d'intérêt pour *Arts du théâtre 20, 30* sont :

- les responsabilités des membres et des chefs des équipes chargés d'une production théâtrale;
- la créativité et la collaboration requises pour mettre en place une vision théâtrale;
- l'histoire et l'évolution des pratiques techniques liées à la conception théâtrale;
- l'évaluation des espaces des représentation théâtrales, y compris celles qui se trouvent à l'école et dans la communauté;
- les normes de sécurité dans les salles de théâtre et de spectacle;
- la recherche et les expériences pratiques dans les domaines de la conception, de la fabrication des décors et des accessoires de scène, de la scénographie, de la conception et de la réalisation des costumes, du maquillage et des coiffures, du son et de l'éclairage, de l'éthique en milieu de travail et de la notion de propriété intellectuelle;
- l'amélioration de la performance théorique et pratique personnelle dans le domaine du fonctionnement des technologies et des systèmes de projection, de la mise en scène et des effets spéciaux des innovations théâtrales, ainsi que des processus liés à la salle de spectacle, au marketing, à la publicité et à la gestion de la production.
- l'élaboration d'un projet de spectacle scolaire ou communautaire en consacrant plus de temps aux responsabilités et aux tâches liées à la production;
- la possibilité d'un placement des formations et des stages pratiques dans une troupe de théâtre professionnelle.

Enseigner *Arts du Théâtre 20, 30*

Établir un réseau de contacts avec les artistes et les membres des différents types du théâtre (p. ex. professionnel, amateur, ambulant)

Par nature, le théâtre est éclectique et il comporte de nombreuses facettes techniques et artistiques qui interagissent simultanément. Pour enseigner *Arts du théâtre 20,30*, les enseignants sont encouragés à tirer parti des talents et de l'expertise des collègues et à établir des contacts ou des partenariats avec des artistes et des groupes de théâtre amateurs ou professionnels. Ces contacts peuvent leur permettre d'échanger les idées afin d'aider les élèves à comprendre et expérimenter les aspects pratiques du théâtre.

Un projet ou un stage de théâtre à l'école ou dans une troupe théâtrale communautaire permet aux élèves de communiquer en ligne avec des artistes ou de participer à une expérience de formation dans un théâtre professionnel, ce qui est utile pour tous les participants y compris les élèves, les artistes et les organismes.

Investir les connaissances, les compétences et les intérêts personnels des élèves dans le domaine des Arts du théâtre

L'étude des modules principaux du programme d'études *Arts du théâtre 20, 30*, offre les apprentissages et les expériences fondamentaux à tous les élèves. Alors que les modules facultatifs y ajoutent, d'une manière plus approfondie, la souplesse et les possibilités nécessaires pour cibler un ou plusieurs ateliers des Arts du théâtre ou encore pour explorer un nouveau domaine choisi individuellement par un élève ou par un petit groupe d'élèves. Les modules d'études approfondies permettent aux élèves de consolider les connaissances et les compétences acquises dans les modules principaux ou facultatifs qu'ils ont déjà étudiés, de les investir pour explorer des technologies émergentes et d'enquêter dans un domaine d'intérêt particulier qui peut ne pas être inclus dans le programme d'études.

Étude dirigée par l'élève

C'est une option facultative d'études autodirigées qui permet aux élèves de construire un plan individuel plus avancé afin d'aborder des sujets d'apprentissage prolongé dans le domaine des techniques de la production théâtrale, comme le fait de proposer un projet basé notamment sur des questions d'enquête, des résultats d'apprentissage, des calendriers indiquant des points saillants et des critères d'évaluation et de documenter ce processus d'apprentissage. Pour atteindre les résultats d'apprentissage, les élèves peuvent, ainsi, ébaucher, selon les besoins, un plan initial qui peut être adapté (dans un calendrier ou suivant des références temporelles) et analyser leur progrès d'une manière continue en tenant compte des réussites et des difficultés.

Les élèves qui poursuivent des études autodirigées peuvent, par exemple, déterminer une question d'enquête sur la conception théâtrale et tenter de la résoudre (p. ex. comment puis-je créer un raz-de-marée sur scène?). Ils peuvent tenir un journal (p. ex. écrit ou numérique) renfermant des idées inspirantes et des questions qui racontent le parcours d'exploration, y compris les idées originales, le processus de découverte, les problèmes résolus, ce qui n'a pas fonctionné et ce qu'ils ont retiré à la fin. Le plan pourrait comprendre des exemples d'expérimentation et d'innovation possibles dans les domaines choisis (p. ex. fusionner des choses qui ne sont pas, normalement, associées, utiliser des technologies

émergentes, appliquer d'anciennes techniques sous de nouvelles formes, réinventer ou réimaginer les pratiques traditionnelles de conception théâtrale de façon innovante).

Arts pratiques et appliqués de la 7e à la 12e année (immersion française) ou de la 6e à la 12e année (éducation fransaskoise)

De nombreuses possibilités sont offertes aux élèves dans le domaine des arts pratiques et appliqués. Les choix aident les élèves à développer des habiletés personnelles, à acquérir des compétences d'emploi en tant que débutants ou à poursuivre une formation post-secondaire ainsi que des occasions d'apprentis dans les métiers. Les élèves ont l'occasion d'explorer et de développer des cheminements de carrière.

Chaque programme d'études des arts pratiques et appliqués se compose de modules configurés en cours proposés ainsi que des suggestions de modules convenables pour les cours combinés aux niveaux intermédiaire et secondaire. Les programmes d'études des arts pratiques et appliqués sont regroupés en fonction de thèmes en commun. Étant donné que différentes combinaisons de modules peuvent être choisies, les cours auront divers cheminements professionnels ou de carrière vers la formation postsecondaire ou vers les opportunités en milieu de travail. Les élèves et les enseignants, en travaillant ensemble, ont la flexibilité de choisir les modules que les élèves souhaitent étudier.

La conception modulaire offre de la flexibilité et permet la participation de la communauté. La conception permet aux enseignants et aux écoles d'élaborer des offres uniques des arts pratiques et appliqués qui reflètent les intérêts des élèves ainsi que les ressources de l'école et de la communauté. Des partenariats avec des organismes, les entreprises et les fournisseurs de services communautaires améliorent les possibilités d'apprentissage dans un contexte communautaire.

Les cours d'arts pratiques et appliqués peuvent être offerts de deux façons au sein d'une école - en tant que cours purs ou cours combinés. Un cours pur au niveau secondaire est un cours où des modules principaux sont enseignés et les modules facultatifs sont sélectionnés du même programme d'études des arts pratiques et appliqués pour un total de 100 heures. Un cours combiné est une configuration de modules recommandée d'un minimum de trois programmes d'études de cours purs des arts pratiques et appliqués pour créer un cours du niveau intermédiaire d'un minimum de 50 heures ou un cours du niveau secondaire d'un total de 100 heures d'enseignement (un crédit). Le document *Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation* offre des recommandations pour la configuration des cours combinés aux niveaux intermédiaire et secondaire.

Cadre de référence de l'éducation fransaskoise

L'éducation fransaskoise englobe le programme d'enseignement-apprentissage en français langue première qui s'adresse aux enfants de parents ayant droit en vertu de l'Article 23 de la *Charte canadienne des droits et libertés*. L'éducation fransaskoise soutient l'actualisation maximale du potentiel d'apprentissage de l'élève et de manière intentionnelle, la construction langagière, identitaire et culturelle dans un contexte de dualité linguistique. L'élève peut ainsi manifester sa citoyenneté francophone, bilingue.

En Saskatchewan, les programmes d'études pour l'éducation fransaskoise :

- valorisent le français dans son statut de langue première;
- soutiennent le cheminement langagier, identitaire et culturel de l'élève;
- favorisent la construction, par l'élève, des savoirs, savoir-faire, savoir-être, savoir-vivre ensemble et savoir-devenir comme citoyen francophone;
- soutiennent le développement du sens d'appartenance de l'élève à la communauté fransaskoise;
- favorisent la contribution de l'élève à la vitalité de la communauté fransaskoise;
- soutiennent la citoyenneté francophone bilingue de l'élève.

« On ne naît pas francophone, on le devient selon le degré et la qualité de socialisation dans cette langue. »
(Landry, Allard, Deveau et Bourgeois, 2005)

La construction langagière, identitaire et culturelle (CLIC)

La *construction langagière, identitaire et culturelle* (CLIC) est un processus continu et dynamique au cours duquel l'élève développe sa compétence en français, son unicité et sa culture francophone. Ceci se fait en interaction avec d'autres personnes, ses groupes d'appartenance et son environnement. L'élève détermine la place de la langue française et de la culture francophone dans sa vie actuelle et dans celle de demain. L'élève nourrit son sens d'appartenance à la communauté fransaskoise. L'élève devient ainsi un citoyen francophone bilingue dans un contexte canadien de dualité linguistique.

« La langue, c'est l'ADN de la culture. » (Vigneault, dans François, 2009)

La construction langagière permet à l'élève :

- de développer des façons de penser, de comprendre et de s'exprimer en français;
- d'avoir des pratiques langagières en français au quotidien;
- de se sentir compétent en français dans des contextes structurés et non structurés;
- d'interagir de manière spontanée en français dans sa vie personnelle, scolaire et sociale;
- d'utiliser la langue française dans les espaces publics;
- d'utiliser les médias et les technologies de l'information et des communications en français.

La construction identitaire permet à l'élève :

- de comprendre sa réalité francophone dans un contexte où se côtoient au moins deux langues qui n'occupent pas les mêmes espaces dans la société;

- d'exercer un pouvoir sur sa vie en français;
- d'expérimenter des façons d'agir en français dans des contextes non structurés;
- de s'engager dans une perspective d'ouverture à l'autre;
- d'avoir de l'influence sur une personne ou un groupe;
- d'adopter des habitudes de vie quotidienne en français;
- de prendre sa place dans la communauté fransaskoise;
- de se reconnaître comme francophone bilingue aujourd'hui et à l'avenir.

La construction culturelle permet à l'élève :

- de s'approprier des façons de faire et de dire et de vivre ensemble propres aux cultures francophones : familiale, scolaire, locale, provinciale, nationale, internationale et virtuelle;
- d'explorer, de créer et d'innover dans des contextes structurés et non structurés;
- de créer des liens avec la communauté fransaskoise afin de nourrir son sens d'appartenance;
- de valoriser des référents culturels fransaskois et francophones;
- de créer des situations de vie en français avec les autres.

« Être francophone ne se conjugue pas à l'impératif. » (Cormier, 2006)

La construction langagière, identitaire et culturelle soutient le développement de la citoyenneté francophone, bilingue de l'élève. Cela lui permet :

- d'établir son réseau en français dans la communauté fransaskoise et francophone;
- de mettre en valeur ses compétences dans les deux langues officielles du Canada;
- de s'informer, de réfléchir et d'évaluer de manière critique ce qui se passe dans son milieu;
- de réfléchir de manière critique sur ses perceptions à l'égard de sa langue, de son identité et de sa culture francophones;
- de connaître ses droits et ses responsabilités en tant que francophone;
- de comprendre le fonctionnement des institutions publiques et des organismes et services communautaires francophones;
- de vivre des expériences signifiantes pour lui dans la communauté fransaskoise;
- de contribuer au bien-être collectif de la communauté fransaskoise.

« Ça prend tout un village pour éduquer un enfant. » (Proverbe africain).

Principes de l'enseignement et de l'apprentissage du français en immersion

« Le programme d'immersion vise le développement de jeunes adultes qui peuvent, avec fierté et facilité, interagir de façon autonome et spontanée en français et qui cherchent à prendre part à la francophonie. Leur identité comme citoyens canadiens compétents dans les deux langues officielles leur permet de s'ouvrir à d'autres langues et cultures. » (PONC, 2012)

Les principes de base suivants pour le programme d'immersion proviennent de la recherche effectuée en didactique des langues secondes. Cette recherche porte sur l'acquisition d'une deuxième langue, les pratiques pédagogiques efficaces, les expériences d'apprentissage significatives et la façon dont le cerveau fonctionne. Ces principes doivent être pris en compte constamment dans un programme d'immersion française.

Les occasions d'apprendre le français ne doivent en aucun cas être réservées à la classe de langue, mais doivent se trouver au contraire intégrées à tous les autres domaines d'études obligatoires.

Le langage est un outil qui satisfait le besoin humain de communiquer, de s'exprimer, de véhiculer sa pensée. C'est, en outre, un instrument qui permet l'accès à de nouvelles connaissances.

Les élèves apprennent mieux la langue cible :

quand celle-ci est considérée comme un outil de communication

Dans la vie quotidienne, toute communication a un sens et un but : (se) divertir, (se) documenter, partager une opinion, chercher à résoudre des problèmes ou des conflits. Il faut ainsi, avoir de la communication effectuée en classe dans le cadre des activités d'apprentissage et d'enseignement.

« Si le contexte communicatif manque, l'élève a tendance à mal interpréter le message et texte de l'enseignant par rapport à une activité spécifique. » (Adair-Hauck, 1994)

quand ils ont de nombreuses occasions de l'utiliser, en particulier en situation d'interaction

Il faut que les élèves aient de nombreuses occasions de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit tout au long de la journée, dans divers contextes.

quand ils ont de nombreuses occasions de réfléchir à leur apprentissage

Les activités d'apprentissage doivent viser à faire prendre conscience à l'apprenant des stratégies dont il dispose pour la compréhension et la production en langue seconde : il s'agit de faire acquérir des « savoir-faire » pour habiliter l'apprenant à s'approprier des « savoirs ».

quand ils ont de nombreuses occasions d'utiliser la langue française comme outil de structuration cognitive

Les activités d'apprentissage doivent permettre aux élèves de développer une compétence langagière qui leur permet de s'exprimer en français en même temps qu'ils observent, explorent, résolvent des problèmes,

réfléchissent et intègrent à leurs connaissances de nouvelles informations sur les langues et sur le monde qui les entoure.

« En immersion, il faut enseigner le français comme une langue seconde dans toutes les matières. » (Netten, 1994)

quand les situations leur permettent de faire appel à leurs connaissances antérieures

Quand les élèves ont l'occasion d'activer leurs connaissances antérieures et de relier leur vécu à la situation d'apprentissage, ils font des liens et ajoutent à leur répertoire des stratégies pour soutenir la compréhension et pour faciliter l'accès à de nouvelles notions.

quand les situations d'apprentissage sont signifiantes et interactives

Quand les élèves s'engagent dans des expériences significatives, dans lesquelles il y a une intention de communication précise et un contexte de communication authentique, ils s'intéressent à leur apprentissage et ont tendance à faire le transfert de leurs acquis linguistiques à d'autres contextes.

quand il y a de nombreux et fréquents contacts avec le monde francophone et sa diversité linguistique et culturelle

Les contacts avec le monde francophone permettent aux élèves d'utiliser et d'enrichir leur langue seconde dans les situations vivantes, pertinentes et variées.

quand ils sont exposés à d'excellents modèles de langue

Il est primordial que l'école permette aux élèves d'entendre parler la langue française et de la lire le plus souvent possible et que cette langue leur offre un très bon modèle.

Grandes orientations de l'apprentissage

Il y a trois grandes orientations de l'apprentissage qui reflètent les Buts de l'éducation de la Saskatchewan. Tous les domaines d'études contribuent à la réussite de l'élève en lien avec les Buts de l'éducation en aidant les élèves à acquérir des connaissances, des compétences et des attitudes liées à ces grandes orientations de l'apprentissage. Les buts pour la maternelle à la 12e année et les résultats d'apprentissage pour chaque niveau et chaque domaine d'études sont conçus pour que les élèves puissent réaliser leur plein potentiel dans chacune des grandes orientations de l'apprentissage suivantes.

Le sens de soi, de sa communauté et de ses racines*

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : La compréhension des autres et les relations avec autrui, La connaissance de soi-même et Le développement spirituel)

Les élèves possèdent un sentiment d'identité positif et comprennent comment il est façonné par les interactions dans leurs environnements naturels et construits. Ils sont capables de développer et de

maintenir des relations profondes et d'apprécier les pratiques, les langues et les croyances diverses des Premières Nations de la Saskatchewan et des multiples cultures de notre province. Grâce à ces relations, les élèves montrent leur empathie et une compréhension profonde d'eux-mêmes, des autres et de l'influence de leur place dans le monde sur leur identité. Les élèves s'efforcent de trouver un équilibre entre les différentes dimensions qui les caractérisent – intellectuelle, émotionnelle, physique et spirituelle – et leur sens de soi, de leur communauté et de leurs racines s'en trouve renforcé.

Pour s'engager dans les arts pratiques et appliqués, les élèves doivent non seulement utiliser des connaissances et des compétences, mais aussi interagir les uns avec les autres. Dans les cours des arts pratiques et appliqués, les élèves acquièrent des connaissances sur eux-mêmes, sur les autres et sur le monde qui les entoure. Ils utilisent leurs nouvelles connaissances et compétences pour approfondir leur identité actuelle et future. Les programmes des arts pratiques et appliqués devraient être différents d'une école à l'autre afin de tenir compte de l'ensemble de la communauté. Les projets communautaires peuvent jouer un rôle clé dans les programmes des arts pratiques et appliqués et à rapprocher l'école de la communauté.

L'apprentissage tout au long de sa vie

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : Les aptitudes de base, L'apprentissage permanent, Un style de vie positif)

Les élèves sont curieux, observateurs et réfléchis dans leur imagination, leurs explorations et la construction de leurs savoirs. Ils montrent qu'ils possèdent les connaissances, les capacités et les dispositions nécessaires pour apprendre de diverses disciplines qui leur sont enseignées, des expériences culturelles qu'ils vivent et d'autres modes d'apprentissage. Ceux-ci encouragent les élèves à apprécier les visions du monde des peuples autochtones et à mieux connaître les autres, à mieux travailler avec eux et à mieux apprendre d'eux. Les élèves sont capables d'entamer une enquête et de collaborer aux expériences d'apprentissage qui répondent à leurs besoins et intérêts et à ceux des autres. Par cet engagement, les élèves montrent leur passion de l'apprentissage tout au long de la vie.

Dans le cadre de l'apprentissage aux cours des arts pratiques et appliqués, les élèves acquerront un sens positif de l'identité et de l'efficacité par le développement des compétences pratiques et des connaissances. De nombreux programmes d'études des arts pratiques et appliqués sont étroitement liés à des carrières que l'on trouve en Saskatchewan et par conséquent, ils sont directement liés à l'apprentissage tout au long de la vie, que ce soit dans une carrière professionnelle ou par l'entremise de loisirs et d'intérêts personnels.

Une citoyenneté engagée

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : Décisions affectant la carrière et le rôle du consommateur, La place dans la société et L'épanouissement par le changement).

Les élèves montrent de la confiance, du courage et de l'engagement pour amener des changements positifs pour le bénéfice de tous. Ils contribuent à la durabilité économique, sociale et environnementale des communautés locales et mondiales. Les décisions éclairées qu'ils prennent en matière de consommation, de carrière et de vie viennent soutenir des actions positives qui reconnaissent une relation plus large avec les

environnements naturels et construits et ils en prennent la responsabilité. Avec cette responsabilité, les élèves reconnaissent et respectent les avantages mutuels de la Charte canadienne des droits et libertés, des traités et d'autres droits et relations constitutionnels. Par cette reconnaissance, les élèves défendent leurs intérêts et ceux des autres et agissent pour le bien commun en tant que citoyens engagés.

Des citoyens engagés ont de l'empathie envers ceux qui les entourent et contribuent au bien-être de l'ensemble de la communauté. Les élèves du programme des arts pratiques et appliqués apprennent la façon dont les nouvelles aptitudes et compétences leur permettent d'avoir un effet sur leur vie personnelle aussi bien que sur leur famille et la communauté. Les aptitudes et les compétences acquises dans les cours des arts pratiques et appliqués construisent un sentiment de confiance qui encourage une participation efficace des élèves dans leur monde.

*Le sens de ses racines définit le concept de sa relation à l'environnement et le savoir qui découle de cette relation.

Les compétences transdisciplinaires

Les compétences transdisciplinaires sont quatre domaines interreliés qui incluent la compréhension, les valeurs, les compétences et les processus que l'on considère importants pour l'apprentissage dans tous les domaines d'études. Ces compétences reflètent les Apprentissages essentiels communs et sont destinées à être abordées dans chaque domaine d'études à chaque niveau scolaire.

La construction des savoirs

(liée à l'Apprentissage essentiel critique (AEC) Créativité et raisonnement critique)

C'est en construisant ses savoirs (factuels, conceptuels, procéduraux et métacognitifs) que l'on apprend à connaître et comprendre le monde qui nous entoure. C'est en réfléchissant et en apprenant en contexte, avec créativité et en faisant preuve de raisonnement critique, dans une variété de situations, indépendamment et avec les autres, que l'on acquiert une compréhension approfondie.

Réfléchir et apprendre en contexte

- Applique les connaissances antérieures, les expériences et les idées, de soi et des autres, à de nouveaux contextes.
- Analyse les connexions ou les relations entre et parmi les idées, les expériences ou les objets naturels ou construits.
- Reconnaît qu'un contexte est un tout complexe composé de parties diverses.
- Analyse un contexte donné pour étudier comment les parties s'influencent les unes les autres et forment un tout.
- Explore les normes*, les concepts, les situations et les expériences de plusieurs perspectives, cadres théoriques et visions du monde.

Réfléchir et apprendre avec créativité

- Manifeste de la curiosité et de l'intérêt à l'égard du monde, des expériences nouvelles, du matériel, ainsi que des événements intrigants ou surprenants.
- Fait l'essai des idées, des hypothèses, des suppositions éclairées et des pensées intuitives.
- Explore des systèmes et des problèmes complexes à l'aide d'une variété d'approches, par exemple des modèles, des simulations, du mouvement, de la réflexion sur soi-même et de l'enquête.
- Crée ou reprend la conception d'objets, de designs, de modèles, de motifs, de relations ou d'idées, en ajoutant, changeant, enlevant, combinant et séparant leurs éléments.
- Imagine et crée des images ou des métaphores centrales pour des matières ou des idées interdisciplinaires.

Réfléchir et apprendre en faisant appel au raisonnement critique

- Analyse et critique des objets, des événements, des expériences, des idées, des théories, des expressions, des situations et d'autres phénomènes.
- Sait faire la différence entre les faits, les opinions, les convictions et les préférences.
- Applique divers critères pour évaluer des idées, des preuves, des arguments, des motivations et des actions.
- Applique et évalue des stratégies différentes de résolution de problèmes et de prise de décision et y réagit.
- Analyse les facteurs qui influencent, chez soi-même et chez les autres, le développement d'hypothèses et la capacité de penser clairement, de façon juste et en profondeur.

*Les normes peuvent inclure des privilèges non examinés (p. ex. des droits, des immunités ou des exemptions immérités, qui sont associés à la notion d'être « normal »), ce qui contribue à un déséquilibre du pouvoir obtenu par droit de naissance, par position sociale ou par concession et offre un contexte particulier.

La construction identitaire et l'interdépendance

(liée aux AEC Développement personnel et social et Initiation à la technologie)

L'identité de l'individu se développe lorsqu'il interagit avec les autres et avec son environnement et apprend des diverses expériences de la vie. Le développement d'un concept de soi positif, la capacité de vivre en harmonie avec autrui et la capacité et l'aptitude de prendre des décisions responsables au sujet du monde naturel et construit soutiennent le concept d'interdépendance. Dans le cadre de cette compétence, l'accent est mis sur la croissance et la réflexion personnelle, le souci des autres et la capacité de contribuer à un avenir durable.

Se comprendre, se valoriser et prendre soin de soi (sur les plans intellectuel, émotionnel, physique et spirituel)

- Reconnaît que les expériences, les normes et les antécédents linguistiques et culturels influencent l'identité et influencent les comportements, les valeurs et les croyances d'un individu.
- Développe des habiletés, des connaissances et de la confiance, nécessaires pour faire des choix conscients qui contribuent au développement d'un concept de soi positif.
- Analyse l'influence de la société, de la communauté et de la famille (comme les privilèges reconnus et non reconnus) sur le développement de l'identité d'un individu.
- Fait preuve d'autonomie, de maîtrise de soi et de capacité d'agir avec intégrité.
- Prend des engagements personnels et apprend à défendre ses droits.

Comprendre, valoriser et prendre soin des autres

- Fait preuve d'ouverture d'esprit* et de respect envers tous.
- Apprend au sujet de divers peuples et cultures.
- Reconnaît et respecte le fait que les gens ont des valeurs et des visions du monde qui peuvent ou non s'aligner avec ses propres valeurs et croyances.
- Valorise la diversité des intérêts et des capacités des individus qui leur permet de faire des contributions positives à la société.
- Défend les intérêts des autres.

Comprendre et valoriser l'interdépendance et la durabilité environnementales, économiques et sociales

- Examine l'influence des visions du monde sur la façon dont les individus comprennent l'interdépendance dans le monde naturel et le monde construit.
- Évalue la façon dont le développement durable dépend de l'interaction complexe et effective des facteurs économiques, environnementaux et sociaux.
- Analyse la façon dont les comportements, les choix et le raisonnement des individus affectent les choses vivantes et non vivantes, maintenant et à l'avenir.
- Étudie le potentiel d'actions et de contributions individuelles et collectives sur le développement durable.
- Montre son engagement envers des comportements qui contribuent au bien-être de la société, de l'environnement et de l'économie, à l'échelle locale, nationale et mondiale.

*L'ouverture d'esprit fait référence à un esprit ouvert aux nouvelles idées et qui est libéré de préjugés ou de biais, de manière à créer un « espace éthique » entre une idée qui existe déjà et une idée nouvelle. (Ermine, 2007) [Traduction]

L'acquisition des littératies

(liée aux AEC Communication, Initiation à l'analyse numérique, Initiation à la technologie et Apprentissage autonome)

Les littératies fournissent de nombreux moyens d'interpréter le monde et d'en exprimer sa compréhension. Être littératié suppose la capacité d'appliquer des stratégies, des habiletés et des savoirs interreliés pour apprendre et communiquer avec les autres. La communication dans un contexte de mondialisation est de plus en plus multimodale. La communication et la construction de sens nécessitent donc la maîtrise de multiples modes de représentation. Chaque domaine d'études développe une littératie propre à sa discipline (p. ex. la littératie scientifique, économique, physique, en santé, linguistique, numérique, esthétique, technologique, culturelle) et exige la compréhension et l'application des littératies multiples (p. ex. la capacité de comprendre, d'évaluer de façon critique et de communiquer selon de multiples systèmes de construction de sens) qui permet aux élèves de participer pleinement à un monde en constante évolution.

Construire des savoirs liés à des types multiples de littératies

- Reconnaît l'importance des littératies multiples dans la vie de tous les jours.
- Comprend que les littératies peuvent mettre en jeu des mots, des images, des nombres, des sons, des mouvements et d'autres représentations et que ceux-ci peuvent avoir des interprétations et des significations différentes.
- Examine les interrelations entre les littératies et le savoir, la culture et les valeurs.
- Évalue les idées et l'information qu'on retrouve dans une variété de sources (p. ex. les individus, les bases de données, les environnements naturel et construit).
- A accès à des technologies appropriées et les utilise pour examiner et approfondir des idées dans tous les domaines d'études.

Explorer et interpréter le monde en utilisant des types multiples de littératies

- Étudie et trouve la logique derrière des idées et des expériences à l'aide d'une variété de stratégies, de perspectives, de ressources et de technologies.
- Choisit et évalue de manière critique des sources et des outils d'information (y compris des sources numériques) en fonction de la tâche spécifique à laquelle ils sont appropriés.
- Utilise des types multiples de littératies pour remettre en question ce qu'il ou elle sait déjà et l'interprétation des notions déjà connues.
- Interprète des données quantitatives et qualitatives (y compris des données recueillies personnellement) se trouvant dans de l'information visuelle, sonore et textuelle réunie à partir de médias divers.
- Utilise des idées et des technologies de façons diverses et qui contribuent au jaillissement de nouvelles idées et perceptions.

Exprimer sa compréhension et communiquer ses idées en utilisant une variété de littératies

- Crée, calcule et communique en utilisant une variété de matériel, de stratégies et de technologies pour exprimer sa compréhension des idées et des expériences.
- Réagit à l'égard des autres de manière responsable et éthique, en utilisant une variété de littératies.
- Détermine et utilise des langages, des concepts et des démarches qui sont particuliers à une discipline lors de l'élaboration d'idées et de présentations.
- Communique des idées, des expériences et des informations de façons inclusives, compréhensibles et utiles pour les autres.
- Choisit et utilise des technologies appropriées pour communiquer efficacement et éthiquement la mise à jour des programmes expliquée.

L'acquisition du sens de la responsabilité sociale

(liée aux AEC Communication, Créativité et raisonnement critique, Capacités et valeurs personnelles et sociales et Apprentissage autonome)

La responsabilité sociale est la capacité des gens à contribuer de manière positive à leur environnement physique, social et culturel. La responsabilité sociale exige que l'individu soit conscient des dons et défis uniques des autres personnes et des communautés, ainsi que des possibilités qui en résultent. Elle exige également la participation des autres pour créer un espace éthique* qui suscite le dialogue, répond à des inquiétudes et permet d'atteindre des buts communs.

Utiliser la démarche du raisonnement moral

- Évalue les conséquences possibles d'un plan d'action sur soi-même, sur les autres et sur l'environnement dans une situation donnée.
- Prend en considération les implications d'un plan d'action lorsqu'on l'applique à d'autres situations.
- Applique systématiquement des valeurs morales** fondamentales telles que le « respect de tous ».
- Démonstre une approche du raisonnement moral fondée sur les principes.
- Examine comment les valeurs et les principes ont été et continuent d'être utilisés par les individus et les cultures pour guider la conduite et les comportements.

S'impliquer dans le raisonnement et le dialogue communautariens

- Montre l'exemple de l'équilibre entre s'exprimer, écouter et réfléchir.
- S'assure que chaque personne a l'occasion de contribuer.
- Fait preuve de courage pour exprimer des perspectives différentes de manière constructive.
- Se sert de stratégies de recherche de consensus pour atteindre une compréhension commune.
- Apprécie et respecte la diversité et les manières de participer dans les activités.

Prendre l'initiative de l'action sociale

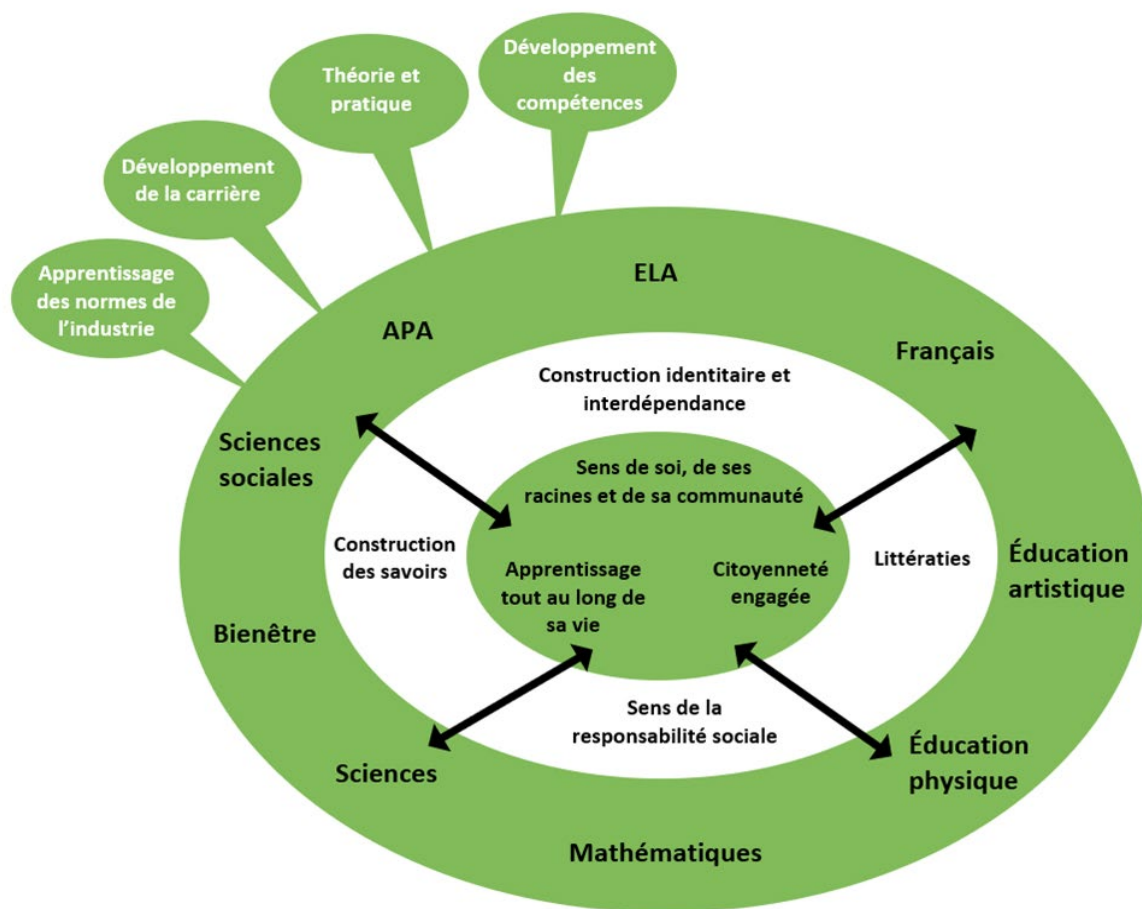
- Fait preuve de respect et d'engagement en matière de droits de la personne, de droits issus des traités et de durabilité de l'environnement.
- Contribue à l'harmonie et la résolution de conflits dans sa classe, son école, sa famille et sa communauté.
- Apporte son soutien de manière à respecter les besoins, l'identité, la culture, la dignité et les capacités de toutes les personnes.
- Soutient les individus en faisant des contributions en vue d'atteindre un but.
- Agit de manière responsable pour lutter contre la perception d'injustice ou d'inégalités envers soi-même ou les autres.

*Un espace éthique existe entre deux visions séparées du monde. Dans cet espace, nous « pouvons comprendre le système de savoirs l'un de l'autre » (Ermine, dans Ford, 2006) [Traduction]. Pour plus d'information, voir les ouvrages de Willie Ermine sur l'espace éthique.

**La valeur morale la plus fondamentale à l'AEC Capacités et valeurs personnelles et sociales est celle du respect de la personne. Pour un complément d'information sur les valeurs morales fondamentales, on se reportera à *Introduction aux apprentissages essentiels communs : Manuel de l'enseignant* (1988, pp. 42-49). Voir également *Renewed Objectives for the CELs of Critical and Creative Thinking and Personal and Social Development* (2008, en anglais seulement).

Finalité et buts

La finalité du programme des arts pratiques et appliqués de la 7e à la 12e année (programme d'immersion française) et de la 6e à la 12e année (éducation fransaskoise) est de préparer les élèves à la vie active et à participer en tant que membres de la famille, de la communauté, en tant que citoyens, consommateurs et producteurs dans la société canadienne.



Les buts de l'apprentissage sont des énoncés généraux indiquant ce que les élèves devraient savoir et devraient être en mesure de faire une fois l'apprentissage dans un domaine d'études particulier terminé à la fin de la 12e année. Les buts du programme des arts pratiques et appliqués de la 7e à la 12e année (programme d'immersion française) et de la 6e à la 12e année (éducation fransaskoise) sont les suivants :

- **La théorie et la pratique** – Les élèves doivent être engagés dans un équilibre de la théorie et de la pratique pour l'apprentissage tout au long de la vie.
- **Le développement de la carrière** – Les élèves doivent avoir des possibilités de sensibilisation aux carrières, de l'exploration et de l'expérience des carrières.
- **L'apprentissage des normes de l'industrie** – Les élèves doivent acquérir un apprentissage des normes de l'industrie pour les aider à accéder à l'éducation, à la formation et à l'emploi postsecondaires.
- **Le développement des compétences** – Les élèves doivent acquérir les compétences nécessaires pour entrer dans le monde du travail, y rester et y progresser.

Apprentissage par enquête

L'apprentissage par enquête fournit aux élèves des occasions pour accroître leurs savoirs, leurs capacités et leurs habitudes d'enquête qui mènent vers une compréhension plus profonde de leur monde et de l'expérience humaine. L'approche de l'enquête s'appuie sur la curiosité et l'émerveillement innés chez les élèves, faisant appel à leurs vécus divers, leurs intérêts et leurs expériences. Le processus fournit des occasions aux élèves de devenir des participants actifs à la recherche collaborative de sens et de compréhension.

« Mon enseignant (un aîné) aimait bien que je pose des questions; ça lui faisait voir que je comprenais ce qu'il voulait m'apprendre. Il expliquait tout en détail, la signification et la raison d'être. Et il ne faisait pas qu'en parler; il me le montrait aussi! La communication, la créativité et le raisonnement critique étaient importants. » (Citation d'Albert Scott, aîné – [traduction]).

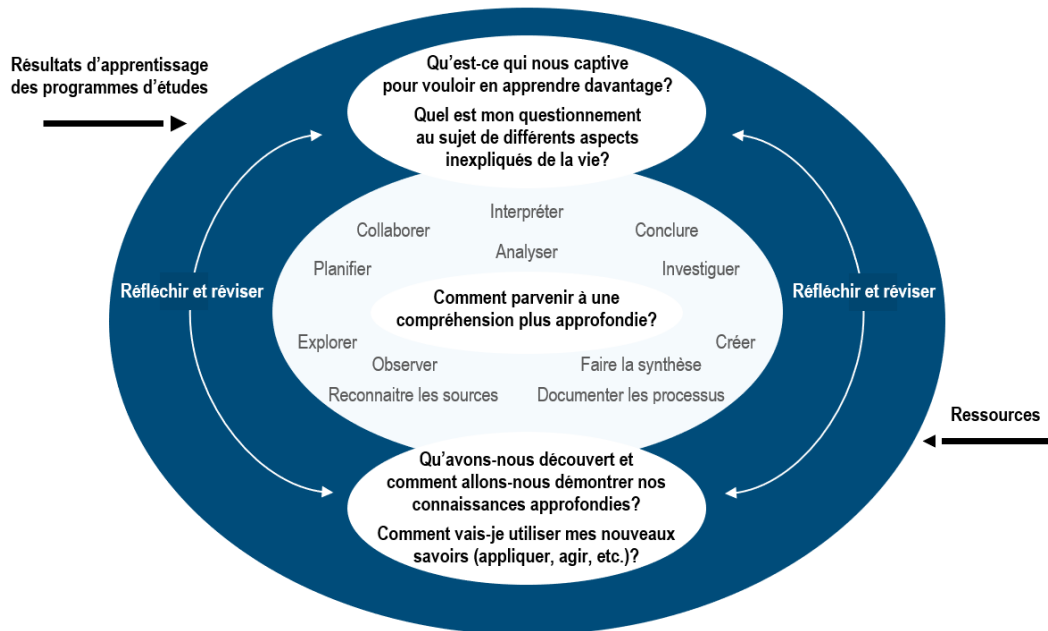
Les élèves qui entament l'enquête :

- développent des connaissances et une compréhension approfondies, au lieu de recevoir de l'information de façon passive;
- s'impliquent directement et s'engagent à la découverte des nouvelles connaissances;
- font l'expérience de perspectives et d'idées alternatives qui transforment leurs connaissances et leur vécu en compréhension profonde;
- transfèrent leurs nouvelles connaissances et compétences à de nouvelles circonstances;
- deviennent responsables de leur apprentissage continu et maîtrisent le contenu et les compétences du programme d'études.

(Adapté de Kuhlthau, Maniotes et Caspari, 2007)

L'apprentissage par enquête ne se fait pas nécessairement de façon linéaire, mais décrit plutôt un processus cyclique, permettant aux élèves de revoir et reconsidérer certaines phases du processus selon leurs découvertes, leurs perceptions et la construction de leurs nouvelles connaissances. Les élèves expérimentés avec l'apprentissage par enquête feront un va-et-vient entre ces phases variées à mesure que de nouvelles questions surgissent et à mesure qu'ils deviennent plus à l'aise avec le processus. Le graphique ci-dessous démontre les phases cycliques du processus d'enquête.

Construire des savoirs par l'enquête



Une partie importante de tout processus d'enquête est la réflexion des élèves sur leur apprentissage et la documentation nécessaire pour évaluer cet apprentissage et le rendre visible. La documentation du processus d'enquête par les élèves peut prendre la forme de travaux en cours, d'écriture réflexive, de journaux de bord, de rapports, de notes, de modèles, d'expressions artistiques, de photographies, de séquences vidéo, de plans d'action et bien d'autres.

Dans les arts pratiques et appliqués, l'enquête englobe la création de solutions aux défis grâce à l'application pratique des connaissances et des compétences. Cela comprend les processus pour obtenir ce que l'on connaît pour découvrir ce qui est inconnu. Lorsque l'enseignant montre à l'élève la façon de régler un défi et lui donne ensuite des défis supplémentaires ou semblables, l'élève ne construit pas de nouvelles connaissances au moyen de la mise en œuvre; plutôt, il ne fait que se pratiquer. Les deux sont des éléments nécessaires de l'acquisition de compétences dans le programme des arts pratiques et appliqués, mais il ne faut pas les confondre. Si le moyen de se rendre à la fin de la situation a déjà été déterminé, il ne s'agit plus de régler les problèmes. L'élève doit également comprendre cette différence.

Développement des questions captivantes

Il est important que les enseignants et les élèves apprennent dans des contextes significatifs à leurs vies, leurs communautés et leur monde. Les enseignants et les élèves doivent identifier les grandes idées et des questions pour une compréhension plus approfondie intégrale au domaine d'étude.

Les grandes idées évoquent les questions captivantes. Ces questions sont importantes au développement d'une compréhension approfondie de la discipline ou d'un domaine d'étude au sein de la discipline. Elles n'ont pas de réponses évidentes et elles encouragent une réflexion de haut niveau. Elles inspirent l'apprentissage par enquête authentique.

Il importe d'élaborer des questions d'enquête qui sont suscitées par les intérêts des élèves et leur sens de l'émerveillement, et qui ont du potentiel pour un apprentissage riche et approfondi. Ces questions servent à initier et à orienter les enquêtes qui mènent vers une compréhension approfondie de divers sujets, problèmes, idées, défis, questions, concepts et domaines d'études liés au contenu et aux résultats d'apprentissages des programmes d'études.

Les questions captivantes bien formulées ont une vaste étendue et elles sont riches en possibilités. Ces questions encouragent les élèves à explorer, à observer, à recueillir des informations, à planifier, à analyser, à interpréter, à synthétiser, à résoudre des problèmes, à prendre des risques, à créer, à tirer des conclusions, à documenter, à réfléchir sur leur apprentissage et à développer de nouvelles questions pour de futures enquêtes.

Le processus par lequel les questions pour une compréhension approfondie sont construites peut aider les élèves à saisir les idées importantes, disciplinaires ou interdisciplinaires, qui se trouvent au cœur d'une concentration ou d'un contexte particulier. Ces grandes questions provoquent de questions plus pointues qui peuvent fournir un cadre, une raison d'être et une orientation pour les activités d'apprentissage d'une leçon ou d'une série de leçons et aider les élèves à établir des liens entre ce qu'ils apprennent et leurs expériences ainsi que leur vie au-delà de l'école.

Des questions efficaces dans le cadre des arts pratiques et appliqués sont essentielles pour mobiliser et orienter les recherches des élèves, leur pensée critique, leur processus de résolution de problèmes et leur démarche de réflexion sur leur propre apprentissage.

Ces questions peuvent comprendre les suivantes :

- Comment ma contribution appuie-t-elle le travail en collaboration dans les arts du théâtre?
- Comment mes choix peuvent-ils toucher les autres membres de l'équipe de production et l'expérience théâtrale du public?
- Comment les perspectives culturelles, religieuses et communautaires éclairent-elles les productions théâtrales?
- Quels sont les liens entre mon travail dans les arts du théâtre et ma santé et mon bien-être affectif, physique et mental, et ceux des autres?
- Comment les innovations et les développements technologiques influent-ils sur les arts du théâtre?
- Comment les concepteurs des domaines des arts du théâtre trouvent-ils leurs idées?
- Quels processus d'analyse des textes ou des scènes permettent de déterminer les exigences de la pièce de théâtre?
- En quoi consiste la boîte à outils d'un concepteur et quel est son but?
- Comment peut-on prendre des risques en matière de création dans les aspects techniques du théâtre, tout en respectant la rigueur d'un échéancier de production?

Un programme efficace des arts pratiques et appliqués

Un programme efficace des arts pratiques et appliqués offre diverses possibilités d'apprentissage pertinentes, engageantes, authentiques et qui sont motivées par l'intérêt de l'élève et guidées par l'apprentissage à l'école et au travail avec des liens qui unissent les deux. Les cours offerts mettent l'accent sur :

- la pertinence à la vie réelle;
- la formation pratique;
- les possibilités de perfectionnement professionnel;
- l'apprentissage des normes de l'industrie;
- les liens avec la communauté;
- l'harmonisation avec les besoins du marché du travail.

La pertinence à la vie réelle – Quel que soit l'objectif de l'élève lors de l'inscription dans des cours d'arts pratiques et appliqués (p. ex. développer des compétences à des fins personnelles, acquérir des compétences de débutant en emploi ou poursuivre des études postsecondaires ou une formation postsecondaire telle qu'une formation d'apprenti), il faut mettre l'apprentissage en contexte afin de l'aider à voir son application et sa pertinence par rapport au monde réel.

La formation pratique – La formation pratique donne à l'élève la possibilité de pratiquer ce qu'il a appris à l'aide d'équipement et de matériel qui se trouvent habituellement à la maison, dans la communauté ou dans le milieu de travail. Un équilibre de la théorie et de la pratique renforce les expériences d'apprentissage de l'élève.

Les opportunités de développement de la carrière – Les trois niveaux du continuum du développement de la carrière – la sensibilisation, l'exploration et l'expérience – doivent être soutenus. L'élève améliore ses connaissances des traits personnels, des compétences et des préférences qui influencent ses décisions de carrière ainsi que ses connaissances des cheminements professionnels et de carrière. Il explore de nombreuses possibilités et peut commencer à faire l'expérience d'une carrière par le biais de placements professionnels spécialisés ou d'un apprentissage en classe qui appuient le peaufinage des compétences liées à une profession précise ou un emploi précis. Les possibilités pour l'élève d'acquérir des attestations de -- l'industrie contribueront à renforcer ses possibilités d'emploi.

Les apprentissages des normes de l'industrie – Les apprentissages des normes de l'industrie font partie intégrante des programmes d'études des arts pratiques et appliqués, qui veillent à ce que l'apprentissage de l'élève soit à jour et pertinent par rapport aux normes et aux pratiques actuelles de l'industrie. Ces apprentissages peuvent aider l'élève à avoir accès aux études postsecondaires, ainsi qu'à des possibilités de formation et d'emploi.

Les liens avec la communauté – L'élève reconnaît l'importance de ses efforts lorsqu'il applique ses connaissances, compétences et capacités à l'appui de projets communautaires créatifs et novateurs; il devient un citoyen engagé ayant une contribution positive. De même, les placements professionnels au sein de la communauté aident à relier l'apprentissage à l'école à l'apprentissage en emploi. Les professionnels de

la communauté qui servent de mentors peuvent encourager l'élève à élargir ses intérêts en matière de carrière et à travailler en vue d'atteindre ses objectifs de carrière.

L'harmonisation avec les besoins du marché du travail – L'élève se rend vite compte de l'importance et de la pertinence de son apprentissage lorsque l'apprentissage pendant les cours des arts pratiques et appliqués est harmonisé avec les tendances et les possibilités sur le marché du travail dans la communauté.

Comment utiliser ce programme d'études

Les **résultats d'apprentissage** décrivent ce que l'élève est censé savoir, comprendre et pouvoir faire à la fin de l'année ou du cours du secondaire dans un domaine d'études donné. Les résultats d'apprentissage orientent les activités de mesure et d'évaluation, de même que la planification du programme, des unités et des leçons.

Dans les arts pratiques et appliqués, les résultats d'apprentissage obligatoires sont ceux des modules principaux dans les cours purs et ceux des modules facultatifs sélectionnés au niveau local.

Entre autres caractéristiques, les résultats d'apprentissage :

- sont centrés sur ce que l'élève apprend plutôt que sur ce que l'enseignant enseigne;
- précisent les habiletés et les capacités, les connaissances et la compréhension, ainsi que les attitudes que l'élève est censé démontrer;
- sont observables, mesurables et réalisables;
- sont soutenus par des indicateurs de réalisation qui reflètent la portée et la profondeur des attentes.

Les **indicateurs de réalisation** sont des exemples de ce que l'élève doit savoir ou pouvoir faire pour atteindre un résultat d'apprentissage donné. Au moment de planifier leur cours, les enseignants doivent bien connaître l'ensemble des indicateurs de réalisation en cause, de manière à comprendre le résultat d'apprentissage dans toute sa portée et dans toute sa profondeur. Forts de cette compréhension, les enseignants peuvent élaborer leurs propres indicateurs adaptés aux besoins, aux intérêts et aux apprentissages passés de leurs élèves. Ces indicateurs de leur cru ne doivent cependant pas déroger du but visé par le résultat d'apprentissage.

L'ensemble des indicateurs d'un résultat d'apprentissage :

- décrit l'intention (la portée et la profondeur) du résultat d'apprentissage;
- raconte l'histoire ou évoque l'image du résultat d'apprentissage;
- définit le niveau et la nature des connaissances requises;
- ne constitue pas une liste de contrôle ni une liste priorisée d'activités d'instruction ou d'éléments à évaluer.

Autres termes

Dans les programmes d'études, les termes suivants sont utilisés dans les résultats d'apprentissage et les indicateurs de réalisation à des fins particulières :

y compris	délimite le contenu, la stratégie ou le contexte qui devra être évalué même si d'autres apprentissages peuvent être abordés
tel que; telle que tels que; telles que	présente des suggestions de contenu sans exclure d'autres possibilités
p. ex.	présente des exemples précis touchant un concept ou une stratégie

Vue d'ensemble des modules et des résultats d'apprentissage

Les modules principaux sont les modules obligatoires qui doivent être couverts dans des cours purs tels que *Arts du théâtre 20, 30* pour des raisons de développement ou de sécurité. Des modules facultatifs sont choisis pour suivre chaque cours de 100 heures.

Code de module	Modules (principal ou facultatif)	Niveau	Durée suggérée (heures)	Module(s) préalable(s)
ATHE1A	Module 1A : Introduction à la production théâtrale (principal) Enquêter sur les rôles et responsabilités des membres d'une équipe de production théâtrale.	Débutant	2-6	Aucun
ATHE1B	Module 1B : Processus collaboratif de la conception et de la production théâtrales (principal) Examiner la manière dont les concepteurs créent une vision théâtrale et collaborent pour la mettre à jour.	Débutant	2-6	1A
ATHE2	Module 2 : Origines de la conception théâtrale (principal) Enquêter sur l'histoire et l'évolution des pratiques techniques de la conception théâtrale.	Débutant	4-6	1A
ATHE3	Module 3 : Espaces de représentation théâtrale (principal) Évaluer les espaces d'une représentation théâtrale, y compris celles qui se trouvent dans son école et dans sa communauté.	Débutant	4-6	Aucun
ATHE4A	Module 4A : Sécurité au théâtre - droits et responsabilités (principal) Examiner et appliquer les normes de sécurité au milieu du travail des arts du théâtre et dans les espaces du spectacle.	Débutant	1-3	Aucun
ATHE4B	Module 4B : Sécurité au travail - dangers et prévention des blessures B (principal) Examiner les dangers potentiels dans le domaine de production théâtrale et appliquer les pratiques de prévention des blessures.	Intermédiaire	2-5	4A
ATHE4C	Module 4C : Sécurité au milieu de travail théâtral - sécurité et santé psychologiques (principal) Examiner les moyens pour maintenir la sécurité et la santé psychologiques dans les milieux de travail au théâtre.	Avancé	2-5	4B
ATHE5A	Module 5A : Conception du décor A (principal) Mener une enquête sur les approches artistiques et techniques utilisées dans la création du décor.	Débutant	2-8	1B

ATHE5B	Module 5B : Conception du décor B (facultatif) Appliquer les composants artistiques et techniques utilisés dans la conception du décor.	Intermédiaire	10-12	5A
ATHE5C	Module 5C : Conception du décor C (facultatif) Planifier et créer le décor scénique d'une pièce de théâtre, d'une comédie musicale, d'un drame ou d'une production théâtrale réelle ou imaginaire dont la scénographie est diversifiée.	Avancé	10-12	5B
ATHE6A	Module 6A : Accessoires de scène A (principal) Appliquer des méthodes pour catégoriser et créer des accessoires de scène.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE6B	Module 6B : Accessoires de scène B (facultatif) Créer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	10-12	6A, 4B
ATHE6C	Module 6C : Accessoires de scène C (facultatif) Créer, organiser et gérer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire.	Avancé	10-12	6B
ATHE7A	Module 7A : Construction du décor A (facultatif) Enquêter sur les approches artistiques et techniques de la construction du décor.	Débutant	2-10	4B
ATHE7B	Module 7B : Construction du décor B (facultatif) Planifier et construire un décor et des images du décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-12	7A
ATHE7C	Module 7C : Construction du décor C (facultatif) Planifier et construire un décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Avancé	15-20	7B
ATHE8A	Module 8A : Art scénique A (facultatif) Expérimenter des matériaux artistiques scéniques pour créer une œuvre d'art scénique.	Débutant	2-10	1B, 4A
ATHE8B	Module 8B : Art scénique B (facultatif) Créer une œuvre d'art scénique pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	10-12	8A, 4B
ATHE8C	Module 8C : Art scénique C (facultatif) Démontrer des idées et des méthodes innovantes pour interpréter diverses conceptions et reproduire une œuvre d'art scénique pour une production théâtrale.	Avancé	15-20	8B
ATHE9A	Module 9A : Conception des costumes A (principal) Enquêter sur les approches artistiques et techniques dans le domaine de la conception de costumes.	Débutant	2-10	1B, 4A
ATHE9B	Module 9B : Conception des costumes B (facultatif) Examiner et appliquer les notions fondamentales de la conception des costumes dans les productions théâtrales.	Intermédiaire	8-10	9A, 4B

ATHE9C	Module 9C : Conception des costumes (facultatif) Examiner et appliquer les notions fondamentales de la réalisation des costumes dans les productions théâtrales.	Avancé	8-10	1B, 4C
ATHE10A	Module 10A : Conception du maquillage et des coiffures A (principal) Démontrer et appliquer la connaissance des notions fondamentales de la conception du maquillage et des coiffures dans les productions théâtrales.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE10B	Module 10B : Conception du maquillage et de coiffures B (facultatif) Rechercher et appliquer les notions fondamentales de la conception et de l'application du maquillage dans les productions théâtrales.	Intermédiaire	5-8	10A, 4B
ATHE10C	Module 10C : Conception du maquillage et des coiffures C (facultatif) Appliquer des innovations à la conception du maquillage et des coiffures dans une production théâtrale.	Avancé	6-8	10B, 4C
ATHE11A	Module 11A : Conception de l'éclairage A (principal) Enquêter sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans l'éclairage de la scène.	Débutant	4-8	1B, 4A
ATHE11B	Module 11B : Conception de l'éclairage B (facultatif) Appliquer des compétences artistiques et techniques à la conception et à la production de l'éclairage au théâtre	Intermédiaire	8-10	11A, 4C
ATHE11C	Module 11C : Conception de l'éclairage C (facultatif) Appliquer des innovations dans la conception de l'éclairage d'une production théâtrale.	Avancé	8-10	11B
ATHE12A	Module 12A : Conception du son A (principal) Enquête sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans la conception sonore.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE12B	Module 12B : Conception du son B (facultatif) Créer la conception du son d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	12A, 4B
ATHE12C	Module 12C : Conception du son C (facultatif) Concevoir le son d'une pièce de théâtre dont la scénographie est diversifiée, d'un drame musical ou artificiel ou d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Avancé	6-8	12B

ATHE13	Module 13 : Conception et technologies de la projection (facultatif) Appliquer des compétences techniques de la conception de la projection pour créer une projection sur scène.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE14	Module 14 : Innovations théâtrales à l'âge numérique (facultatif) Évaluer l'impact des innovations des technologies numériques sur la conception et les effets spéciaux dans une production théâtrale.	Intermédiaire	4-10	1B, 4C
ATHE15A	Module 15A : Régie de plateau A (facultatif) Examiner le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE15B	Module 15B : Régie de plateau B (facultatif) Aider le régisseur de plateau à assurer ses responsabilités pendant les répétitions et la production.	Intermédiaire	8-10	15A, 4B
ATHE15C	Module 15C : Régie de plateau C (facultatif) Assumer le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	Avancé	8-10	15B, 4C
ATHE16	Module 16 : Éthique du travail et propriété intellectuelle (principal) Examiner les pratiques conformes à l'éthique et la propriété intellectuelle dans le domaine des arts du théâtre.	Intermédiaire	2-4	Aucun
ATHE17	Module 17 : Salle (facultatif) Assumer les responsabilités du gestionnaire de la salle d'une production théâtrale.	Intermédiaire	2-6	1B
ATHE18A	Module 18A : Marketing et publicité A (facultatif) Créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Débutant	2-6	1B
ATHE18B	Module 18B : Marketing et publicité B (facultatif) Concevoir une campagne de marketing et créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	18A
ATHE19	Module 19 : Gestion de la production (facultatif) Assumer le rôle du gestionnaire de production d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	1B, 4C
ATHE20	Module 20 : Exploration du projet de production (facultatif) Soutenir les tâches effectuées dans les coulisses d'un projet de production théâtrale scolaire ou communautaire.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE21A	Module 21A : Préparation à un projet de production A (facultatif) Se préparer à assumer un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Intermédiaire	2-4	1B, 4A

ATHE21B	Module 21B : Préparation à un projet de production B (facultatif) Démontrer de l'autonomie dans sa préparation à un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Avancé	2-4	21A
ATHE22A	Module 22A : Projet de production A (facultatif) Assumer la responsabilité d'un ou de plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Intermédiaire	25-50	4C, 21A
ATHE22B	Module 22B : Projet de production B (facultatif) Démontre de l'autonomie lorsqu'il s'agit de diriger département ou de jouer un rôle de leadership dans un projet de production théâtrale.	Avancé	25-50	22A
ATHE23A	Module 23A : Suivi d'un projet de production A (facultatif) Contribuer à l'examen postproduction des expériences vécues dans le domaine des arts du théâtre.	Intermédiaire	2-4	22A
ATHE23B	Module 23B : Suivi d'un projet de production B (facultatif) Planifier et faciliter l'examen postproduction des expériences pratiques.	Avancé	2-4	22B
ATHE24A	Module 24A : Opportunités de carrière dans les arts du théâtre A (principal) Enquêter sur les opportunités de carrière dans le domaine des arts du théâtre en Saskatchewan.	Débutant	2-4	Aucun
ATHE24B	Module 24B : Possibilités de carrière dans le domaine des arts du théâtre B (principal) Enquêter sur les opportunités d'emploi et d'études postsecondaires dans le domaine des arts du théâtre au Canada et à l'échelle internationale.	Intermédiaire	2-4	24A
ATHE80 A, B	Module 80A, B: Préparation travail-études (facultatif) Se préparer pour le placement professionnel.	Intermédiaire Avancé	3-5	Voir tableau spécifique pour le niveau 20 ou 30.
ATHE 81 A, B	Module 81A, B : Placement travail-études (facultatif) Participer à un placement professionnel.	Intermédiaire Avancé	25-50	80A, B
ATHE 82 A, B	Module 82A : Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Intermédiaire Avancé	2-4	81A, B
ATHE99 A, B	Module 99A : Études approfondies (facultatif)	Débutant Intermédiaire Avancé	10-25	

Configurations des cours – Modules principaux et facultatifs suggérés

Arts du théâtre 20				
Code de module	Modules (principal ou facultatif)	Niveau	Durée suggérée (heures)	Module(s) préalable(s)
ATHE1A	Module 1A : Introduction à la production théâtrale (principal) Enquêter sur les rôles et responsabilités des membres d'une équipe de production théâtrale.	Débutant	2-6	Aucun
ATHE1B	Module 1B : Processus collaboratif de la conception et de la production théâtrales (principal) Examiner la manière dont les concepteurs créent une vision théâtrale et collaborent pour la mettre à jour	Débutant	2-6	1A
ATHE2	Module 2 : Origines de la conception théâtrale (principal) Enquêter sur l'histoire et l'évolution des pratiques techniques de la conception théâtrale.	Débutant	4-6	1A
ATHE3	Module 3 : Espaces de représentation théâtrale (principal) Évaluer les espaces d'une représentation théâtrale, y compris celles qui se trouvent dans son école et dans sa communauté.	Débutant	2-4	Aucun
ATHE4A	Module 4A : Sécurité au théâtre-Droits et responsabilités (principal) Examiner et appliquer les normes de sécurité au milieu du travail des arts du théâtre et dans les espaces du spectacle.	Débutant	1-3	Aucun
ATHE5A	Module 5A : Conception du décor A (principal) Mener une enquête sur les approches artistiques et techniques utilisées dans la création du décor.	Débutant	2-8	1B
ATHE6A	Module 6A : Accessoires de scène A (principal) Appliquer des méthodes pour catégoriser et créer des accessoires de scène.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE7A	Module 7A : Construction du décor A (facultatif) Enquêter sur les approches artistiques et techniques de la construction du décor.	Débutant	2-10	4B

ATHE8A	Module 8A : Art scénique A (facultatif) Expérimenter des matériaux artistiques scéniques pour créer une œuvre d'art scénique.	Débutant	2-10	1B, 4A
ATHE9A	Module 9A : Conception des costumes A (principal) Enquêter sur les approches artistiques et techniques dans le domaine de la conception de costumes	Débutant	2-10	1B, 4A
ATHE10A	Module 10A : Conception du maquillage et des coiffures A (principal) Démontrer et appliquer la connaissance des notions fondamentales de la conception du maquillage et des coiffures dans les productions théâtrales.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE11A	Module 11A : Conception de l'éclairage A (principal) Enquêter sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans l'éclairage de la scène.	Débutant	4-8	1B, 4A
ATHE12A	Module 12A : Conception du son A (principal) Enquête sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans la conception sonore.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE13	Module 13 : Conception et technologies de la projection (facultatif) Appliquer des compétences techniques de la conception de la projection pour créer une projection sur scène.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE15A	Module 15A : Régie de plateau A (facultatif) Examiner le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE18A	Module 18A : Marketing et publicité A (facultatif) Créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Débutant	2-6	1B
ATHE20	Module 20 : Exploration du projet de production (facultatif) Soutenir les tâches effectuées dans les coulisses d'un projet de production théâtrale scolaire ou communautaire.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE21A	Module 21A : Préparation à un projet de production A (facultatif) Se préparer à assumer un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Intermédiaire	2-4	1B, 4A
ATHE22A	Module 22A : Projet de production A (facultatif) Assumer la responsabilité d'un ou de plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Intermédiaire	25-50	4C, 21A
ATHE23A	Module 23A : Suivi d'un projet de production A (facultatif) Contribuer à l'examen postproduction des expériences vécues dans le domaine des arts du théâtre.	Intermédiaire	2-4	22A

ATHE24A	Module 24A : Opportunités de carrière dans les arts du théâtre A (principal) Enquêter sur les opportunités de carrière dans le domaine des arts du théâtre en Saskatchewan.	Débutant	2-4	Aucun
THEA80A	Module 80A: Préparation travail-études (facultatif) Se préparer pour le placement professionnel	Intermédiaire	3-5	1B, 4A et un ou plus des modules suivants: 5A, 6A, 7A, 8A, 9A, 10A, 11A, 12A, 15A, 18A
THEA81A	Module 81A : Placement travail-études (facultatif) Vivre une expérience de placement professionnel.	Intermédiaire	25-50	80A
THEA82A	Module 82A : Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Intermédiaire	2-4	81A
THEA99A	Module 99A : Études approfondies (facultatif)	Débutant Intermédiaire Avancé	10-25	
	MINIMUM		100	

Arts du théâtre 30				
Code de module	Modules (principal ou facultatif)	Niveau	Durée suggérée (heures)	Module(s) préalable(s)
ATHE4B	Module 4B : Sécurité au travail – dangers et prévention des blessures B (principal) Examiner les dangers potentiels dans le domaine de production théâtrale et appliquer les pratiques de prévention des blessures.	Intermédiaire	2-5	4A
ATHE4C	Module 4C : Sécurité au milieu de travail théâtral –Sécurité et santé psychologiques (principal) Examiner les moyens pour maintenir la sécurité et la santé psychologiques dans les milieux de travail au théâtre.	Avancé	2-5	4B
ATHE5B	Module 5B : Conception du décor B (facultatif) Appliquer les composants artistiques et techniques utilisés dans la conception du décor.	Intermédiaire	10-12	5A
ATHE5C	Module 5C : Conception du décor C (facultatif) Planifier et créer le décor scénique d’une pièce de théâtre, d’une comédie musicale, d’un drame ou d’une production théâtrale réelle ou imaginaire dont la scénographie est diversifiée.	Avancé	10-12	5B
ATHE6B	Module 6B : Accessoires de scène B (facultatif) Créer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	10-12	6A, 4B
ATHE6C	Module 6C : Accessoires de scène C (facultatif) Créer, organiser et gérer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire	Avancé	10-12	6B
ATHE7B	Module 7B : Construction du décor B (facultatif) Planifier et construire un décor et des images du décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-12	7A
ATHE7C	Module 7C : Construction du décor C (facultatif) Planifier et construire un décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Avancé	15-20	7B
ATHE8B	Module 8B : Art scénique B (facultatif) Créer une œuvre d’art scénique pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	10-12	8A, 4B
ATHE8C	Module 8C: Art scénique C (facultatif) Démontrer des idées et des méthodes innovantes pour interpréter diverses conceptions et reproduire une œuvre d’art scénique pour une production théâtrale.	Avancé	15-20	8B
ATHE9B	Module 9B : Conception des costumes B (facultatif)	Intermédiaire	8-10	9A, 4B

	Examiner et appliquer les notions fondamentales de la conception des costumes dans les productions théâtrales.			
ATHE9C	Module 9C : Conception des costumes (facultatif) Examiner et appliquer les notions fondamentales de la réalisation des costumes dans les productions théâtrales.	Avancé	8-10	1B, 4C
ATHE10B	Module 10B : Conception du maquillage et de coiffures B (facultatif) Rechercher et appliquer les notions fondamentales de la conception et de l'application du maquillage dans les productions théâtrales.	Intermédiaire	5-8	10A, 4B
ATHE10C	Module 10C : Conception du maquillage et des coiffures C (facultatif) Appliquer des innovations à la conception du maquillage et des coiffures dans une production théâtrale.	Avancé	6-8	10B, 4C
ATHE11B	Module 11B : Conception de l'éclairage B (facultatif) Appliquer des compétences artistiques et techniques à la conception et à la production de l'éclairage au théâtre	Intermédiaire	8-10	11A, 4C
ATHE11C	Module 11C : Conception de l'éclairage C (facultatif) Appliquer des innovations dans la conception de l'éclairage d'une production théâtrale.	Avancé	8-10	11B
ATHE12B	Module 12B : Conception du son B (facultatif) Créer la conception du son d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	12A, 4B
ATHE12C	Module 12C : Conception du son C (facultatif) Concevoir le son d'une pièce de théâtre dont la scénographie est diversifiée, d'un drame musical ou artificiel ou d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Avancé	8-10	12B
ATHE13	Module 13 : Conception et technologies de la projection (facultatif) Appliquer des compétences techniques de la conception de la projection pour créer une projection sur scène.	Débutant	2-8	1B, 4A
ATHE14	Module 14 : Innovations théâtrales à l'âge numérique (facultatif) Évaluer l'impact des innovations des technologies numériques sur la conception et les effets spéciaux dans une production théâtrale.	Intermédiaire	4-10	1B, 4C
ATHE15B	Module 15B : Régie de plateau B (facultatif) Aider le régisseur de plateau à assurer ses responsabilités pendant les répétitions et la production.	Intermédiaire	8-10	15A, 4B

ATHE15C	Module 15C : Régie de plateau C (facultatif) Assumer le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	Avancé	8-10	15B, 4C
ATHE16	Module 16 : Éthique du travail et propriété intellectuelle (principal) Examiner les pratiques conformes à l'éthique et la propriété intellectuelle dans le domaine des arts du théâtre.	Intermédiaire	2-4	Aucun
ATHE17	Module 17 : Salle (facultatif) Assumer les responsabilités du gestionnaire de la salle d'une production théâtrale.	Intermédiaire	2-6	1B
ATHE18B	Module 18B : Marketing et publicité B (facultatif) Concevoir une campagne de marketing et créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	18A
ATHE19	Module 19 : Gestion de la production (facultatif) Assumer le rôle du gestionnaire de production d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Intermédiaire	8-10	1B, 4C
ATHE21B	Module 21B : Préparation à un projet de production B (facultatif) Démontrer de l'autonomie dans sa préparation à un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	Avancé	2-4	1B, 4A
ATHE22B	Module 22B : Projet de production B (facultatif) Démontre de l'autonomie lorsqu'il s'agit de diriger département ou de jouer un rôle de leadership dans un projet de production théâtrale.	Avancé	25-50	1B, 4B, 21A
ATHE23B	Module 23B : Suivi d'un projet de production B (facultatif) Planifier et faciliter l'examen postproduction des expériences pratiques.	Avancé	2-4	22A
ATHE24B	Module 24B : Possibilités de carrière dans le domaine des arts du théâtre B (principal) Enquêter sur les opportunités d'emploi et d'études postsecondaires dans le domaine des arts du théâtre au Canada et à l'échelle internationale.	Intermédiaire	2-4	None
THEA80B	Module 80B: Préparation travail-études Se préparer pour le placement travail.	Avancé	3-5	4C et un ou plus des modules suivants: 5B, 6B, 7B, 8B, 9B, 10B, 11B, 12B, 15B, 17, 18B, 19

THEA81B	Module 81B : Placement travail-études (facultatif) Vivre une expérience de placement professionnel.	Avancé	25-50	80B
THEA82B	Module 82B : Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Avancé	2-4	81B
THEA99B	Module 99B : Études approfondies (facultatif)	Intermédiaire Avancé	10-25	
	MINIMUM		100	

Modules suggérés pour les cours combinés d'arts pratiques et appliqués au niveau intermédiaire

Code de module	Modules	Niveau	Durée suggérée (heures)	Module(s) préalable(s)
ATHE1A	Module 1A : Introduction à la production théâtrale Enquêter sur les rôles et responsabilités des membres d'une équipe de production théâtrale.	Débutant	2-6	Aucun
ATHE4A	Module 4A : Sécurité au théâtre-Droits et responsabilités Examiner et appliquer les normes de sécurité au milieu du travail des arts du théâtre et dans les espaces du spectacle.	Débutant	1-3	Aucun
ATHE6A	Module 6A : Accessoires de scène A Appliquer des méthodes pour catégoriser et créer des accessoires de scène.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE8A	Module 8A : Art scénique A Expérimenter des matériaux artistiques scéniques pour créer une œuvre d'art scénique.	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE9A	Module 9A : Conception des costumes A Enquêter sur les approches artistiques et techniques dans le domaine de la conception de costumes	Débutant	2-10	1A, 4A
ATHE10A	Module 10A : Conception du maquillage et des coiffures A Démontrer et appliquer la connaissance des notions fondamentales de la conception du maquillage et des coiffures dans les productions théâtrales.	Débutant	2-10	1A, 4A

ATHE18A	Module 18A : Marketing et publicité A Créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	Débutant	2-10	1A
ATHE20	Module 20 : Exploration du projet de production Soutenir les tâches effectuées dans les coulisses d'un projet de production théâtrale scolaire ou communautaire.	Débutant	2-10	1A, 4A

Modules suggérés pour les cours combinés d'arts pratiques et appliqués au secondaire

Répondre aux besoins et aux intérêts des élèves devrait être l'objectif principal lors de la sélection des modules pour configurer un cours combiné d'arts pratiques et appliqués au secondaire. L'approche utilisée (p. ex. horizontale, aléatoire ou verticale) guidera la sélection des modules au sein de la configuration de chaque cours combiné d'arts pratiques et appliqués. Pour plus d'information, veuillez consulter les lignes directrices sur les cours combinés des programmes d'études des Arts pratiques et appliqués au niveau secondaire dans le document *Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation* disponible sur le site Web du ministère de l'Éducation.

Modules

Module 1A : Introduction à la production théâtrale (principal)		
Durée suggérée : 2-6 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les rôles et les responsabilités des membres d'une équipe de production théâtrale.	a. Discute les différentes fonctions du théâtre telles que le divertissement, l'information, la documentation, la contestation et l'inspiration. b. Formule et étudie des questions d'enquête sur la valeur perçue du théâtre, telles que : • Qu'est-ce qui rend le théâtre unique? • Pourquoi le théâtre continue-t-il d'attirer le public depuis des siècles? • Comment les équipes de production théâtrales contribuent-elles à enrichir l'expérience du public? c. Discute les fonctions des équipes de production théâtrale (p. ex. mettre en place une vision artistique, s'assurer que les tâches de production sont exécutées de manière ponctuelle, rentable, sécuritaire et satisfaisante sur le plan esthétique). d. Mène des recherches et discute le rôle de divers postes permanents et contractuels d'une équipe de production, tels que : • le metteur en scène; • le gestionnaire général; • le gestionnaire de la troupe de théâtre; • le personnel de promotion; • l'équipe de la salle; • le gestionnaire et le directeur de production; • les machinistes; • les décorateurs et les costumiers; • le directeur technique; • les équipes chargées de l'éclairage, du son, des costumes et du maquillage. e. Identifie les responsabilités des membres d'une équipe, les classe par catégories, discute la nature coopérative de la production théâtrale et collabore à l'élaboration des règles et des procédures de la « troupe » en	

	milieu scolaire. f. Crée une représentation visuelle (p. ex. un organigramme, un schéma) pour expliquer les liens et l'interdépendance entre les divers emplois liés au théâtre. g. Gère et tient un journal d'apprentissage (un journal de théâtre) en donnant des instructions sur des éléments comme les tâches, les échéanciers, les expériences et les connaissances afin de soutenir la planification, l'autoréflexion, la documentation et l'évaluation de l'apprentissage. h. Identifie et explore les responsabilités des chefs de département de production. i. Décrit la relation entre les chefs de département et les équipes du théâtre. j. Explore le financement des théâtres (p. ex. le théâtre commercial ou le théâtre sans but lucratif) et discute les rôles des producteurs et des équipes de direction lorsqu'il s'agit de faire passer les productions de la création à la représentation (p. ex. l'octroi de permis, l'établissement du budget, la mise en place de l'équipe de création et de l'équipe technique). k. Discute les similitudes et les différences entre les grandes et les petites troupes de théâtre en prenant en considération la disponibilité des ressources (p. ex. humaines et financières) et son influence sur la production.
--	--

Module 1B : Processus collaboratif de la conception et de la production théâtrales (principal)		
Durée suggérée : 2-6 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Module 1A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner la manière dont les concepteurs créent une vision théâtrale et collaborent pour la mettre à jour.	a. Examine la nature coopérative du théâtre. b. Discute la façon dont les concepteurs (p. ex. les décorateurs, les éclairagistes, les costumiers et les concepteurs sonores) trouvent leurs idées (p. ex. en précisant les exigences de la pièce de théâtre, en menant des recherches ou en discutant avec le metteur en scène). c. Examine les rôles des individus et des équipes dans la conception de la production. d. Discute les fonctions des domaines de la conception (p. ex. l'éclairage pour exprimer le moment, le son pour révéler l'état d'esprit, la mise en scène pour figurer le lieu, le costume pour révéler le caractère). e. Examine le but et le contenu de diverses boîtes ou trousse à outils théâtrales (p. ex. celle de l'éclairagiste, celle du costumier). f. Explore et applique les éléments de la boîte à outils d'un concepteur pour des fins esthétiques (p. ex. les compétences visuelles, l'utilisation des maquettes, la représentation de l'état d'esprit, l'utilisation des symboles ou des métaphores, l'éclairage, la couleur, le son). g. Analyse les scènes pour créer des idées de conception et déterminer leurs exigences techniques. h. Utilise des outils de communication (p. ex. le langage, les maquettes, les images, le scénarimage) pour transmettre des idées de conception (p. ex. l'état d'esprit, l'environnement, le symbolisme). i. Discute des objectifs d'une analyse technique commune où les concepteurs rencontrent le régisseur pour discuter et noter les éléments techniques tels que les changements de costumes et les transitions sonores et d'éclairage. j. Interprète une scène en utilisant, d'une manière innovante, les diverses boîtes à outils théâtrales (p. ex. celle du metteur en scène, de l'éclairagiste, du scénographe et du costumier). k. Utilise un élément de la conception technique (p. ex. l'éclairage, les costumes, le son, les technologies numériques) à des fins symboliques comme mode de communication. l. Transforme le point de vue d'une scène ou d'une œuvre dramatique en amplifiant un élément technique ou artistique (p. ex. incorpore l'interaction du public, remplace un acteur par un objet ou une particularité technique, projette des images numériques sur des acteurs en mouvement, utilise les conventions des médias sociaux dans les représentations). m. Crée un plan, un budget et un échéancier de production et identifie les rôles associés à une production réelle ou imaginaire (p. ex. sur papier ou en version numérique).	

	n. Utilise, délibérément, le langage du théâtre. o. Démontre la volonté de prendre des risques créatifs, comprend que les idées ne peuvent pas toutes se réaliser et reconnaît la valeur d'apprendre par ses échecs. p. Réfléchit sur l'impact des décisions liées à la conception sur un public. q. Examine et expérimente des conventions traditionnelles choisies du théâtre mondial (p.ex. concevoir une pièce de théâtre en relation avec un contexte artistique d'un théâtre précis.)
--	---

Module 2 : Origines de la conception théâtrale (principal)		
Durée suggérée : 4-6 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Module 1A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur l'histoire et l'évolution des pratiques techniques de la conception théâtrale.	a. Discute les objectifs de la conception technique au théâtre (p. ex. le décor, les accessoires, l'éclairage, le son, les costumes, la coiffure et le maquillage), notamment les fonctions de création et les considérations pratiques. b. Enquête sur l'histoire et l'évolution de la conception technique théâtrale, en explorant des questions telles que : • Comment les troupes de théâtre et les artistes créent-ils d'autres mondes sur scène? • Comment éclairait-on les théâtres et les anciennes salles de spectacle avant l'invention de l'électricité? c. Mène des recherches sur les aspects techniques du théâtre à ses débuts, y compris les conventions (p. ex. les formats historiques d'une pièce de théâtre, les traditions culturelles) et sur l'évolution des équipements scéniques (p. ex. les ingénieurs tels qu'Adolphe Appia, les décors mobiles, les engins volants, les scènes hydrauliques, les trappes). d. Examine les pratiques techniques au théâtre depuis 1800 (p. ex. les débuts des effets spéciaux, les moulins à vent, les vagues, les plateaux avec élévateurs). e. Expérimente divers éléments de techniques théâtrales (p. ex. le théâtre mondial, le théâtre occidental) en utilisant des pratiques de conception telles que les petits croquis, les interprétations des personnages et/ou les modèles. f. Introduit, dans son propre travail, des idées inspirées de l'histoire des aspects techniques du théâtre (p. ex. un plateau surréaliste, des coiffures et des costumes des années 1940, des masques grecs ou italiens, des effets sonores en direct). g. Enquête sur les pratiques techniques du théâtre telles que celles qui sont utilisées : • au théâtre pendant la restauration française (p. ex. les batailles navales, le spectacle); • dans différents genres d'anciennes mises en scène (p. ex. l'acoustique des amphithéâtres);	

	• au théâtre et dans la danse de l'Inde de l'Est; • au théâtre japonais kabuki; • dans les combats d'ours du théâtre anglais; • dans la fabrication des masques; • au théâtre italien; • dans des espaces de théâtre extérieur; • dans les endroits des contes. h. Discute les effets des locaux transitoires du théâtre ou de la scène, de l'architecture et de diverses configurations scéniques sur le public (p. ex. les théâtres extérieurs ou en rond, les théâtres au sein des sites historiques particuliers, les théâtres à scène élisabéthaine, les arènes, la boîte noire, la plateforme, les théâtres de marionnettes et/ou d'ombres chinoises) en prenant en considération l'impact de ces divers contextes sur les pratiques techniques du théâtre. i. Discute le rôle des équipes techniques lorsqu'elles travaillent à des représentations théâtrales conçues d'une manière collaborative. j. Discute les défis des représentations théâtrales du passé qui n'avaient pas accès à la technologie. k. Examine comment les ambitions artistiques peuvent engendrer des innovations technologiques (p. ex. des ingénieurs en aérospatiale embauchés par un cirque pour résoudre des problèmes artistiques).
--	--

Module 3 : Espaces de représentation théâtrale (principal)		
Durée suggérée : 4-6 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Évaluer les espaces d'une représentation théâtrale, y compris celles qui se trouvent dans son école et dans sa communauté.	a. Analyse et compare les avantages et les inconvénients de divers espaces théâtraux conçus pour des spectacles intérieurs et extérieurs (p. ex. une arène ou un théâtre en rond, un théâtre à scène élisabéthaine, un arc de scène, une boîte noire, des sites environnementaux). b. Identifie les espaces communs (p. ex. le guichet de billetterie, les corridors de service, les passerelles) et les aspects des salles traditionnelles de spectacle d'un théâtre occidental (le système de rideaux, le réseau et le système d'éclairage). c. Discute l'utilisation des termes propres au théâtre occidental dans le contexte de divers espaces de spectacle (p. ex. la salle, l'avant-scène, l'arène, les coulisses, l'arrière-scène, le théâtre flexible, le théâtre en rond, sur scène, hors scène, l'arc de scène, le côté cour, le côté jardin, le théâtre à scène élisabéthaine, le lointain). d. Distingue les éléments mobiles du plateau et du décor. e. Mène des recherches sur des exemples de mises en scène du théâtre autochtone canadien et les examine en prenant en considération la diversité des espaces du spectacle et des exemples techniques du théâtre (p. ex. l'utilisation du symbolisme et de l'imagerie, les masques, les costumes, l'éclairage, le son, la musique, la danse, les accessoires, la scénographie). f. Mène des recherches sur les espaces de spectacle propres à différentes traditions (p. ex. le théâtre-forum, le théâtre environnemental, le théâtre ambulant, une maison longue de Premières Nations). g. Enquête sur les pratiques techniques du théâtre dans des cultures sélectionnées à travers le monde (p. ex. le maquillage japonais kabuki, les masques grecs, la conception musicale du gamelan et du théâtre d'ombres en Indonésie). h. Examine une installation théâtrale scolaire, communautaire ou professionnelle (p. ex. en personne ou en ligne) et en identifie les caractéristiques de la scène, la salle, les coulisses et leurs différentes parties. i. Discute la façon dont les professionnels du théâtre mettent en place des plans pour s'adapter aux conditions de la représentation théâtrale (p.ex. l'espace, les paramètres temporels). j. Explore les options et les défis, liés aux espaces théâtraux sélectionnés, que peut avoir une équipe de production et discute des options innovantes (p. ex. l'analyse des scènes et des espaces du spectacle intérieurs et	

	extérieurs possibles à l'école ou dans la communauté). k. Reconnaît l'effet de l'espace théâtral sur le public (p. ex. un théâtre extérieur, un théâtre en rond, un théâtre dans un site historique ou dans un paysage). l. Examine comment les technologies numériques pourraient être utilisées dans des espaces sélectionnés du spectacle.
--	--

Module 4A : Sécurité au théâtre - droits et responsabilités (principal)		
Durée suggérée : 1-3 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Aucun
Remarque : Les enseignants doivent déterminer à quel point les élèves sont familiers avec le domaine de la sécurité au Théâtre. Ils pourront ainsi décider s'ils doivent simplement revoir les concepts ou les introduire à travers un plan d'apprentissage approfondi.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner et appliquer les normes de sécurité au milieu du travail des arts du théâtre et dans les espaces du spectacle.	a. Discute les droits et les responsabilités des employeurs et des employés en ce qui concerne les dangers du milieu du travail et la façon de les prévenir. b. Identifie les dangers, les risques sécuritaires potentiels et les procédures utilisées pour assurer la sécurité dans les environnements théâtraux. c. Identifie et explore les procédures sécuritaires essentielles adaptées pour réaliser plusieurs tâches dans les espaces de spectacle et les différents environnements théâtraux (p. ex. le système de l'éclairage, le gréement, le travail dans le noir ou en hauteur). d. Examine la manière dont les normes de sécurité peuvent être adaptées à chacun des domaines techniques du théâtre (p. ex. le système électrique, la construction des décors, les produits chimiques, les gréements aériens, les peintures et les colles, la pyrotechnie, les outils électriques, la machinerie du plateau). e. Mène des recherches sur le règlement de La santé et La sécurité au travail (SST) et qui s'applique à l'utilisation des équipements théâtraux scolaires, communautaires et professionnels comme les marches, les élévateurs, les rampes des contremarches, les gréements, les trappes sur le plancher du plateau. f. Discute l'application des règles des Fiches des Données de Sécurité dans l'environnement théâtral. g. Mène des recherches sur les différents codes de sécurité et les directives (p.ex. le Code canadien de l'électricité), y compris leurs objectifs et leurs procédures, utilisées au théâtre. h. Mène une enquête sur les protocoles et les directives de la sécurité dans de différents espaces théâtraux semblables à ceux qui se trouvent dans son école ou dans sa communauté. i. Participe à l'élaboration d'un ensemble de règles de sécurité à utiliser sur	

	scène (p. ex. les chaussures à bout fermé et sans lacets, l'interdiction des boissons sur scène, les procédures à suivre pour utiliser les machines et les appareils du plateau).
--	---

Module 4B : Sécurité au travail - dangers et prévention des blessures B (principal)		
Durée suggérée : 2-5 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 4A
Remarque : Les enseignants doivent déterminer à quel point les élèves sont familiers avec le domaine des dangers et des préventions des blessures. Ils pourront ainsi voir s'ils doivent simplement revoir les concepts ou les introduire à travers un plan d'apprentissage approfondi.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner les dangers potentiels dans le domaine de production théâtrale et appliquer les pratiques de prévention des blessures.	a. Explore l'évaluation des risques en ce qui concerne le milieu de travail et comment elle peut prévenir les blessures. b. Discute l'influence que peut avoir une blessure sur le travailleur blessé ainsi que sur d'autres personnes comme l'employeur, le superviseur, les collègues de travail, les membres de la famille du blessé et ses amis. c. Analyse l'importance d'avoir une orientation adéquate, une formation, une supervision appropriée, des inspections des espaces théâtraux et de respecter les pratiques de la sécurité de travail. d. Distingue les quatre catégories de risques établis par La santé et La sécurité au travail (SST): • le risque physique (p. ex. soulever de lourdes charges, effectuer des mouvements répétitifs, glisser et trébucher, travailler en hauteur, travailler seul, les coupures et les brûlures); • le risque chimique (p. ex. les produits chimiques, les fumées, les vapeurs, les gaz); • le risque biologique (p. ex. les virus, les bactéries, les moisissures, les fluides corporels, la grippe); • le risque psychologique (p. ex. le harcèlement et l'intimidation, le stress, la fatigue, les heures du travail). e. Produit et discute quelques exemples de risques de travail potentiels appartenant aux quatre catégories principales dans le domaine des arts du théâtre. f. Compare diverses directives et critères industrielles de sécurité qui s'appliquent à différents domaines du théâtre. g. Identifie des risques potentiels de sécurité dans le théâtre ou les espaces de spectacle scolaires. h. Utilise constamment et proprement son équipement de protection individuelle ou EPI (p. ex. des lunettes de protection, un masque anti-poussières, des masques de ventilation, des gants, des casques de	

	protection, des chaussures à bout fermé et sans lacet, des vêtements convenables) et suit les procédures de sécurité durant ses propres expériences dans le domaine des arts du théâtre (p. ex. soulever adéquatement des objets lourds, organiser les entrepôts, utiliser adéquatement les outils et l'équipement). i. Discute et utilise les avertissements verbaux standards tels que « Faites attention! » ou « Dégagez ! », et les utilise. j. Explique les règlements de la santé et de la sécurité qui s'appliquent aux professions techniques du théâtre et identifie les responsabilités de l'employeur et des employés.
--	--

Module 4C : Sécurité au milieu de travail théâtral - sécurité et santé psychologiques (principal)		
Durée suggérée : 2-5 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 4B
Remarque : Les enseignants doivent déterminer à quel point les élèves sont familiers avec le domaine de la sécurité et la santé psychologiques. Ils pourront ainsi voir s'ils doivent simplement revoir les concepts ou les introduire à travers un plan d'apprentissage approfondi.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner les moyens pour maintenir la sécurité et la santé psychologiques dans les milieux de travail au théâtre.	a. Discute l'introduction de la santé psychologique comme une préoccupation de sécurité au théâtre. b. Décrit les défis éventuels de la conciliation de la vie personnelle et professionnelle dans les carrières liées aux arts du théâtre et discute les moyens de maintenir le bien-être personnel. c. Discute les influences positives (p. ex. poursuivre ses passions, avoir l'opportunité de prouver sa créativité, sentir la victoire, la réussite et la valorisation du travail accompli) et les influences négatives (p.ex. le stress financier périodique, le rejet des propositions de projet, les longues heures avant et pendant les tournées de spectacle suivies des périodes creuses,) du travail indépendant et/ou contractuel sur la santé physique et mentale d'une personne. d. Décrit les moyens pratiques que les employés et les employeurs peuvent utiliser pour assurer la santé et la sécurité psychologiques dans le milieu de travail. e. Mène des recherches sur les accommodements que peuvent demander les employés qui éprouvent des difficultés ou des problèmes liés à la santé mentale (p. ex. la modification des fonctions des postes, l'horaire flexible, le partage des tâches et les modifications de l'environnement de travail). f. Mène des recherches des sources de soutien (p. ex. <i>Professional Association of Canadian Theatres</i> [PACT], l'Association des designers canadiens [ADC], les syndicats des arts du spectacle, le Centre canadien d'hygiène et de sécurité au travail, Canadian Actors' Equity Association, Theatre Saskatchewan, La troupe du Jour) dans le domaine de la santé psychologique et la sécurité de travail au théâtre.	

Module 5A : Conception du décor A (principal)		
Durée suggérée : 2-8 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Module 1B
Remarque : Les enseignants doivent déterminer à quel point les élèves sont familiers avec le domaine de la sécurité et la santé psychologiques. Ils pourront ainsi voir s'ils doivent simplement revoir les concepts ou les introduire à travers un plan d'apprentissage approfondi.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les approches artistiques et techniques utilisées dans la création du décor.	a. Examine la fonction d'un décorateur. b. Mène des recherches sur les divers types du décor théâtral tels que : • le décor réaliste (p. ex. un décor construit sous forme de coffret); • le décor suggéré (p. ex. une scène extérieure, une scène de rue, une scène en forêt); • le décor historique (p. ex. grec, médiéval, élisabéthain, de la restauration ou moderne); • le décor abstrait (p. ex. l'utilisation symbolique d'une échelle pour représenter une maison); • le décor numérique. c. Explique et illustre comment les décors peuvent créer les environnements d'une œuvre dramatique (p. ex. un décor réaliste par opposition à un décor imaginaire). d. Mène des recherches sur la création des illusions et examine ce processus (p. ex. les projections, les éléments transformationnels de décor, les tournettes). e. Examine des façons de créer un décor en utilisant les habiletés manuelles et les technologies numériques. f. Discute l'importance de chercher et de respecter la signification culturelle des objets (p.ex. l'art, les meubles, les symboles) avant de les inclure dans la conception du décor. g. Examine les stratégies utilisées pour identifier les protocoles et les procédures de la représentation ou de l'utilisation des symboles culturels sacrés dans la conception du décor. h. Examine les exigences du plateau et/ou du décor d'une pièce de théâtre ou d'une scène sélectionnée et propose des moyens pour créer l'environnement. i. Simplifie un décor de scène en tenant compte des facteurs tels que le plan et l'échelle de la conception qui s'appliquent à cet espace. j. Crée un plan de base du décor selon l'échelle relative. k. Mène des recherches sur les objectifs d'un modèle de décor (p. ex. artistique et fonctionnel). l. Conçoit et crée un modèle d'un espace de représentation théâtrale réelle ou imaginaire (p. ex. un décor d'un théâtre de marionnettes ou d'ombres	

	chinoises), selon une échelle propre à un style de décor (p. ex. un décor imaginaire, un décor historique, un décor abstrait, un décor créé numériquement). m. Réfléchit sur ses réussites personnelles et les défis qu'il a éprouvés pendant sa conception et sa création d'un espace de présentation théâtrale réelle ou imaginaire.
--	--

Module 5B : Conception du décor B (facultatif)		
Durée suggérée : 10-12 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 5A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer les composants artistiques et techniques utilisés dans la conception du décor.	a. Examine et explore des techniques (p. ex. une banque d'images inspirantes, des tracés miniaturisés, des plans de base, des modèles) et des approches esthétiques (p. ex. le minimalisme, le réalisme sélectif, l'abstraction) utilisées par les décorateurs. b. Discute le but et les processus d'ébauche des plans de base. c. Examine les limites et le potentiel des espaces physiques de spectacle dans la création du décor, en tenant compte des facteurs tels que : • les exigences liées au plateau et/ou à l'espace du spectacle; • les lignes de visibilité (p. ex. les conditions du masquage); • les dimensions de la scène; • les espaces dans les coulisses des deux côtés de la scène; • l'effet et l'emplacement des instruments d'éclairage; • la sécurité et le bien-être des acteurs (par exemple, une scène ratissée pourrait avoir des effets néfastes sur la santé physique d'un acteur si l'angle du râteau est trop raide). d. Enquête sur la manière dont l'interprétation thématique de la pièce ou la pratique traditionnelle peuvent aider à décider la conception du décor. e. Examine le but des interprétations et explore la théorie des couleurs, les techniques et les médias traditionnels et numériques. f. Crée une interprétation d'une conception de décor pour la même pièce ou scène jouée dans deux différents espaces de spectacle et construit une maquette pour l'une d'elles en tenant compte de l'espace physique du spectacle et de l'interprétation esthétique. g. Présente des interprétations et des maquettes du décor et explique les éléments clés du processus de la prise de décision. h. Discute la manière dont une interprétation éclaircie ses propres décisions de conception du décor et précise comment l'interprétation peut influencer les décisions des autres membres de l'équipe de production.	

Module 5C : Conception du décor C (facultatif)		
Durée suggérée : 10-12 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 5B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Planifier et créer le décor scénique d'une pièce de théâtre, d'une comédie musicale, d'un drame ou d'une production théâtrale, réelle ou imaginaire, dont la scénographie est diversifiée.	a. Enquête sur la manière dont l'espace physique du spectacle et l'interprétation artistique peuvent façonner la conception du décor (p. ex. les lignes de visibilité, les façades, le symbolisme, le style). b. Discute les avantages et les inconvénients des parties manuelles, mécanisées et automatisées du décor. c. Examine les buts, les effets et la mécanique de divers types de machinerie de la scène (p. ex. les tournettes, les tulle, les gouttes, les cycloramas, les parties volantes du décor). d. Prépare les plans de base des scènes sélectionnées ou d'une production complète au moyen de dessins échelonnés créés manuellement ou numériquement, y compris les dessins des façades, une vue de dessus et une vue latérale. e. Incorpore des facteurs de conception tels que les dimensions des portes d'entrées, le poids, la portabilité, les transports, le chargement et le déchargement afin de façonner la création et la conception du décor. f. Crée un modèle échelonné coloré et/ou une maquette réels ou imaginaires d'après les plans de base des scènes sélectionnées d'une pièce de théâtre, d'une comédie musicale ou d'un drame dont la scénographie est diversifiée. g. Mène des recherches et examine des logiciels de modélisation des interprétations créées numériquement pour mettre en place des décors et des constructions de scènes (p. ex. crée des plans de base, ajoute des meubles et des accessoires, dessine des éléments scéniques). h. Discute les avantages des médias numériques par rapport aux méthodes traditionnelles d'interprétations, telles que : • la vitesse – l'interprétation numérique peut être plus rapide que les techniques traditionnelles si l'on tient compte du temps nécessaire pour refaire une interprétation traditionnel; • la facilité – les éléments visuels détaillés ou photographiques peuvent être facilement retravaillés sans avoir besoin de recommencer; • la duplication – lorsqu'il s'agit de travailler des productions à multiples décors, une image principale interprétée numériquement permet de sauvegarder différents effets visuels en tant qu'images distinctes. i. Examine la pratique de réutiliser les matériaux du décor théâtral et discute les avantages des pratiques durables. j. Analyse les coûts et s'assure que les plans du décor respectent le budget prescrit. k. Présente la conception du décor, y compris la justification et les explications	

	des décisions de conception du décor prises, d'une manière collaborative, avec membres de l'équipe de production.
--	---

Module 6A : Accessoires de scène A (principal)		
Durée suggérée : 2-10 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1A et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer des méthodes pour catégoriser et créer des accessoires de scène.	a. Définit les « accessoires de scène » et discute leur rôle dans la production. b. Effectue un remue-méninge afin de trouver des moyens pour catégoriser les accessoires de scène (p. ex. manuels ou utilisés dans l'action, en arrière-plan, cassables, consommables ou périssables, vestimentaires, feints, de répétition, décoratifs, statiques, d'acrobatie). c. Catégorise plusieurs types d'accessoires de scène (p. ex. les aliments, les magazines, les armes, les panneaux de signalisation, les marionnettes, la monnaie, les feux de camp, les créatures imaginaires et les masques). d. Crée une banque d'images inspirantes (p. ex. numérique, imprimée) pour l'utiliser dans les différentes catégories d'accessoires. e. Discute la façon dont les accessoiristes doivent tenir compte des facteurs tels que : • les exigences liées à la pièce de théâtre; • les limites du budget; • la crédibilité; • l'aspect pratique. f. Conçoit et crée un accessoire à trois dimensions à partir de quelques sources d'inspiration (p. ex. des photos, des dessins ou des interprétations), pour réaliser une production réelle ou imaginaire. g. Effectue un remue-méninge sur les accessoires et propose des solutions aux problèmes éventuels et les situations qui peuvent survenir. h. Planifie l'acquisition, l'organisation et la gestion des accessoires, en tenant compte, par exemple : • des emprunts, de la transformation et de la création; • de l'élaboration et de la prise de l'inventaire; • de la gestion des dons, y compris les soins, le retour et les remerciements; • du respect des autres exigences liées à la pièce de théâtre; • de l'organisation : les tables d'accessoires, le(les) modèle(s), le stockage; • l'entretien et la réparation des accessoires; • la distribution et la collecte des accessoires auprès des acteurs; • les responsabilités avant et après la production.	

	i. Identifie les raisons pour lesquelles les accessoires doivent être organisés dans les coulisses. j. Collabore à mettre en place un plan pour organiser les accessoires afin d’être utilisés dans un ou de plusieurs actes d’une pièce réelle ou imaginaire. k. Met en pratique des mesures et des procédures de sécurité en travaillant avec des accessoires de scène au théâtre.
--	--

Module 6B : Accessoires de scène B (facultatif)		
Durée suggérée : 10-12 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 6A et 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire.	a. Examine la relation entre le décorateur et l’accessoiriste. b. Discute le rôle d’un accessoiriste ou d’un décorateur par rapport au metteur en scène. c. Participe aux réunions de conception de la production et démontre une collaboration avec le metteur en scène et l’équipe de conception (p. ex. les décorateurs, l’éclairagiste et les costumiers). d. Examine les méthodes de catégorisation, d’acquisition et de gestion des accessoires. e. Examine des façons de créer l’illusion de l’authenticité des accessoires par rapport à la période temporelle (p. ex. des bougies à la flamme vacillante, de vieilles valises, un téléphone à cadran, du faux sang, de faux aliments). f. Mène des recherches et conçoit des accessoires qui correspondent à des lieux et des moments précis (p. ex. un aliment, une arme, un appareil, des objets décoratifs, des masques). g. Conçoit une interprétation des couleurs et fabrique un accessoire pour une production réelle ou imaginaire. h. Crée une gamme de surfaces contrefaites. i. Expérimente, dans l’élaboration des accessoires, une grande variété de matériaux (p. ex. la pâte à modeler, le papier mâché, le plâtre), d’outils (p. ex. outils pour couper, saisir, frapper, gratter ou fureter) et de procédures d’assemblage (p. ex. coudre, coller, fixer, attacher, visser). j. Adapte un accessoire existant à un but temporaire et le rendre à sa forme initiale. k. Réfléchit sur les difficultés éprouvées dans le cadre de son propre processus de conception et de fabrication. l. Identifie les accessoires qui peuvent poser des défis en matière de sécurité dans le département d’accessoires (p. ex. les cigarettes, les	

	armes, le verre). m. Met en pratique des mesures et des procédures de sécurité en travaillant avec des accessoires de scène.
--	---

Module 6C : Accessoires de scène C (facultatif)		
Durée suggérée : 10-12 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 6B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer, organiser et gérer des accessoires de scène pour une production réelle ou imaginaire.	a. Participe aux réunions de conception de la production et démontre une collaboration avec le directeur et l'équipe de conception (p. ex. les décorateurs, les éclairagistes et les costumiers). b. Passe en revue les méthodes de catégorisation, d'acquisition et de gestion des accessoires. c. Conçoit une interprétation des couleurs et fabrique un accessoire pour une production réelle ou imaginaire. d. Expérimente, dans la création des accessoires, une grande variété de matériaux (p. ex. la pâte à modeler, le papier mâché, le plâtre), d'outils (p. ex. pour couper, saisir, frapper, gratter ou fureter) et de procédures d'assemblage (p. ex. coudre, coller, fixer, attacher, visser). e. Crée un échéancier, un budget et un plan de production de l'élaboration, de l'organisation et de la gestion des accessoires pour une pièce de théâtre réelle ou imaginaire. f. Propose des solutions pour les défis de sécurités liés au département d'accessoires. g. Pratique les mesures et les procédures de sécurité dans son travail avec des accessoires de scène. h. Réfléchit sur les succès et les défis rencontrés en créant, en organisant et en gérant les accessoires de la scène pour une pièce de théâtre réelle ou imaginaire.	

Module 7A : Construction du décor A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-10 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Module 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les approches artistiques et techniques de la construction du décor.	a. Examine les rôles du directeur technique, du directeur de production, du scénographe et d'autres membres de l'équipe d'après leur relation avec la construction du décor. b. Examine les responsabilités particulières et relatives à la réalisation des concepts de la scénographie, du chef menuisier et de l'équipe de construction. c. Mène une recherche pour savoir comment la construction d'un décor diffère de la construction traditionnelle de bâtiments. d. Démontre la compréhension de la construction du décor et de la terminologie des parties du décor telles que : • Les panneaux et les châssis (p.ex. une glissière, un coin, un ensemble d'unité); • les pains (les sacs de contrebalance); • les montants; • les nœuds; • les pendrillons; • les tournettes. e. Crée une banque d'images inspirantes de décor de théâtre et de fond de scène démontrant des pratiques de construction qui tiennent compte, par exemple, de la portabilité, de la sécurité, de l'illusion de la réalité ou des environnements imaginaires. f. Crée des esquisses de construction d'une ou de plusieurs images du décor en une, deux ou en trois dimensions. g. Identifie et simplifie les matériaux et les techniques de construction (p. ex. suggère des solutions pour créer des murs et des fenêtres au lieu de les construire réellement). h. Crée des images de décor en deux dimensions (p. ex. une toile de fond, un panneau de base de 4 x 8) ou en trois dimensions (p. ex. un buisson, un rocher). i. Identifie et met en pratique les mesures de sécurité nécessaires afin de construire des décors dans un atelier et de les installer sur le plateau (p. ex. s'assure que les plateformes répondent aux normes de résistance structurale, utilise des matériaux non combustibles).	

Module 7B : Construction du décor B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-12 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 7A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Planifier et construire un décor et des images du décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Examine les responsabilités particulières du chef et du personnel menuisier. b. Examine la construction du décor et la terminologie des parties du décor. c. Discute la manière dont les facteurs tels que les dimensions des portes d'entrée, le poids, la portabilité, les transports, le chargement et le déchargement aident à donner plus d'informations sur la construction du décor et de ses images. d. Planifie, dessine et construit une ou plusieurs images de décor en deux dimensions tels qu'un panneau comportant une porte à charnière ou un panneau comportant un cadre de fenêtre. e. Planifie, dessine et construit une ou plusieurs images de décor en trois dimensions tels que : • une plateforme sur une charpente de tréteaux; • une plateforme inclinée ou une rampe; • des cubes de scène; • un escalier comptant au moins trois marches; • une colonne ou un tronc d'arbre. f. Examine et met en pratique les mesures de sécurité nécessaires afin de construire des décors en atelier et de les installer sur le plateau. g. Utilise les matériaux appropriés de construction et de renforcement pour installer et fixer le décor ou les images décor conformément aux normes de sécurité (p. ex. des nœuds, des ferrures de levage, des poids). h. Démontre un exemple de leadership et de collaboration.	

Module 7C : Construction du décor C (facultatif)		
Durée suggérée : 15-20 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 7B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Planifier et construire un décor pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Planifie et crée, d'une manière collaborative, un décor complet, y compris les plans du terrain, d'une pièce de théâtre à décor multiple, d'une comédie musicale ou d'une autre représentation théâtrale dont la scénographie est diversifiée. b. Identifie et met en pratique les mesures de sécurité nécessaires afin de la construire des décors en atelier et de les installer sur le plateau. c. Assemble des éléments du décor (p. ex. assemble des panneaux et des châssis pour créer un mur, assemble des contremarches et des morceaux de rampe ainsi que des marches pour créer des niveaux superposés, joint des panneaux à des contremarches, suspend des toiles de fond) en démontrant des habiletés pour la résolution des problèmes et en respectant les normes de sécurité. d. Utilise les matériaux de construction et de renforcement et les outils appropriés (p. ex. des fixations, des supports, des poids) pour installer et fixer le décor ou les éléments de décor conformément aux normes de sécurité. e. Identifie les défis potentiels et crée un plan pour adapter des facteurs tels que les dimensions des portes d'entrée, le poids, la portabilité, les transports, le chargement et le déchargement durant la construction et l'installation du décor. f. Mène des recherches et utilise un logiciel informatique de dessin qui sert à dessiner des schémas détaillés ou des constructions schématisées. g. Prépare un calendrier et un budget pour construire le décor d'une production théâtrale réelle ou imaginaire. h. Démontre un exemple de leadership et de collaboration. i. Participe et prend des notes durant les répétitions techniques et les répétitions générales afin de réviser le travail de construction du décor. j. Participe à créer un environnement favorisant la construction sécuritaire et efficace d'un décor de scène, ainsi que le chargement et le déchargement du matériel de production et le déplacement du décor sur et hors scène pendant la production théâtrale.	

Module 8A : Art scénique A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-10 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Expérimenter des matériaux artistiques scéniques pour créer une œuvre d'art scénique.	a. Explique la fonction générale et les tâches particulières des scénographes et des peintres (p. ex. le scénographe interprète la représentation du concepteur de la scène, les peintures et les dessins illustrées telles que le papier peint, les toiles de fond, le grain du bois, le marbre ou les trompe-l'œil, tandis qu'un peintre les peint en couleur). b. Crée une banque d'images inspirantes pour illustrer des conceptions démontrant les différentes fonctions de l'art scénique au théâtre (p. ex. concrétise la vision du décorateur, crée des textures, peint des toiles de fond, utilise des contrefaçons pour créer une perspective, crée l'illusion de l'espace, du temps et du lieu). c. Mélange de la peinture pour créer de nouvelles couleurs et textures pour les parties de décor. d. Expérimente des techniques de peinture (p. ex. le frottis, le pointillé, les éclaboussures, la doublure) pour créer de diverses surfaces texturées. e. Démonstre une bonne utilisation de la perspective en dessinant des croquis miniatures des toiles de fond. f. Démonstre des stratégies de résolution des problèmes dans la création d'illusions. g. Propose un projet d'art scénique (p. ex. une toile de fond, un trône, un panneau d'image ou de paysage plat, l'illusion d'un objet en trois dimensions sur une surface en deux dimensions). h. Examine des mesures et des pratiques de sécurité liés à l'art scénique. i. Crée le projet d'art scénique proposé à la main ou en utilisant la technologie.	

Module 8B : Art scénique B (facultatif)		
Durée suggérée : 10-12 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 8A et 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer une œuvre d'art scénique pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Expérimente plusieurs manières pour préparer des surfaces (p. ex. la prise de mesures, la schématisation, les types de peinture, les types de scellant, les types d'apprêt) afin de créer des textures et des finitions variées. b. Utilise des techniques de peinture et divers matériaux pour créer un échantillon de surfaces contrefaites en deux dimensions (p. ex. du marbre, de la brique, de la pierre ou du bois). c. Expérimente les finitions sur diverses surfaces (p. ex. les patines, la maturation, les peintures déformantes). d. Expérimente des matériaux à modeler (p. ex. la mousse à deux composants, la mousse de polystyrène, la mousse à fleurs) et des outils (p. ex. des fichiers, une râpe manuelle, des couteaux, les outils des objets trouvés, du papier à sable). e. Crée un projet de sculpture (p. ex. un bas-relief, une colonne, une statue, ou une fontaine d'eau) en prenant en considération les étapes de la préparation de la surface, de la peinture et de la finition. f. Démontre un exemple de collaboration avec le metteur en scène et l'équipe de conception (p. ex. les éclairagistes et les costumiers). g. Explore les effets de la lumière sur la peinture (p. ex. une lumière bleue sur une peinture jaune produit un effet vert). h. Expérimente la création d'illusions au moyen des méthodes de peinture (p. ex. des éclaboussures de couleurs) et explique comment l'œil humain perçoit la couleur à distance dans un décor de scène éclairé artificiellement. i. Examine des mesures et des pratiques de sécurité liées à l'art scénique. j. Révise les précautions et les pratiques liées aux arts scéniques de la production théâtrale.	

Module 8C : Art scénique C (facultatif)		
Durée suggérée : 15-20 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 8B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Démontrer des idées et des méthodes innovantes pour interpréter diverses conceptions et reproduire une œuvre d'art scénique pour une production théâtrale.	a. Interprète et produit une œuvre d'art scénique à partir des représentations de conception. b. Expérimente des techniques, des matériaux, des finitions et des styles connus et inconnus pour diverses scénographies. c. Organise et maintient les matériaux et les outils de l'atelier de peinture. d. Établit des buts et crée un plan de travail, y compris un calendrier pour produire une œuvre d'art scénique. e. Collabore avec les menuisiers pour accomplir les illusions et la finition des contrefaçons (p. ex. imitation de la pierre, le métal ou le vitrail). f. Expérimente des techniques et différents types de peinture et d'outils pour obtenir un aspect désiré. g. Crée des esquisses et des modèles pour guider la production de l'art scénique. h. Justifie l'utilisation des matériaux en se basant sur la couleur, la texture, la solidité et d'autres critères. i. Guide, au besoin, le travail de l'équipe de peinture. j. Reconnaît et applique les pratiques de sécurité de travail en produisant de l'art scénique. k. Identifie les matières dangereuses potentielles et les procédures pertinentes pour savoir les utiliser selon les références de Workplace Hazardous Materials Programme du système d'information.	

Module 9A : Conception des costumes A (principal)		
Durée suggérée : 2-10 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les approches artistiques et techniques dans le domaine de la conception de costumes.	- Examine les fonctions liées à la conception des costumes telles que : - représenter l'état d'esprit, le style et la période historique de la production; - renforcer et accentuer le caractère des personnages incarnés par les acteurs ou modifier l'apparence de ces derniers; - établir une distinction entre les personnages et suggérer des relations; - suggérer une évolution au niveau du développement et de la maturation des personnages; - soutenir le climat et le style artistique de façon générale. - Décrit le rôle du costumier dans la planification et les étapes de la production de la pièce de théâtre. - Trouve des exemples et crée une banque d'images inspirantes pour illustrer des conceptions démontrant les différentes fonctions des costumes. - Recherche de différentes façons de créer des costumes en tenant compte des facteurs tels que les ressources disponibles, le niveau de compétence, la sécurité, la mobilité et les changements rapides. - Examine le processus de conception des costumes (p. ex. analyse des matières premières, collabore avec le metteur en scène et d'autres concepteurs, crée des rendus, veille à la construction). - Expérimente la conception et le rendu des costumes (p. ex. le dessin, le collage et les applications interactives) pour des personnages précis. - Crée des esquisses sommaires provisoires pour une scène ou un acte précis réel ou imaginaire. - Identifie et met en pratiques les principes de la sécurité au théâtre.	

Module 9B : Conception des costumes B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 9A et 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner et appliquer les notions fondamentales de la conception des costumes dans les productions théâtrales.	a. Décrit les habiletés artistiques et les compétences techniques indispensables à la conception et à la réalisation des costumes dans une production théâtrale. b. Crée une banque d'images inspirantes pour illustrer des conceptions démontrant de certaines fonctions sélectionnées des costumes au théâtre. c. Applique les principes de la conception à la réalisation des costumes à un acte ou à une pièce en particulier. d. Conçoit et crée des costumes pour une production précise avec un budget limité. e. Conçoit et crée des accessoires pour un costume précis. f. Examine l'utilisation des costumes pendant les deux étapes de la production théâtrale : les répétitions et les représentations. g. Élabore des adaptations potentielles aux costumes selon des circonstances variées (p. ex. si des acteurs sont en fauteuil roulant, des changements rapides). h. Développe les costumes demandés avec un budget limité. i. S'exerce à ajuster les costumes aux acteurs et à gérer la garde-robe durant la production. j. Discute la différence entre la représentation et la conception réelle ou entre une conception authentique et une conception stylisée. k. Révise et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité associées aux costumes et aux accessoires. l. Assiste aux réunions de conception et de production et y apporte des idées. m. Mène des recherches sur les célèbres concepteurs de costumes et partage ses critiques et ses commentaires de leur travail avec des pairs ou d'autres personnes.	

Module 9C : Conception des costumes (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Avancé	Préalables : Modules 1B et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner et appliquer les notions fondamentales de la réalisation des costumes dans les productions théâtrales.	a. Examine la relation professionnelle entre le costumiers et l'atelier qui réalise les costumes (p. ex. collaborer pour concrétiser la vision du costumier et du metteur en scène, respecter le budget désigné et créer un costume pratique et fonctionnel qui facilite la mobilité, tout en respectant la conception). b. Démonstre les habiletés artistiques et les compétences techniques nécessaires pour réaliser des costumes dans une production théâtrale (p. ex. nuancer les couleurs du tissu et l'apprivoiser, tailler, coudre, créer des patrons, apporter des modifications, réparer des dégâts). c. Réalise des costumes pour une production ou une partie d'une production avec un budget limité. d. Crée des accessoires pour un costume précis. e. Collabore avec les maquilleurs et les coiffeurs (p. ex. lorsqu'il s'agit d'approuver les styles de coiffure, les perruques, les postiches, les moustaches, les barbes et les maquillages spéciaux). f. Collabore avec le département des accessoires au besoin (p. ex. pour obtenir des parasols, des cannes, des masques, des faux ventres). g. Assiste aux réunions de conception et de production et y apporte des idées. h. Crée un graphique de la garde-robe pour vérifier l'entrée et la sortie des costumes. i. Révise et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité associées aux costumes et aux accessoires.	

Module 10A : Conception du maquillage et des coiffures A (principal)		
Durée suggérée : 2-8 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Démontrer et appliquer la connaissance des notions fondamentales de la conception du maquillage et des coiffures dans les productions théâtrales.	a. Examine les fonctions du maquillage et de la coiffure dans les productions, telles que : • créer et communiquer des renseignements au sujet des personnages (p. ex. indiquer la personnalité, la situation socioéconomique, l'époque, le cadre, le style, la situation du personnage); • appuyer la visibilité de l'acteur; • améliorer, modifier ou préserver l'apparence d'un acteur. b. Examine et discute l'importance de l'hygiène (p. ex. se laver les mains avant une application, s'assurer que le matériel est propre, évaluer le type de peau afin de s'assurer que le maquillage ne causera pas d'irritations cutanées) et de la propreté des produits capillaires et du maquillage, de leur application et des outils. c. Crée une banque d'images inspirantes de modèles de conception illustrant des fonctions sélectionnées de la coiffure et du maquillage au théâtre. d. Effectue des recherches et identifie les outils et le matériel utilisés dans la conception et la production des coiffures et du maquillage. e. Expérimente un maquillage de base pour des fonctions sélectionnées sur scène. f. Démonstre de bonnes pratiques d'hygiène et de propreté dans son travail avec les outils utilisés pour la coiffure et le maquillage de scène. g. Conçoit et crée, en collaboration avec le costumier, une coiffure et un maquillage pour appuyer le caractère d'un personnage précis (p. ex. l'apparence historique correcte et les exigences stylistiques). h. Reconnaît l'importance d'une communication claire pendant les réunions de la production théâtrale.	

Module 10B : Conception du maquillage et de coiffures B (facultatif)		
Durée suggérée : 5-8 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 10A et 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Rechercher et appliquer les notions fondamentales de la conception et de l'application du maquillage dans les productions théâtrales.	a. Examine les fonctions de la conception du maquillage et des coiffures dans une production théâtrale. b. Examine et démontre les pratiques de sécurité et de propreté appropriées à l'application du maquillage (p. ex. ne pas partager le maquillage). c. Assure l'utilisation des procédures d'hygiène adéquates. d. Collabore avec le costumier pour créer les coiffures et le maquillage. e. Crée une banque d'images inspirantes des modèles de conception illustrant des fonctions sélectionnées de la coiffure et du maquillage au théâtre. f. Travaille efficacement en respectant les limites budgétaires. g. Applique la connaissance de la théorie des couleurs à la conception de la coiffure et du maquillage. h. Expérimente divers fonds de teint, le maquillage des yeux et des lèvres, la mise en valeur de la structure osseuse, le maquillage correcteur, le maquillage de vieillissement, le maquillage des sourcils, le maquillage de traumatisme et le maquillage de fantaisie. i. Expérimente les effets spéciaux créés par le maquillage (p. ex. des cicatrices, des éclaboussures de sang) et explore des façons de créer l'illusion d'une barbe. j. Examine les utilisations du matériel servant au maquillage en trois dimensions. k. Identifie la composition d'une trousse de maquillage de base et en calcule le coût.	

Module 10C : Conception du maquillage et des coiffures C (facultatif)		
Durée suggérée : 6-8 heures	Niveau : Avancé	Préalables : Modules 10B et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer des innovations à la conception du maquillage et des coiffures dans une production théâtrale.	a. Discute les caractéristiques de la conception efficace du maquillage et des coiffures de théâtre. b. Examine et démontre les pratiques de sécurité et de propreté appropriées à l'application du maquillage. c. Crée une banque d'images innovantes et inspirantes des modèles de conception illustrant des fonctions sélectionnées de la coiffure et du maquillage au théâtre. d. Collabore avec le costumier pour créer des styles de coiffure, des perruques, des types de maquillage et des effets spéciaux. e. Crée des effets spéciaux à l'aide du maquillage (p. ex. des ecchymoses, des tatouages, des brûlures, des ampoules, des calvities). f. Examine les utilisations du matériel servant au maquillage en trois dimensions. g. Conçoit une prothèse (p. ex. un nez prothétique ou un comblement du visage). h. Met en pratique les techniques du maquillage en trois dimensions dans une conception originale pour mettre en relief un personnage donné. i. Accède aux ressources communautaires et à d'autres ressources. j. Enquête sur les applications culturelles et historiques du maquillage et de la coiffure au théâtre (p. ex. dans le théâtre japonais kabuki). k. Assiste aux réunions de conception et de production et y apporte des idées. l. Identifie la composition d'une trousse de maquillage de base. m. Identifie les exigences d'une formation pour obtenir une licence ou une accréditation de maquilleur professionnel et/ou de maquilleur spécialisé dans les effets spéciaux.	

Module 11A : Conception de l'éclairage A (principal)		
Durée suggérée : 4-8 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans l'éclairage de la scène.	a. Examine les fonctions de l'éclairage telles que : • assurer la visibilité; • établir une scène; • créer une ambiance; • sculpter; • attirer l'attention du public; • composer des tableaux visuels; • styliser; • mettre l'histoire sur scène; • créer un rythme. b. Examine les bases de la théorie des couleurs et de la lumière (p. ex. le spectre des couleurs, les nuances, les valeurs et l'intensité de la couleur, les gels, les couleurs chaudes et les couleurs froides, la répartition de la lumière, le mouvement de la lumière, la psychologie de la couleur). c. Mène des recherches et examine les procédures du maintien du matériel d'éclairage. d. Démontre la manière d'utiliser et de contrôler le système d'éclairage (p. ex. un projecteur de poursuite). e. Démontre la manière de suspendre, de diriger, de concentrer et de geler les instruments d'éclairage. f. Identifie et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité applicables à l'éclairage de la scène. g. Applique bien les pratiques du leadership et de la collaboration. h. Crée une banque d'images inspirantes des modèles de conception illustrant des fonctions sélectionnées de l'éclairage au théâtre.	

Module 11B : Conception de l'éclairage B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 11A et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer des compétences artistiques et techniques à la conception et à la production de l'éclairage au théâtre.	a. Examine la théorie des couleurs de base, la théorie de l'éclairage et les fonctions de l'éclairage de la scène. b. Examine les mesures de sécurité et applique des pratiques sécuritaires en matière d'éclairage de la scène (p. ex. comment changer une ampoule de façon sécuritaire, utiliser des câbles de sécurité dans les instruments installés). c. Explore l'importance de coordonner la conception de l'éclairage avec les autres décisions de conception (par exemple, les costumes, le maquillage et le décor). d. Examine divers instruments d'éclairage (p. ex. les projecteurs de poursuite, les bandes lumineuses, les plafonniers – les projecteurs de Fresnel ou les projecteurs Leko) et leurs composantes (p. ex. les prises, les volets de projecteur et les mécanismes internes). e. Mène des recherches sur une variété de systèmes de contrôle (p. ex. analogique manuel, numérique programmé, gradateurs). f. Expérimente les outils et le matériel tels que : • les sources (p. ex. les projecteurs de poursuite, les lampes de poche); • les gels colorés (p. ex. le mélange et la tonalité); • les gobos; • les console d'éclairage, les projecteurs de poursuite, les lampes de poche. g. Prépare un instrument d'éclairage précis pour l'utiliser à des besoins spécifiques (p. ex. comment fixer, stabiliser ou suspendre, insérer un gel, un obturateur, rattacher aux réseaux ou aux trépieds). h. Démontre le fonctionnement d'un instrument d'éclairage avec ou sans console d'éclairage. i. Expérimente des effets d'éclairage de scène visant à : • établir le moment et le lieu; • créer des transitions (par exemple, entre des scènes, passer à un moment ou à un lieu différent ou à une différente zone de la scène); • créer ou modifier une ambiance; • sculpter les acteurs ou les éléments du décor; • utiliser un jeu d'ombres pour évoquer un souvenir. j. Détermine l'éclairage exigé pour une production théâtrale dramatique réelle ou imaginaire.	

Module 11C : Conception de l'éclairage C (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 11B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer des innovations dans la conception de l'éclairage d'une production théâtrale.	a. Révise les mesures de sécurité et applique des pratiques sécuritaires dans l'éclairage de la scène (p. ex. comment changer une ampoule de façon sécuritaire, utiliser des câbles de sécurité sur les instruments installés). b. Expérimente divers instruments d'éclairage (p. ex. les projecteurs de poursuite, les bandes lumineuses, les plafonniers – les projecteurs de Fresnel ou les projecteurs Leko) et leurs composantes (p. ex. les prises, les volets de projecteur et les mécanismes internes). c. Mène des recherches et examine l'utilisation de la lumière noire pour rendre les interprètes invisibles lorsqu'ils manipulent des marionnettes ou d'autres accessoires et collabore avec l'équipe de production afin de répondre aux autres exigences applicables, par exemple, aux costumes associés à la lumière noire, aux décors, aux accessoires, aux matériaux et à la peinture. d. Prépare un instrument d'éclairage précis pour l'utiliser à des besoins spécifiques (p. ex. comment fixer, stabiliser ou suspendre, insérer un gel, un obturateur, rattacher aux réseaux ou aux trépieds). e. Démontre le fonctionnement d'un instrument d'éclairage, avec ou sans console (p. ex. la direction de la lumière, l'éclairage en trois points). f. Détermine les besoins d'éclairage et crée une conception pour une production réelle ou imaginaire, en utilisant des instruments d'éclairage réels, interactifs ou numériques, des applications et/ou des simulateurs. g. Conçoit le plan graphique de l'éclairage pour une pièce donnée (dans une installation à laquelle l'élève a accès) et justifie ses choix. h. Crée des documents relatifs à l'éclairage : • le schéma de l'éclairage; • le schéma de la correction; • la feuille magique; • la feuille de repères. i. Réfléchit sur les points forts et les défis que présente sa propre conception. j. Mène des recherches sur les applications de techniques théâtrales mobiles qui s'offrent à l'éclairagiste (p. ex. la manipulation des gels, le calcul des distances de projection, la bibliothèque de gobos) et les expérimente. k. Enquête sur les moyens d'appliquer les compétences en éclairage à d'autres domaines de la vie (p. ex. les remises de prix dans la communauté, l'affichage des fenêtres, les concerts de musique, les défilés de mode, les spectacles de la mi-temps aux matchs de football, l'éclairage des lieux de culte, l'éclairage architectural).	

	I. Assiste aux réunions de conception et de production et y apporte des idées.
--	--

Module 12A : Conception du son A (principal)		
Durée suggérée : 2-8 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquête sur les approches artistiques et les techniques utilisées dans la conception sonore.	a. Discute les fonctions de la conception du son telles que : • aider à établir le moment ou le lieu; • assurer la transition entre les scènes; • créer ou modifier l'ambiance; • augmenter le suspens; • mettre en valeur les qualités des personnages. b. Expérimente les systèmes de base d'enregistrement et de lecture de son et explore les propriétés sonores contrôlables telles que le ton, le volume, la qualité, la direction et la durée. c. Mène des recherches sur les éléments fondamentaux du son et de la vidéo sur scène au théâtre et les explore. d. Crée et trouve des sources d'effets sonores. e. Discute et examine les moyens d'organiser le son pour des productions ou des événements présentés sur scène (p. ex. un graphique, des feuilles de repères). f. Suit un script sonore. g. Identifie et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité pendant son travail dans le domaine du son et de la vidéo sur scène. h. Crée une banque de sons inspirants des modèles de conception illustrant des fonctions sélectionnées du son au théâtre.	

Module 12B : Conception du son B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 4B et 12A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer la conception du son d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Examine divers matériaux de sonorisation analogique et numérique (p. ex. les microphones, les cartes son, les égaliseurs, les hautparleurs, les écouteurs) et différents programmes de sonorisation (p.ex. les stations de travail audio-numérique, DAW, QLab) et prépare le matériel pour l'utiliser. b. Examine les mesures de sécurité et applique des pratiques sécuritaires liées à la conception du son. c. Démonstre une bonne utilisation du matériel de sonorisation et une bonne manipulation de la qualité du son. d. Expérimente l'utilisation du son pour des fonctions précises telles que : • aider à établir le moment ou le lieu; • assurer la transition entre les scènes; • créer ou modifier l'ambiance; • augmenter le suspens; • mettre en valeur les qualités de divers personnages. e. Identifie les différents besoins d'une comédie musicale par opposition à une production non musicale (p. ex. la variété des microphones et leur utilité). f. Examine et discute les documents relatifs à la conception du son tels que : • le graphique du son; • la feuille de repères du son; • la feuille de correction. g. Détermine les besoins sonores, crée la conception et utilise une notation pour organiser les signes sonores pour une production réelle ou imaginaire. h. Démonstre la capacité de résoudre des problèmes dans une situation réelle ou imaginaire. i. Réfléchit sur les défis éprouvés et sur ses propres réalisations dans le domaine de conception du son.	

Module 12C : Conception du son C (facultatif)		
Durée suggérée : 6-8 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 12B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Concevoir le son d'une pièce de théâtre dont la scénographie est diversifiée, d'un drame musical ou artificiel ou d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Mène des recherches sur des effets sonores spéciaux et les expérimente. b. Sélectionne, crée, enregistre et fait jouer des effets sonores et de la musique scénique pour une production ou une partie d'une production. c. Discute l'influence que peut avoir le service d'installation et de localisation sur la conception du son. d. Met en pratique des mesures de sécurité dans son travail avec le matériel de sonorisation. e. Prépare le matériel de sonorisation afin de l'utiliser (p. ex. les hautparleurs, les microphones, les écouteurs). f. Discute la manière dont la conception du son interagit avec les décisions prises dans d'autres domaines de conception (p. ex. les costumes, le décor, le maquillage). g. Conçoit le son d'une pièce de théâtre dont la scénographie est diversifiée, d'un drame musical ou artificiel ou d'une production théâtrale réelle ou imaginaire à l'aide d'un matériel de sonorisation réel, interactif ou numérique, des applications et/ou des simulateurs et justifie ses choix. h. Crée une intrigue sonore ou une feuille de repères et une disposition du système sonore après que la mise en place est déterminée. i. Démontre la capacité de résoudre des problèmes du son ou de la conception du son dans une situation réelle ou imaginaire. j. Réfléchit sur ses intérêts et ses compétences personnels pour être capable de produire une conception de son. k. Identifie les occasions (p. ex. les remises de prix, les concerts musicaux) et les endroits (les lieux de cultes, les installations sportives) où les connaissances de la conception du son peuvent être appliquées ou partagées.	

Module 13 : Conception et technologies de la projection (facultatif)		
Durée suggérée : 2-8 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Appliquer des compétences techniques de la conception de la projection pour créer une projection sur scène.	a. Enquête sur les fonctions de la conception de la projection et l'utilisation des systèmes et des technologies de projection. b. Discute le processus de la conception de la projection (p. ex. les recherches, la scénarisation par images, l'acquisition des images ou des séquences, le montage, l'installation, le contrôle). c. Explore des façons de créer et d'utiliser des projections au théâtre (p. ex. projeter à l'avant ou à l'arrière, utiliser un logiciel de diaporama, utiliser l'animation et d'autres vidéos, se servir des jeux d'ombres). d. Mène des recherches pour créer des projections en tenant compte des spécifications techniques et des facteurs tels que le flux lumineux des projecteurs, la distance de projection, le rapport de projection, la nature physique de la lumière, ainsi que l'intensité et la direction de la lumière. e. Expérimente la création et le perfectionnement des projections (p. ex. remplace les éléments fabriqués de la décoration scénique par des images fixes, compare les logiciels de présentation, essaie des lentilles à courte focale, projette des images en mouvement, ajuste l'éclairage du théâtre, évite les ombres indésirables, joue avec les fondus et les transitions). f. Expérimente différents types d'écran de projection (p. ex. des écrans blancs, noirs ou gris, des murs blancs, des écrans portatifs en contreplaqué peint, une toile en plastique tendue sur un châssis, un cyclorama existant, des écrans en tissu) et ajuste l'éclairage de la scène pour comparer les résultats (p. ex. les écrans noirs transmettent moins de lumière que les écrans blancs, mais offrent davantage du contraste et résistent à la lumière ambiante indésirable). g. Crée une banque d'idées inspirantes pour des modèles de conceptions utilisant des projections à diverses fins. h. Identifie et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité lors de l'utilisation du matériel de projection.	

Module 14 : Innovations théâtrales à l'âge numérique (facultatif)		
Durée suggérée : 4-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 1B et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Évaluer l'impact des innovations des technologies numériques sur la conception et les effets spéciaux dans une production théâtrale.	a. Examine la manière dont les concepteurs utilisent la machinerie et les technologies numériques pour créer des illusions et des effets spéciaux, tels que : • les scènes ratissées; • les tournettes; • les canevas; • la chute; • le brouillard, la fumée, le feu, le flou; • les cycloramas; • les effets de pluie et d'eau; • les parties volantes du décor. b. Identifie et met en pratique des mesures et des procédures de sécurité, y compris, l'exercice d'évacuation incendie pendant son travail dans la mise en scène ou avec le matériel et les produits chimiques. c. Utilise des technologies numériques et les technologies littérales pour créer des effets tels que de la pluie, des tempêtes de neige ou un incendie. d. Explore les technologies utilisées pour créer des effets tels que les plateformes mobiles, les projections vidéo informatisées, les écrans ou les décors mobiles, les caractéristiques cinétiques et les effets sonores et lumineux. e. Mène des recherches sur les innovations numériques (p. ex. les projections, les environnements immersifs) et expérimente la conception de la vidéo, du son, de l'éclairage et de la projection pour le théâtre réel ou imaginaire. f. Utilise des logiciels et des applications permettant de créer des illusions et des effets spéciaux pour de différents buts sur scène. g. Identifie les défis potentiels pendant l'utilisation des projections et y propose des solutions (p. ex. retirer et nettoyer les filtres, changer les lampes, éviter les messages d'erreur, la correction de la voûte, l'utilisation des miroirs défectueux, l'ajustement de l'éclairage de théâtre afin d'améliorer les images projetées). h. Applique, dès que possible, une innovation technique dans les répétitions et la représentation d'une production. i. Crée une stratégie de marketing des applications numériques faites dans divers domaines de la conception théâtrale. j. Crée une banque d'idées inspirantes pour illustrer des modèles de	

	conceptions innovantes, des effets spéciaux et des innovations technologiques pour de différents objectifs de mise en scène.
--	--

Module 15A : Régie de plateau A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-8 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	a. Décrit le rôle du régisseur de plateau. b. Examine les responsabilités du régisseur de plateau telles que : • réaliser les tâches administratives principales de la production; • programmer et organiser (p. ex. les essayages et les répétitions); • communiquer les instructions du metteur en scène aux membres de l'équipe; • organiser l'activité dans les coulisses durant la représentation. c. Explique l'importance de l'étape de la planification dans une production théâtrale. d. Discute les manières dont le régisseur de plateau organise et gère la durée, les tâches et les ressources de la production. e. Décrit le but et les procédures que le régisseur de plateau doit tenir en compte pour exécuter ses tâches, telles que : • prendre des notes durant les réunions; • créer un calendrier planifier les répétitions et la production; • coordonner avec les chefs des départements de la production; • maintenir les notes de mise en place; • créer, réviser et distribuer des fiches d'appel; • coordonner le montage et le démontage des décors; • l'appel au spectacle. f. Crée un plan d'organisation pour gérer les accessoires dans les coulisses pendant une production réelle ou imaginaire (une table des accessoires, un préréglage, le côté cour, le côté jardin). g. Identifie, enregistre et gère une liste qui contient, au moins, 10 objets d'accessoires utilisés dans une scène d'une production réelle ou imaginaire. h. Communique clairement avec les membres de l'équipe de production.	

Module 15B : Régie de plateau B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 15A et 4B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Aider le régisseur de plateau à assurer ses responsabilités pendant les répétitions et la production.	a. Assiste aux réunions de l'équipe de production et prend des notes. b. Assure la liaison entre les membres de l'équipe de production et soutient la communication entre eux. c. Maintient les fiches d'appel des répétitions et de la production. d. Collabore à la création du programme des répétitions, des échéanciers et des représentations. e. Distribue les scripts et prépare les listes des coordonnées des membres de la troupe et du personnel. f. Enregistre la mise en place déterminée par le metteur en scène dans le livre de la production. g. Prend des notes relatives aux répliques lorsque les acteurs jouent sans regarder le texte et leur souffle au besoin. h. Organise des secteurs d'entreposage dans les coulisses pendant les répétitions et les représentations en collaboration avec les membres de l'équipe. i. Soutient l'équipe des accessoires et coordonne l'utilisation des meubles et des accessoires durant les répétitions et les représentations. j. Examine des méthodes de classement des accessoires en fonction de leur mode d'acquisition (p.ex. extraits, empruntés, adaptés ou transformés ou créés). k. Examine des façons de gérer les accessoires dans les coulisses : • une liste mise à jour; • une liste du préréglage; • des tables des accessoires; • des produits consommables. l. Crée et maintient une liste principale des accessoires et un plan (p. ex. un tableau des accessoires, un préréglage, le côté cour et le côté jardin). m. Facilite le nettoyage après toutes les répétitions et les représentations théâtrales.	

Module 15C : Régie de plateau C (facultatif)		
Durée suggérée: 8-10 heures	Niveau : Avancé	Préalables : Modules 15B et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Assumer le rôle et les responsabilités du régisseur de plateau.	a. Collabore avec le directeur de production afin d'élaborer les budgets de l'équipe de production et le programme des répétitions. b. Examine le processus et les critères d'étendre le rôle du régisseur de plateau et de le transformer en une équipe en y incluant un régisseur adjoint de plateau et/ou un régisseur des coulisses. c. Révise et confirme les rôles de production. d. Crée, en collaboration avec le metteur en scène, un programme des répétitions et de la représentation. e. Appelle les acteurs et les membres des équipes pendant les répétitions et les représentations et surveille leur présence. f. Fournit les meubles et les accessoires et les maintient. g. Crée une liste principale et un plan des accessoires. h. Développe un plan pour rendre les accessoires. i. Assure une communication efficace entre les membres de l'équipe de production et les membres du personnel. j. Sauvegarde les instructions relatives à l'éclairage et aux signes sonores dans le registre de production avant la répétition technique. k. Supervise les aspects sécuritaires d'une production. l. Discute les attentes et les exigences qui facilitent les communications dans les coulisses (p. ex. des moniteurs hors scène pour le personnel, des écouteurs intercom pour le régisseur de plateau et les techniciens, des microphones de corps). m. Gère le tableau des appels de la production, y compris, les feuilles de présence et les annonces. n. Collabore avec l'équipe du son pour installer un moniteur vidéo afin que les membres de la distribution qui sont hors-scène puissent voir et entendre ce qui se passe sur la scène. o. Gère le secteur des coulisses et du plateau durant les représentations. p. Crée un script immédiat comprenant les instructions aux acteurs et les exigences relatives aux accessoires, à l'éclairage et au son. q. Annonce toutes les instructions, y compris, les instructions relatives à l'éclairage, au son et au plateau. r. Coordonne le montage et le démontage d'une production et organise, si nécessaire, le transport (p.ex. des accessoires ou du décor)	

Module 16 : Éthique du travail et propriété intellectuelle (principal)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Examiner les pratiques conformes à l'éthique et la propriété intellectuelle dans le domaine des arts du théâtre.	a. Discute les impacts des comportements conformes à l'éthique (p. ex. la responsabilité, l'honnêteté, la confidentialité, l'obtention d'autorisations) et contraires à l'éthique (p. ex. l'utilisation non autorisée des idées ou des créations artistiques, l'intimidation, le harcèlement sexuel) sur les personnes et les lieux de travail. b. Examine l'éthique et ses pratiques institutionnelles au théâtre (p. ex. l'équité entre les genres à l'emploi, la représentation culturelle, la façon de traiter les gens et les équipes de production, les processus et les critères utilisés pour déterminer quels organismes obtiendront des fonds et qui sera embauché). c. Explique les différences entre la propriété intellectuelle, le droit de l'auteur, le domaine public et l'éthique (p. ex. fait un renvoi à l'Office de la propriété intellectuelle du Canada). d. Examine les protections et les protocoles liés au savoir traditionnel autochtone, aux expressions culturelles et à l'utilisation appropriée (p. ex. le don traditionnel de récits, de danses, de chants, de symboles et d'images), y compris, les questions liées à l'appropriation culturelle, en consultant des artistes des Premières Nations et Métis ou les Gardiens du savoir. e. Discute l'éthique environnementale dans le domaine des arts du théâtre (p. ex. l'inspiration tirée des autres par opposition au vol des idées, la violation des droits de l'auteur par opposition à l'obtention légale des autorisations, le respect mutuel entre les équipes des arts du théâtre (p. ex. les acteurs, les dramaturges, les metteurs en scène, les techniciens). f. Discute les avantages et les inconvénients d'être employé dans un milieu de travail où les travailleurs sont syndiqués ou non-syndiqués. g. Collabore avec ses pairs pour élaborer un <i>Code d'Éthique des Arts du Théâtre</i> afin de mettre en place une production scolaire réelle ou imaginaire. h. Examine l'éthique, les protocoles et les procédures de défense des intérêts des travailleurs et de sécurité psychologique.	

Module 17 : Salle (facultatif)		
Durée suggérée : 2-6 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 1B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Assumer les responsabilités du gestionnaire de la salle d'une production théâtrale.	a. Mène des recherches sur les fonctions du directeur et de l'équipe de la salle et décrit, y compris, les responsabilités telles que : • former l'équipe de la salle; • collaborer avec les membres de l'équipe, par exemple, le personnel de la billetterie, les placeurs, le régisseur de plateau, les agents de relations publiques, les agents des médias et les responsables de la publicité; • gérer et superviser les réservations et la vente de billets à la billetterie; • revoir les procédures de circulation et d'évacuation en cas d'urgence (p. ex. les sorties de secours, les restrictions d'urgence); • préparer les lieux afin de s'assurer que la salle et l'auditorium sont prêts pour le spectacle (p. ex. organiser les programmes et le travail des placeurs); • prendre des dispositions pour organiser les cours et les ateliers offerts au théâtre; • gérer les activités (p. ex. accueillir des réunions, de diverses festivités, des campagnes de financement); • élaborer une politique de concession et arranger la vente et/ou l'offre des boissons, de la nourriture et des marchandises; • collaborer avec le superviseur du bâtiment et le personnel d'entretien afin d'assurer la santé et la sécurité des membres et des chefs des équipes ainsi que la sécurité du bâtiment. b. Crée un manuel de la gestion de la salle pour le théâtre de l'école ou l'installation réservée aux spectacles et y inclure des éléments concernant, par exemple, les sièges et les règles applicables à la salle, les procédures d'urgence et d'évacuation, les appels du public et les communications. c. Examine des moyens pour assurer la sécurité et augmenter l'efficacité du rendement des différentes fonctions. d. Démonstre une attention au détail, à la gestion du temps, à la qualité du service à la clientèle et aux compétences communicatives avec le public et le personnel du théâtre.	

Module 18A : Marketing et publicité A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-6 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Module 1B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Discute les fonctions du directeur du marketing d'un théâtre et de son équipe, telles que : • identifier les besoins de la clientèle d'un marché cible; • mener des recherches sur la concurrence (p. ex. les prix des billets, les promotions); • élaborer une stratégie de publicité à long et à court terme; • concevoir la brochure et le calendrier de la saison; • gérer les relations avec les médias; • établir des partenariats avec des organismes et des personnes (p. ex. des entreprises médiatiques, des photographes, des personnalités publiques). b. Discute les fonctions des agents de publicité du théâtre, telles que : • gérer la promotion d'un spectacle individuel; • créer des annonces et des documents destinés aux médias imprimés et électroniques; • préparer des communiqués de presse; • concevoir et créer des affiches. c. Analyse des exemples de différents types de matériel publicitaire des productions théâtrale variables et crée un document pour annoncer le spectacle dans une école, dans un journal local ou dans un bulletin. d. Crée de différents types de publicité pour une production théâtrale réelle ou imaginaire, y compris : • du matériel publicitaire pour un journal ou un bulletin d'informations scolaire ou local); • du matériel publicitaire sur Internet (une page web, une vidéo pour un média social); • une annonce, un dépliant ou une carte postale imprimés ou numériques; • un balado (p. ex. parler du spectacle avec le personnel et les membres de l'équipe de production); • des cartes de collection; • un communiqué de presse, une affiche ou une affichette de pelouse. e. Réfléchit sur les défis éprouvés ou les réussites vécues pendant la création du matériel publicitaire et de son impact.	

Module 18B : Marketing et publicité B (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 18A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Concevoir une campagne de marketing et créer du matériel publicitaire pour une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Distingue entre le marketing et la publicité. b. Examine la valeur que le marketing peut apporter aux théâtres et aux productions théâtrales individuelles. c. Discute les impacts potentiel d'une pauvre procédure de marketing. d. Élabore une campagne de marketing pour une production réelle ou imaginaire, en envisageant des stratégies telles que : • créer des listes des personnes-ressources et d'influenceurs locaux dans le domaine de la presse et de la publicité; • solliciter des partenariats d'intérêt mutuel avec des organismes locaux (p. ex. une boulangerie locale qui offre des produits alimentaires, une imprimerie locale qui peut financer les affiches); • organiser des entrevues avec le personnel et les acteurs dans les médias locaux (p. ex. des entrevues diffusées à la radio, imprimées ou en ligne); • créer et distribuer des troupes de presse et de médias sociaux; • inviter les médias locaux à assister à une répétition; • créer un balado avec des membres de la distribution et de l'équipe de production parlant du spectacle; • enregistrer une vidéo d'une visite des coulisses pour l'afficher dans les médias sociaux; • créer et distribuer, à l'avance, certaines marchandises comme des teeshirts ou des casquettes de baseball et les vendre durant les pauses lors du spectacle. e. Mène une campagne de publicité pour une production réelle ou imaginaire par exemple : • organise des représentations courtes et instantanées; • cible les influenceurs des médias sociaux; • crée des concours; • fait circuler des cartes de collections des membres du personnel et des acteurs; • crée une prébande-annonce ou un film-annonce tout en prenant en considération l'obtention des permissions exigés pour les droits de l'auteur de la pièce et de l'utilisation potentielle des voix hors champ. f. Réfléchit sur l'efficacité de la campagne du marketing et de la publicité.	

Module 19 : Gestion de la production (facultatif)		
Durée suggérée : 8-10 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 1B et 4C
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Assumer le rôle du gestionnaire de production d'une production théâtrale réelle ou imaginaire.	a. Mène des recherches sur les fonctions du gestionnaire de production et les décrit, y compris : • créer et gérer le budget d'une production qui tient compte de tous les aspects de la conception (p. ex. le directeur technique, le gestionnaire de production, le metteur en scène, le coordonnateur ou le gestionnaire de la construction); • organiser tous les éléments nécessaires au bon déroulement du spectacle; • embaucher le personnel technique, créer les contrats connexes et assurer la supervision (p. ex. les concepteurs, les scénographes); • tenir à jour les coordonnées du personnel et des acteurs; • collaborer avec le metteur en scène et les chefs des différents départements afin de prendre les décisions pour financer les décors, les costumes, l'éclairage, le son et les autres domaines et de s'assurer que la production ne dépasse pas le budget prévu; • veiller à la bonne organisation de la scène et des coulisses; • créer et ajuster les calendriers de la production, y compris, les heures et les lieux des réunions, l'utilisation des locaux prévus pour les répétitions et des autres salles; • convoquer les membres concernés à la première réunion relative à la production (p. ex. le metteur en scène, les concepteurs, l'équipe de plateau); • veiller à ce que les aspects techniques de la production soient exécutés de manière sécuritaire et à temps. b. Crée un plan de production, attribue à chacun son rôle et établit un budget et un échéancier. c. Démonstre des compétences d'organisation et de communication en assumant ou en appuyant le rôle du gestionnaire de production (p. ex. mettre en place un calendrier des répétitions, coordonne l'acquisition des ressources et du matériel et collaborer avec le metteur en scène et les chefs des départements). d. Réfléchit sur les défis éprouvés, les problèmes résolus et l'efficacité générale de son propre travail de gestion de la production.	

Module 20 : Exploration du projet de production (facultatif)		
Durée suggérée : 2-10 heures	Niveau : Débutant	Préalables : Modules 1A et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Soutenir les tâches effectuées dans les coulisses d'un projet de production théâtrale scolaire ou communautaire.	a. Analyse les intérêts personnels, les expériences et d'autres facteurs qui peuvent déterminer la nature de la collaboration d'une personne à un projet scolaire ou communautaire de production théâtrale. b. Collabore avec ses pairs pour créer les lignes directrices pour se préparer à mettre en place une production. c. Effectue un remue-méninge pour trouver des moyens de se préparer à travailler à une production théâtrale (p. ex. se préparer pour un nouveau spectacle ou pour faire partie de l'équipe du spectacle actuel, noter les travaux pratiques). d. Agit comme un membre responsable et utile de l'équipe chargée d'une production théâtrale. e. Met en pratique des compétences de sécurité et de collaboration en aidant à effectuer les tâches dans les coulisses. f. Discute les problèmes, les surprises ou les difficultés qui peuvent avoir lieu ou qui ont eu lieu lors d'une production et la façon de les surmonter ou dont ils ont été surmontés. g. Réfléchit à ses acquis et aux facteurs qui ont contribué à son apprentissage. h. Analyse l'expérience du public et la manière dont son propre travail a contribué à l'accomplissement de l'événement théâtral.	

Module 21A : Préparation à un projet de production A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 1B et 4A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Se préparer à assumer un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	a. Détermine les intérêts personnels, les expériences et d'autres facteurs qui peuvent influencer la nature de sa collaboration à un projet de production théâtrale. b. Collabore avec ses pairs pour créer des lignes directrices afin de se préparer pour participer à une production. c. Effectue un remue-méninge pour trouver des moyens de se préparer à travailler à une production théâtrale (p. ex. préparer un spectacle ou pour faire partie de l'équipe chargée du spectacle actuel, noter des travaux pratiques). d. Prend en charge des tâches précises dans le cadre de la planification d'un projet théâtral.	

Module 21B : Préparation à un projet de production B (facultatif)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 21A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Démontrer de l'autonomie dans sa préparation à un ou plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	a. Détermine les intérêts personnels, les expériences et d'autres facteurs qui peuvent influencer la nature de sa collaboration à un projet de production théâtrale. b. Examine les tâches des membres de l'équipe de conception et de production (p. ex. sur scène, l'éclairage, le son, la construction des décors, la peinture des décors, les accessoires, la garde-robe, le maquillage ou le personnel de la billetterie) pour mettre en place une production théâtrale scolaire ou communautaire. c. Participe à une activité de simulation des tâches d'un projet de production et crée un registre pour y noter les tâches du théâtre. d. Discute le rôle de la communication verbale et non verbale durant les projets liés au travail et examine comment ces deux modes de communication peuvent être interprétés ou mal interprétés au travail. e. Choisit ou accepte d'assumer les tâches de l'équipe de production et démontre des habiletés de collaboration et de leadership dans le cadre de la planification et de la production d'un projet d'arts du théâtre. f. Démonstre des compétences communicatives et des habiletés organisationnelles dans le cadre de la planification d'un projet de production.	

Module 22A : Projet de production A (facultatif)		
Durée suggérée : 25-50 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalables : Modules 4C et 21A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Assumer la responsabilité d'un ou de plusieurs rôles dans un projet de production théâtrale.	a. Fonctionne en tant que membre responsable et utile de l'équipe chargée d'une production théâtrale en appliquant des recherches, des connaissances et des compétences pratiques dans le domaine des arts du théâtre. b. Révise les rôles et les responsabilités de divers chefs de département, des coordonnateurs et des membres de l'équipe afin de déterminer comment on peut soutenir un rôle ou un département précis. c. Met en pratique des compétences communicatives et collaboratives exigées pour un rôle de membre d'équipe de production. d. Effectue les tâches de manière efficace, efficiente et sécuritaire. e. Démonstre des habiletés de résoudre les problèmes durant la planification et la production. f. Examine et analyse les décisions prises par des personnes qui assument divers rôles afin d'atteindre le but (p. ex. le metteur en scène, un acteur, des concepteurs). g. Réfléchit sur son propre travail, y compris, ses succès personnels, les opportunités de perfectionnement qu'il a adoptés durant la planification, la production et son évaluation de postproduction.	

Module 22B : Projet de production B (facultatif)		
Durée suggérée : 25-50 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 22A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Démontre de l'autonomie lorsqu'il s'agit de diriger département ou de jouer un rôle de leadership dans un projet de production théâtrale.	a. Présente une proposition visant à assumer un rôle de coordonnateur de département ou de chef d'équipe afin de réaliser un projet de production théâtrale. b. Révise les rôles et les responsabilités de différents chefs de département, de coordonnateurs et de membres de l'équipe afin de déterminer de divers processus exigés pour la collaboration. c. Assiste à toutes les réunions de l'équipe de production et fait preuve de leadership et de pensée innovante tout au long du projet. d. Engendre et met au point des idées dans le domaine de son équipe de production. e. Crée un tableau de bord ou adapte une autre méthode pour trouver, imaginer, sauvegarder des idées pour un production théâtrale. f. Collabore avec les autres personnes pour mettre à jour et réaliser les idées de production. g. Documente les idées et les processus utilisés pendant la production. h. Explore, d'une manière pratique, les boîtes à outils des directeurs et/ou des concepteurs (p. ex. la communication de la vision, l'interprétation d'un texte écrit ou oral, l'analyse et la planification, la création d'un plan des répétitions) pour des buts artistiques et techniques. i. Réinterprète ou imagine une scène ou une œuvre dramatique en utilisant de différentes boîtes à outils théâtrales d'une manière innovante (p. ex. celle du metteur en scène, d'un concepteur, d'un acteur). j. Utilise, symboliquement, un élément technique particulier pour communiquer une idée (p. ex. l'éclairage, un costume, un son, des technologies numériques). k. Applique des compétences d'organisation et de collaboration. l. Analyse les décisions prises par des personnes qui assument divers rôles (p. ex. le metteur en scène, un acteur, des concepteurs) afin d'atteindre le but. m. Réfléchit sur son propre travail, y compris, ses succès personnels, les opportunités de perfectionnement qu'il a adoptés durant la planification, la production et son évaluation de postproduction. n. Élabore un curriculum vitae et/ou un portfolio qui met en relief ses connaissances, ses compétences et ses expériences dans le domaine des arts du théâtre.	

Module 23A : Suivi d'un projet de production A (facultatif)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 22A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Contribuer à l'examen postproduction des expériences vécues dans le domaine des arts du théâtre.	a. Procède à l'examen postproduction des expériences pratiques (p. ex. discute son registre de théâtre et d'autres documents). b. Réfléchit sur ce qui a été réalisé et évalue son évolution personnelle due à son travail à un projet de production théâtrale. c. Met en pratique des compétences de collaboration. d. Discute ce qu'il a appris de nouveau, identifie les problèmes, les surprises ou les défis éprouvés pendant la production et explique comment ils ont été résolus. e. Décrit la satisfaction, l'épanouissement et les enjeux provenant de l'interaction avec les autres et du processus de création pendant son travail à une production.	

Module 23B : Suivi d'un projet de production B (facultatif)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Avancé	Préalable : Module 22B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Planifier et faciliter l'examen postproduction des expériences pratiques.	a. Réfléchit sur ce qui a été réalisé et évalue son évolution personnelle due à son travail à un projet de production théâtrale. b. Démontre une sensibilisation aux possibilités de carrière et d'emploi qui s'offrent au personnel travaillant à une production théâtrale. c. Discute l'application des compétences de leadership et de collaboration durant la planification et la production. d. Examine les décisions prises par des personnes qui assument divers rôles dans une production théâtrale afin d'atteindre le but (p. ex. le metteur en scène, un acteur, un concepteur). e. Discute ce qu'il a appris de nouveau, identifie les problèmes, les surprises ou les défis éprouvés pendant la production et explique comment ils ont été résolus. f. Décrit la satisfaction, l'épanouissement et les enjeux provenant de l'interaction avec les autres et du processus de création pendant son travail à une production. g. Réfléchit sur l'atteinte des objectifs personnels et des résultats d'apprentissage et partage ce qu'il a appris avec les autres. h. Présente (dans un portfolio ou un curriculum vitæ) les compétences et les habiletés qu'il a démontrées pendant la production, en utilisant les documents de la production et ses réflexions personnelles (p.ex. les	

	responsabilités et les tâches qu'il a exécutées, les opportunités qu'il a eues pour résoudre des problèmes et d'apporter des innovations d'une manière créative avant et durant la production.
--	--

Module 24A : Opportunités de carrière dans les arts du théâtre A (principal)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Débutant	Préalable : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les opportunités de carrière dans le domaine des arts du théâtre en Saskatchewan.	a. Identifie et cherche divers emplois techniques dans le domaine des arts du théâtre à l'aide des critères tels que : - la recherche des différents départements de production théâtrale (p. ex. pour la mise en scène, les costumes, la salle, l'éclairage, le son) qui interviennent dans les productions; - les études et les formations exigées pour divers rôles (p. ex. les concepteurs, les techniciens, le régisseur de plateau); - les conditions de travail, les heures habituelles, les lieux, le type de l'emploi : permanent, contractuel ou par projet; - les tâches et les compétences exigées; - le stress physique, mental et émotionnel; - les autres emplois avec lesquels il peut interagir; - les licences ou les formations professionnelles exigées; - la rémunération anticipée (p. ex. pour les employés de théâtre à temps plein ou à temps partiel, les travailleurs autonomes, les projets indépendants, les organismes collectifs des artistes autogérés). b. Examine les opportunités d'emploi dans les théâtres de la Saskatchewan (p. ex. dans les domaines du costume, de l'éclairage, du son, du maquillage et de la coiffure, des accessoires, de la scénographie) et dans des contextes non théâtraux (p. ex. la planification d'activités, les présentations officielles, les mariages, les cérémonies de remise de prix, les défilés de mode). c. Examine les opportunités d'entrepreneuriat communautaire dans le domaine des techniques du théâtre. d. Réfléchit sur ses intérêts personnels et analyse s'ils conviennent ou non à divers emplois dans le domaine des arts du théâtre. e. Identifie les programmes postsecondaires de la Saskatchewan et les organismes qui soutiennent les professionnels du théâtre dans le domaine des arts et de la culture (p. ex. qui offrent des subventions, un perfectionnement professionnel ou un réseau des opportunités d'emploi).	

Module 24B : Possibilités de carrière dans le domaine des arts du théâtre B (principal)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Intermédiaire	Préalable : Module 24A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Enquêter sur les opportunités d'emploi et d'études postsecondaires dans le domaine des arts du théâtre au Canada et à l'échelle internationale.	a. Discute l'influence possible de l'emplacement des théâtres, du soutien communautaire local et des conditions économiques sur les perspectives et la durabilité des emplois dans le domaine du théâtre et des arts au Canada. b. Mène des recherches sur la situation actuelle des emplois dans le domaine des arts du théâtre au Canada et les compare aux théâtres internationaux et à d'autres contextes de présentation théâtrale dans le domaine des arts de la scène. c. Enquête sur le rôle et l'influence des divers syndicats qui interviennent dans les productions théâtrales (p. ex. l'Alliance internationale des employés de scène, de théâtre et de cinéma – AIEST). d. Mène des recherches sur des professionnels canadiens et internationaux dans le domaine des arts du théâtre afin de déterminer leur formation, leur travail et leur parcours professionnel. e. Examine les opportunités d'emplois payés ou bénévoles pour différents rôles au théâtre (les conseils des arts ou du théâtre, le bénévolat dans les organisations artistiques ou les troupes du théâtre). f. Réfléchit sur ses qualités personnelles qui conviennent ou non à un emploi précis dans le domaine des arts du théâtre. g. Conçoit un parcours professionnel d'un emploi technique choisi au théâtre et qui comprend des programmes d'études postsecondaires. h. Identifie les programmes d'études postsecondaires canadiens et internationaux dans les domaines des techniques théâtrales et en examine les conditions d'admission. i. Identifie les organismes canadiens (p. ex. le Conseil des Arts du Canada, Organization of Saskatchewan Arts Councils et le Conseil Culturel Fransaskois) qui offrent un soutien aux professionnels du théâtre dans le domaine des arts et de la culture (p. ex. des subventions, un perfectionnement professionnel, des opportunités de réseaux d'emplois). j. Mène des recherches sur les conditions d'admission et les bourses possibles pour s'inscrire à un programme d'études théâtrales postsecondaires. k. Mène une recherche sur les processus et les critères sur l'attribution des subventions ou de mécénat commercial et préparer une demande de financement pour un projet théâtral réel ou imaginaire.	

Module 80A, B : Préparation travail-études (facultatif)		
Durée suggérée : 3-5 heures	Niveau : Intermédiaire/Avancé	Préalables : Voir tableau spécifique pour le niveau 20 ou 30.
Remarque : Le module travail-études sert à préparer les élèves à l'emploi grâce à l'acquisition de compétences particulières dans un milieu de travail. Le nombre de possibilités travail-études est égal au nombre de cours disponibles dans le programme d'études aux niveaux 20 et 30.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Préparer pour le placement professionnel.	a. Explique les rôles et responsabilités de chaque partenaire (p. ex. l'élève, le parent, l'enseignant ou d'autres membres du personnel scolaire, l'employeur) qui participe au placement professionnel. b. Effectue des recherches sur l'organisation ou l'entreprise pour se familiariser avec son fonctionnement. c. En collaboration avec tous les partenaires, élabore des objectifs personnels et d'apprentissage pour le placement professionnel. d. Élabore un guide procédural pour le placement professionnel qui comprend des points tels que : • le transport vers le placement professionnel et le retour; • les heures de travail; • les lignes directrices concernant l'absence et les retards; • le code vestimentaire; • la description de travail; • le règlement des conflits; e. Compile une trousse de renseignements pour l'employeur qui comprend les documents nécessaires pour le placement professionnel (p. ex. des documents personnels de carrière tels qu'un curriculum vitae ou un portefeuille, des formulaires d'autorisation, des registres, des formulaires d'auto-évaluation et d'évaluation de l'employeur). f. Effectue un remue-méninge pour établir une liste de questions à poser à l'employeur avant le début du placement professionnel; celles-ci peuvent comprendre les questions suivantes : • Quel est mon horaire de travail? • Qui est mon superviseur? • Que devrais-je porter? • Quand recevrai-je une formation en matière de sécurité? • Quels sont les dangers potentiels auxquels je risque de faire face au cours du placement professionnel? • Où puis-je trouver les extincteurs d'incendie, les trousseaux de premiers soins et l'aide en cas d'urgence?	

	• Quel type d'équipement de sécurité suis-je censé porter? Est-il fourni? • Que devrais-je faire si je suis blessé ou si j'ai un accident sur le lieu de travail? • Comment puis-je contacter mon comité de santé et de sécurité au travail ou mon représentant? • Y a-t-il des procédures de santé et de sécurité à suivre? • Qui est le responsable des premiers soins? • Où les avis de sécurité sont-ils affichés? • Que devrais-je faire en cas d'incendie ou d'urgence? g. Établit une liste de questions que l'employeur ou le responsable du placement professionnel est susceptible de poser dans une situation d'entrevue, ainsi que des réponses à ces questions. h. Participe à une entrevue avec l'employeur avant le début du placement professionnel. i. Réfléchit à son rendement au cours de l'entrevue.
Remarque : Pour obtenir de plus amples renseignements sur la mise en œuvre de stages dans les écoles, voir les lignes directrices relatives aux stages pour les Arts pratiques et appliqués dans le document intitulé <i>Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation</i>.	

Module 81A, B, C, D : Placement travail-études (facultatif)		
Durée suggérée : 25-50 heures	Niveau : Intermédiaire/Avancé	Préalables : Modules 80A, B, C, D
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Vivre une expérience de placement professionnel.	a. Applique les compétences et capacités pertinentes au cours de l'expérience de placement professionnel. b. Documente son expérience à l'aide d'outils électroniques ou autres (p. ex. les blogues vidéo, les blogues, les livres de bord, les journaux de réflexion) pour résumer et réfléchir à des points tels que : • les heures de travail, y compris les pauses; • les responsabilités et les tâches exécutées; • les interactions avec l'employeur, le personnel, les clients et autres; • la « raison d'être » de l'entreprise ou de l'organisation; • les compétences développées et démontrées au cours du placement professionnel qui améliorent l'employabilité. c. Documente les connaissances et la conscience des normes d'emploi, de la sécurité, de l'éthique du milieu de travail, des droits et des responsabilités, de la santé et de la sécurité au travail et le réseautage observé au cours du placement professionnel.	

Remarque : Pour obtenir de plus amples renseignements sur la mise en œuvre des stages pratiques dans les écoles, voir les lignes directrices relatives aux stages pour les arts pratiques et appliqués inclus dans le document intitulé *Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation*.

Module 82A, B, C, D : Suivi travail-études (facultatif)

Durée suggérée : 2-4 heures

Niveau : Intermédiaire/Avancé

**Préalables :
Modules 81A, B, C, D**

**Résultat
d'apprentissage**

Indicateurs

**Relier son expérience
de placement
professionnel aux
objectifs personnels
et de carrière.**

- a. Montre ses aptitudes et ses capacités démontrées au cours du placement professionnel à l'aide d'artefacts, des preuves du développement des compétences et des réflexions personnelles sur des aspects de l'expérience professionnelle tels que :
 - les heures travaillées;
 - les responsabilités et les tâches exécutées;
 - l'importance de l'attitude envers le travail et la prise de responsabilité pour ce qui doit être fait;
 - des détails concernant le salaire au début, les échelles salariales et le potentiel de gains;
 - les droits et les responsabilités des travailleurs et le rôle du syndicat, le cas échéant;
 - la structure de la propriété (p. ex. société, franchise, entreprise individuelle à propriétaire unique, société de personnes);
 - les possibilités d'avancement dans le lieu de travail et ailleurs dans l'industrie.
- b. Réfléchit à l'atteinte des objectifs personnels et d'apprentissage.
- c. Met à jour les documents personnels de carrière (p. ex. un curriculum vitae ou un portefeuille) à la suite du placement professionnel.
- d. Prépare une lettre, une note, une carte ou une autre communication pour l'employeur du placement professionnel à titre d'appréciation
- e. Développe et/ou réexamine les objectifs personnels et de carrière en fonction de l'expérience de placement professionnel.

Module 99A, B, C, D : Études approfondies (facultatif)		
Durée suggérée : 10-25 heures	Niveau : Débutant/intermédiaire/avancé	Préalable : Aucun
Remarque : Le module d'études approfondies ne peut être utilisé qu'une seule fois pour chaque cours de 100 heures. Aperçu du module : L'évolution des besoins de la société et des besoins personnels, les progrès de la technologie et les exigences de régler les problèmes actuels nécessitent un programme d'études souple qui puisse accueillir de nouveaux moyens de soutenir l'apprentissage à l'avenir. Le module d'études approfondies est conçu pour donner aux écoles et aux enseignants l'occasion de répondre aux exigences actuelles et futures qui ne sont pas prévues dans les modules actuels du programme d'études des APA. Cette souplesse permet à une école ou un enseignant de concevoir un nouveau module par crédit pour compléter ou approfondir l'étude des modules principaux et les modules facultatifs pour répondre aux besoins particuliers des élèves ou de la communauté. Le module d'études approfondies est conçu pour approfondir le contenu des cours purs et proposer des modules de cours combinés au-delà de la portée de la gamme disponible de modules des APA, que ce soit en termes de profondeur ou d'étendue. La liste des possibilités de sujets d'études ou de projets pour l'approche du module d'études approfondies est aussi variée que l'imagination de ceux qui utilisent le module. Les lignes directrices du module d'études approfondies devraient être utilisées pour renforcer les connaissances, les compétences et les processus préconisés dans le programme d'études des APA. Pour obtenir de plus amples renseignements sur les lignes directrices pour le module d'études approfondies, veuillez consulter le document intitulé <i>Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation</i>.		

Mesure et évaluation de l'apprentissage de l'élève

La mesure et l'évaluation sont des activités continues qui sont planifiées en fonction des résultats d'apprentissage du programme d'études, ou dérivées de ceux-ci et qui cadrent avec les stratégies d'enseignement. La portée et la profondeur de chaque résultat d'apprentissage, telles que définies par les indicateurs de réalisation, renseignent l'enseignant sur les habiletés, les processus et les connaissances qui méritent d'être mesurés.

La mesure est le processus continu de collecte d'information visant à mettre en évidence les apprentissages et les besoins des élèves.

L'évaluation est le processus ultime d'interprétation de l'information recueillie par des mécanismes de mesure utiles et appropriés, dans le but de prendre des décisions ou de rendre des jugements, souvent au moment de communiquer des résultats.

Pour être efficaces et authentiques, les pratiques de mesure et d'évaluation comprennent :

- la conception des tâches à réaliser qui s'alignent aux résultats d'apprentissage du programme d'études;
- la participation des élèves aux choix des moyens par lesquels ils pourront faire la preuve de leurs apprentissages;
- la planification des trois phases du processus de mesure et d'évaluation indiquées ci-après.

Évaluation formative		Évaluation sommative
L'évaluation pour l'apprentissage reflète l'utilisation de données sur le progrès de l'élève afin de soutenir et d'améliorer son apprentissage et éclairer les pratiques d'enseignement. Elle : • est menée par l'enseignant pour l'élève, l'enseignant et les parents; • se passe tout au long de l'enseignement et du processus d'apprentissage avec plusieurs différents outils; • demande à l'enseignant d'offrir une pédagogie différenciée, une rétroaction aux élèves pour améliorer leur apprentissage et de l'information aux parents afin qu'ils puissent soutenir l'apprentissage de leurs enfants.	L'évaluation en tant qu'apprentissage signifie que l'élève réfléchit à son apprentissage et surveille son progrès. Elle : • soutient l'élève lorsqu'il analyse de façon critique son apprentissage en lien avec les résultats d'apprentissage; • est menée par l'élève avec l'appui de l'enseignant; • continue tout au long du processus d'apprentissage.	L'évaluation de l'apprentissage signifie que l'enseignant utilise des preuves d'apprentissage fournies par l'élève afin de porter un jugement sur le rendement des élèves. Elle : • présente une occasion de communiquer les preuves de réussite en lien avec les résultats d'apprentissage; • a lieu à la fin du cycle d'apprentissage, avec plusieurs outils; • fournit une base de discussion pour le placement ou la promotion de l'élève.

Il existe une relation étroite entre les résultats d'apprentissage, les approches pédagogiques, les activités d'apprentissage et l'évaluation. Les évaluations doivent refléter les processus cognitifs et le ou les niveaux de connaissance indiqués par le résultat d'apprentissage. Une évaluation authentique rassemblera uniquement les données du niveau pour lequel elle a été conçue.

Références

- Adair-Hauck, B. et Donato, R. (1994). Foreign language explanations within the zone of proximal development. *La revue canadienne des langues vivantes*, 50(3), 532-554.
<https://doi.org/10.3138/cmlr.50.3.532>
- Antoine, A., Mason, R., Mason, R., Palahicky, S. et Rodriguez de France, C. (2018). *Pulling Together: A Guide for Curriculum Developers*. BCcampus.
- Brophy, J. et Alleman, J. (1991). A caveat: Curriculum integration isn't always a good idea. *Educational Leadership*, 49(2), 66.
- Bryan, B. (2018). *Exploring theatre: Hair and makeup in theatre*. Cavendish Square Publishing.
- Cormier, M. (2006). « Être francophone » ne se conjugue pas à l'impératif. *The Bulletin, Newfoundland and Labrador Teachers' Association*, 50(3), 16-18.
- Debreceni, T. (2019). *Special makeup effects for stage and screen: Making and applying prosthetics* (3rd ed.). Routledge.
- Delétraz, François. (2009, 17 octobre). Les terroirs de Vigneault. *Le Figaro*.
<https://www.lefigaro.fr/lefigaromagazine/2009/10/17/01006-20091017ARTFIG00180--les-terroirs-de-vigneault-.php>
- Dunham, R. (2019). *Stage lighting: Design applications and more*. Routledge.
- Ermine, W. (2007). The Ethical Space of Engagement. *Indigenous Law Journal*, 6(1), 193.
- Ford, D. (2006, 17 mars). The space between two knowledge systems. *Folio*.
<https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/43/14/11.html>
- Harrison, K., & Honesty, T. (2018). *The fake food cookbook: Props you can't eat for theatre, film and tv*. Routledge.
- Hart, E. (2017). *The prop building guidebook: For theatre, film, and tv* (2nd ed.). Routledge.
- Hart, E. (2018). *The prop effects guidebook: Lights, motion, sound and magic*. Routledge.
- Huaixiang, T. (2019). *Costume craftwork on a budget: Clothing, 3-D makeup, wigs, millinery & accessories*. Routledge.
- Kincman, L. (2017). *The stage manager's toolkit: Templates and communication techniques to guide your theatre production from first meeting to final performance*. Routledge.
- Klingelhofer, R. (2017). *The craft and art of scenic design: Strategies, concepts, and resources*. Routledge.
- Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K. et Caspari, A. K. (2007). *Guided inquiry: A framework for learning through school libraries in 21st century schools*. Libraries Unlimited.

- Landry, R., Allard, R., Deveau, K. et Bourgeois, N. (2005). Autodétermination du comportement langagier en milieu minoritaire : un modèle conceptuel. *La vitalité des communautés francophones du Canada*, 20, 63-78. <https://doi.org/10.7202/1005337ar>
- Mills, H. et Donnelly, A. (2001). *From the ground up: Creating a culture of inquiry*. Heinemann Educational Books, Ltd.
- Muffatti, T. (2018). *Creative and successful set designs: How to make imaginative stage sets with limited resources*. Atlantic Publishing Group, Inc.
- Netten, J, Lentz, F., Lyster, R. et Tardif, C. (1994). Table ronde : Vers une pédagogie de l'immersion. *Le Journal de l'immersion*, 18(1), 15-27.
- Saskatchewan Education. (1988). *Understanding the common essential learnings: A handbook for teachers*. Saskatchewan Education.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2008). *Renewed objectives for the common essential learnings of critical and creative thinking (CCT) and personal and social development (PSD)*. Saskatchewan Ministry of Education.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2010). *La mise à jour des programmes d'études expliquée – comprendre les résultats d'apprentissage*. Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2008). *Understanding the common essential learnings: A handbook for teachers (1988, pages 42-49)*. Regina, SK : Saskatchewan Ministry of Education.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2011). *Core curriculum: Principles, time allocations, and credit policy*. Saskatchewan Ministry of Education.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2018). *Inspirer la réussite : Cadre stratégique des Premières Nations et des Métis de la prématernelle à la 12^e année*. Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan.
- Protocole de l'Ouest et du Nord canadiens de collaboration concernant l'éducation. (1996). *Cadre commun des résultats d'apprentissage en français langue seconde - immersion (M à 12)*. Protocole de l'Ouest et du Nord canadiens.
- Protocole de l'Ouest et du Nord canadiens de collaboration concernant l'éducation. (2012). *Cadre commun de français - immersion (M à 12) du protocole de l'Ouest et du Nord canadiens*. Protocole de l'Ouest et du Nord canadiens.
- Saskatchewan Education. (1988). *Understanding the common essential learnings: A handbook for teachers*. Saskatchewan Education.
- Smith, M. (2001). Relevant curricula and school knowledge: New horizons. Dans K.P. Binda et S. Calliou (Eds.), *Aboriginal education in Canada: A study in decolonization* (pp. 77-88). Canadian Educators' Press.

Strawn, S., & Schlenker, L. (2018). *The properties director's toolkit: Creativity, collaboration, and communication for prop shop management in the theatre and performing arts*. Routledge.

Townsend, D. (2019). *Foundations of stage makeup*. Routledge.

Wiggins, G. et McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.

Wilson, E., & Goldfarb, A. (2019). *Theatre: The lively art* (10th ed.). McGraw-Hill Education.