

GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :
ARTS MÉDIATIQUES

ARTIST :
SHAUN ELIE



Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrédition de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'artiste:

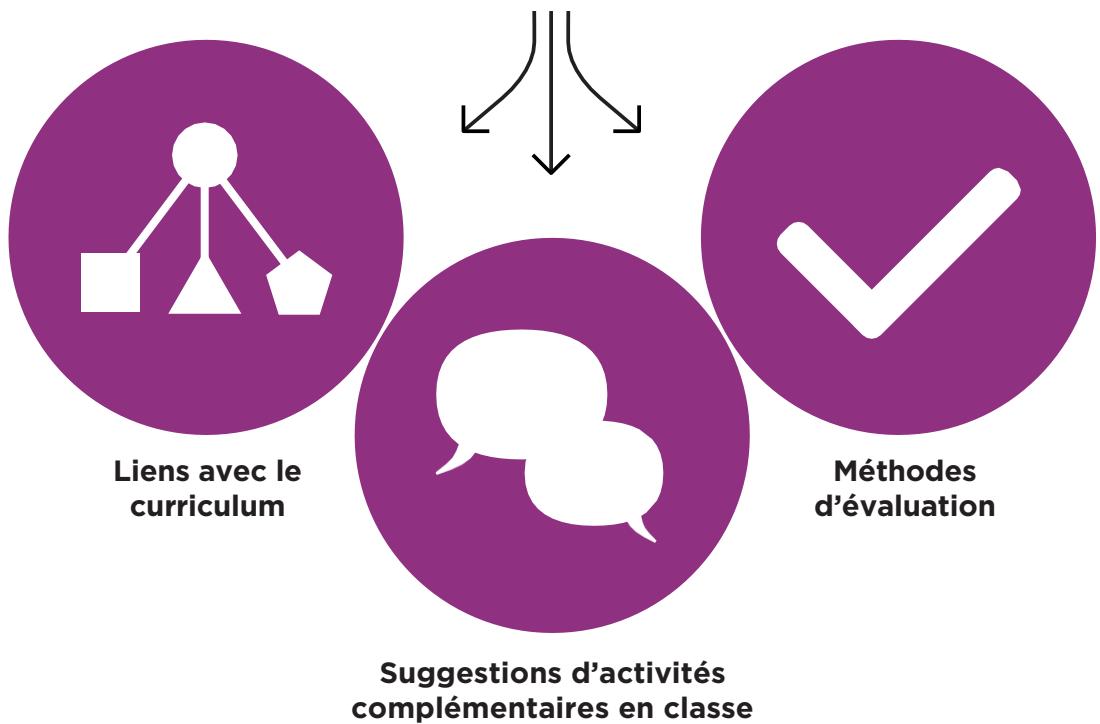


TABLE DE MATIÈRES

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES	4
Présentation du programme	4
Liens avec le curriculum.....	5
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)	6
ARTS MÉDIATIQUES Aperçu.....	8
ANNEXE	9
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	9
Santé et bien-être des élèves	10
Ressources supplémentaires	10

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES

CRÉATIONS SUR MESURE

Présentation du programme

Nom de l'artiste: Shaun Elie

Biographie de l'artiste: Shaun Elie (VCR't) est un artiste vidéo d'Ottawa actif depuis 2006. Il crée des œuvres mêlant techniques analogiques et numériques, allant du stop motion aux projections en direct. Passionné par l'éducation artistique, il anime des ateliers adaptés à tous les niveaux où les élèves explorent la vidéo, développent leur créativité et réalisent des projets expressifs et collaboratifs.



Description du programme: Shaun Elie développe avec les écoles des projets vidéos sur mesure pouvant utiliser différentes techniques : écran vert, mapping, création d'équipements vidéos à partir d'objets de tous les jours, création d'une trame sonore, etc.



Discipline Artistique: Arts médiatiques

Niveaux scolaires recommandés: 5e - 12e

Logistique de la session: En personne ou en ligne

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)

CRÉATIONS SUR MESURE

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A - Créer et présenter
 - Définir et affiner les idées en utilisant la planification de la conception, l'expérimentation, l'itération et la réflexion. (5e - 8e)
 - Relever des défis en utilisant de manière créative les médias numériques et analogiques. (9e - 12e)
- Volet B - Réfléchir, répondre et analyser
 - Réfléchir aux choix créatifs et au processus de développement. (5e - 8e)
 - Effectuer des révisions en connaissance de cause pour renforcer le sens et l'impact esthétique. (9e - 12e)
- Volet C : exploration des formes et des contextes culturels
 - Encourager l'expression personnelle à travers de courts projets vidéo. (5e - 8e)
 - Remettre en question les hypothèses sur le rôle et la portée de la vidéo dans la communication créative. (9e - 12e)

CRÉATIONS SUR MESURE

Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

5^e - 6^e
ANNÉE

Avant

- Où avez-vous vu des vidéos ou des images animées créatives (télévision, jeux, médias sociaux, événements scolaires) ?
- Quelle est la différence entre une vidéo réalisée avec une caméra et une vidéo dessinée ou animée ?
- Si vous pouviez faire une vidéo pour envoyer un message à vos amis ou à votre communauté, quel serait-il ?

Pendant

- Quelle est la partie de votre plan ou de votre idée qui vous enthousiasme le plus en ce moment ?
- Comment vous assurez-vous que votre vidéo montre bien ce que vous voulez qu'elle montre ?
- Quels changements apportez-vous au fur et à mesure de votre travail, et pourquoi ?

Après

- Quelle est la chose dont vous êtes fier dans votre projet, et pourquoi ?
- Si vous aviez plus de temps, qu'ajouteriez-vous ou changeriez-vous ?
- Comment vos choix en matière de couleurs, de sons et d'images vous ont-ils aidé à raconter votre histoire ?

7^e - 8^e ANNÉE

Avant

- Quelle est la différence entre un objet entièrement réalisé sur ordinateur et un objet réalisé à la main ?
- Si vous pouviez faire une vidéo sur n'importe quel sujet, quel serait-il ?

Pendant

- Quelle partie de votre story-board ou de votre plan a le plus changé jusqu'à présent ?
- Comment vous assurez-vous que vos images et votre son fonctionnent bien ensemble ?
- Quelle est la partie la plus amusante ou la plus difficile du processus en ce moment ?

Après

- Qu'avez-vous appris sur le mélange des méthodes numériques et pratiques ?
- Quelle est la chose que vous changeriez ou amélioreriez dans votre projet ?

9^e - 12^e ANNÉE

Avant

- Quels sont les exemples de projets médiatiques qui combinent bien les techniques analogiques et numériques ?
- Quelles sont les questions éthiques à prendre en compte lors de l'utilisation d'images ou de sons appartenant à d'autres personnes ?

Pendant

- Comment le style visuel de votre projet soutient-il le message ou le ton que vous souhaitez faire passer ?
- Quelles techniques d'édition ou de superposition utilisez-vous pour créer de la profondeur dans vos images ?

Après

- Dans quelle mesure votre projet final a-t-il atteint les objectifs esthétiques et communicatifs que vous vous étiez fixés ?
- Quel rôle l'expérimentation a-t-elle joué dans l'élaboration de votre résultat ?

ARTS MÉDIATIQUES

APERÇU

Les arts médiatiques offrent aux étudiants un moyen dynamique de s'exprimer à l'aide d'outils numériques tels que le cinéma, l'animation, la photographie et la conception sonore. Ils reflètent et façonnent la culture, amplifient les voix sous-représentées et promeuvent l'équité, la diversité, l'inclusion et la réconciliation. Grâce aux arts médiatiques, les élèves acquièrent une culture numérique, une pensée critique, une collaboration et une résolution créative des problèmes. Ces compétences les aident à devenir des créateurs confiants et éthiques et des consommateurs réfléchis de contenu numérique.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans le développement, l'affinage et l'évaluation de leur travail, favorisant ainsi l'appropriation, l'innovation et la sensibilisation culturelle. Ces processus s'alignent sur les valeurs fondamentales du MASC en promouvant des expériences d'apprentissage accessibles, inclusives et sensibles à la culture. Les ateliers dirigés par des artistes permettent aux élèves de devenir des créateurs numériques confiants et des consommateurs de médias réfléchis.

Les arts médiatiques soutiennent l'apprentissage transversal en se connectant à des sujets tels que les langues, l'histoire, les sciences, les mathématiques et les études sociales. Les sessions dirigées par des artistes explorent des thèmes tels que l'identité, la justice environnementale, l'héritage culturel et la citoyenneté numérique, encourageant les élèves à exprimer leur apprentissage de manière pertinente et créative.



ANNEXE

Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Storyboard** : Séquence de dessins ou d'images décrivant les plans d'un projet vidéo.
- **Fréquence d'images** : Nombre d'images (images) affichées par seconde en vidéo.
- **Rapport d'aspect** : Rapport proportionnel entre la largeur et la hauteur d'un écran ou d'une image.
- **Composition** : Disposition des éléments visuels dans une image.
- **Types de plans** : Noms des vues de la caméra (par exemple, gros plan, plan moyen, plan large).
- **Pan / Tilt / Zoom** : Mouvements de la caméra horizontalement, verticalement et à travers la distance focale.
- **Coupe** : Passage instantané d'un plan à un autre au cours du montage.
- **Transition** : Effet visuel ou sonore utilisé pour relier deux plans.
- **Masquage** : Masquage ou révélation de parties d'une image ou d'une vidéo à l'aide de formes ou de calques.
- **Calque** : Élément visuel ou audio empilable dans un logiciel de montage.
- **Ligne de temps** : Espace de travail dans un logiciel de montage où les clips, l'audio et les effets sont disposés.
- **Rendu / Exportation** : Finalisation d'un fichier vidéo en vue de sa lecture ou de son partage.
- **Conception sonore** : Création ou sélection d'éléments audio pour renforcer le message visuel.
- **B-roll** : séquences supplémentaires utilisées pour soutenir ou illustrer le contenu principal.
- **Arc narratif** - Structure d'une histoire (début, milieu, apogée, résolution).
- **Médias analogiques** : Formats non numériques (par exemple, films, photographies, dessins).
- **Médias numériques** : Formats électroniques (par exemple, vidéo, audio, graphiques).

Santé et bien-être des élèves

Comment t'es-tu senti(e) dans ton corps et dans ta tête pendant l'activité d'aujourd'hui ?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
 - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
 - Dessiner leur tableau dans un journal
 - Écrire ou parler de ce qui les a amenés à se sentir ainsi

Ressources supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances