

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 discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'artiste:

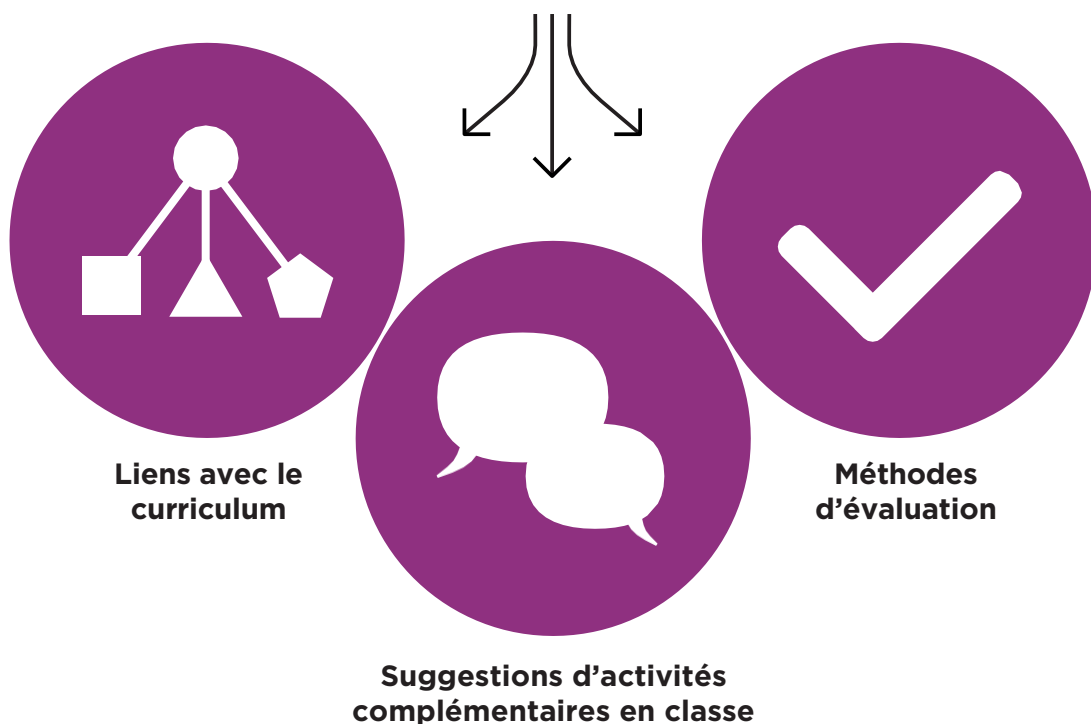


TABLE DE MATIÈRES

- 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..... 9**
- ANNEXE 10**
 - Banque de vocabulaire/glossaire:.....10
 - Santé et bien-être des élèves 11
 - Ressources supplémentaires 11

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES

LES OBJETS S'ANIMENT!

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: L'atelier met l'accent sur les outils et les techniques nécessaires pour créer une « animation-stop ». Les élèves étudient les aspects fondamentaux d'une animation: méthodes de conception, techniques de création, voix hors champ, procédures de montage vidéo et audio ainsi que l'importance de savoir transformer les idées créatives en œuvres artistiques.

Discipline Artistique: Arts médiatiques

Niveaux scolaires recommandés: 1e - 12e

Logistique de la session: En personne ou en ligne

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)



LES OBJETS S'ANIMENT!

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A - Créer et présenter
 - Développer des récits originaux à l'aide d'accessoires et de décors. (1e - 3e)
 - Créer un story-board pour planifier l'animation. (4e - 6e)
 - Utiliser des caméras, arranger, éclairer et animer, image par image. (7e- 12e)
- Volet B - Réfléchir, répondre et analyser
 - Discuter de la manière dont le stop motion communique des idées, des humeurs et des histoires. (4e - 8e)
 - Évaluer la fluidité du mouvement et la clarté de la narration et du travail de ses pairs. (9e - 12e)

LES OBJETS S'ANIMENT!

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.

1^e - 3^e
ANNÉE

Avant

- Quels sont les objets que vous voyez tous les jours et qui pourraient prendre vie dans une histoire ?
- Comment pourrions-nous faire bouger quelque chose sans le toucher dans la vidéo ?

Pendant

- Quelles petites modifications pouvons-nous apporter à notre objet pour le faire bouger ?
- Comment pouvons-nous travailler en équipe pour que chacun ait sa place ?

Après

- Qu'avez-vous préféré dans la mise en mouvement de votre objet ?

4^e - 6^e
ANNÉE

Avant

- Qu'est-ce qui fait un bon personnage, même si ce n'est qu'un objet?
- Comment l'éclairage peut-il contribuer à créer une ambiance?

Pendant

- Comment pouvez-vous utiliser la vitesse de mouvement pour rendre votre scène passionnante ?
- Quels sont les défis auxquels vous êtes confrontés et comment les résolvez-vous ?

Après

- Qu'avez-vous remarqué à propos du rythme et de la fluidité de votre animation ?

7^e - 8^e
ANNÉE

Avant

- Selon vous, qu'est-ce qui différencie la danse Afrobeats des autres styles que vous connaissez ?

Pendant

- Le tempo de la chanson est-il rapide ou lent ? En quoi cela modifie-t-il vos mouvements ?
- Comment pouvez-vous conserver la musicalité tout en ajoutant votre propre style ?

Après

- Si vous deviez enseigner un mouvement d'afrobeats à un ami, lequel choisiriez-vous et pourquoi ?

9^e - 12^e
ANNÉE

Pre

- Comment le symbolisme peut-il être représenté à l'aide d'objets inanimés?
- Quels rôles de production seront importants pour votre équipe?

Pendant

- Comment les changements de fréquence d'images peuvent-ils influencer l'ambiance ou le ton?
- Comment allez-vous assurer la continuité entre les plans?

Après

- Dans quelle mesure votre animation a-t-elle bien exprimé votre thème ou votre message?
- Quelle décision, technique ou artistique, a eu le plus grand impact sur le public?

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.

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