

GUIDE D'ÉTUDE



DISCIPLINE :
ARTS DRAMATIQUES

ARTIST :
STÉPHANE GUERTIN



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:

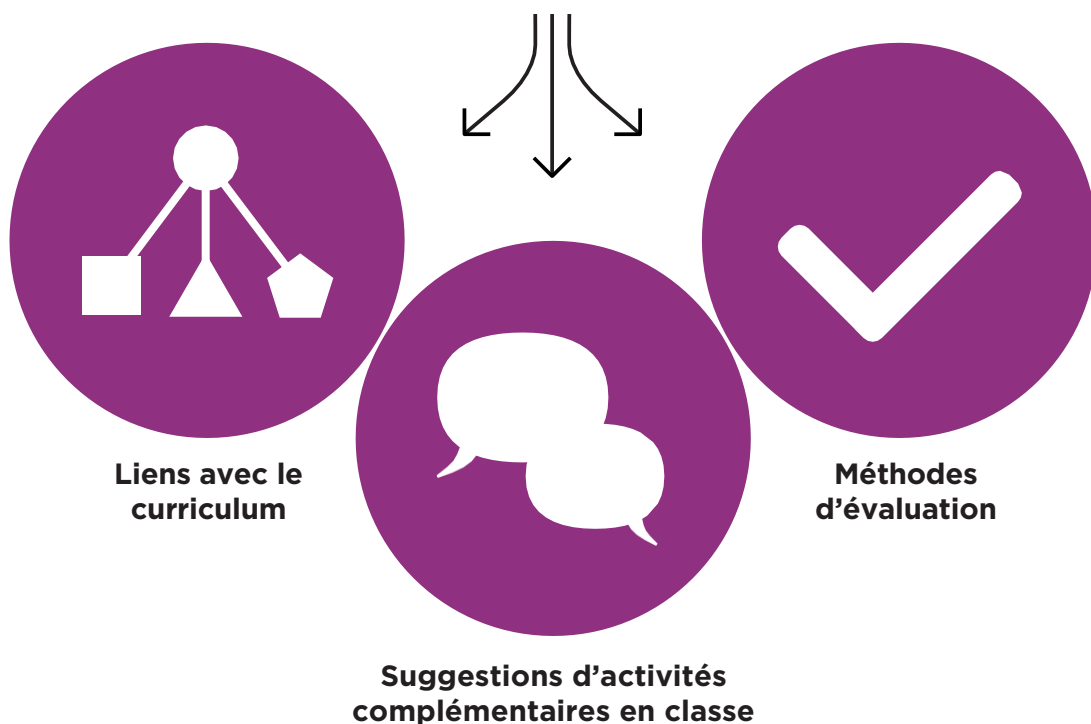


TABLE DE MATIÈRES

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS DRAMATIQUES	4
Présentation du programme	4
Liens avec le curriculum.....	6
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)	7
Méthodes d'évaluation.....	Error! Bookmark not defined.
 ARTS DRAMATIQUES Aperçu	 9
 ANNEXE	 10
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	10
Santé et bien-être des élèves	11
Ressources supplémentaires	11

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS DRAMATIQUES

LA CADENCE DU CONTEUR

Présentation du programme

Nom de l'artiste: Stéphane Guertin

Biographie de l'artiste: Stéphane Guertin est un artiste de la scène qui crée des œuvres uniques fusionnant cultures, visions et voix individuelles. Il explore des voies artistiques originales et soutient la relève francophone par des formations spécialisées. Engagé dans le rayonnement des jeunes talents, il contribue à la vitalité des arts de la scène au Canada et à la diversité culturelle.

Description du programme: Stéphane Guertin livre une performance entre le conte et la musique, du slam à la tradition; histoires de loup, légendes urbaines, contes de fous et poésie humaine. Seul sur scène, il adapte à sa façon des histoires d'ici en créant ses propres rythmes à partir d'objets quotidiens et grâce à son vélo muni d'éléments sonores surprenants.

Discipline Artistique: Arts dramatiques

Niveaux scolaires recommandés: 4e - 12e



Logistique de la session: En personne
ou en ligne

Contexte Culturel: Culture canadienne-
française

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)



LA CADENCE DU CONTEUR

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A – Créer et présenter
 - Développer la spontanéité et la pensée créative à travers la création instantanée d'histoires et de scènes. (4e - 6e)
 - Expérimenter avec des idées inattendues et les intégrer dans une construction narrative. (7e - 8e)
 - S'exercer à la règle du « oui, et... » pour bâtir sur les propositions des autres. (9e - 12e)
- Volet B – Réfléchir, réagir et analyser
 - Utiliser la voix, le corps et l'expression faciale pour soutenir la clarté et l'émotion dans l'improvisation. (7e - 8e)
 - Maintenir la cohérence et le rythme d'une scène malgré l'absence de scénario préétabli. (9e - 12e)
- Volet C : Explorer les formes et les contextes culturels
 - Écouter activement pour comprendre et intégrer les contributions des autres improvisateurs. (7e - 8e)
 - Reconnaître et apprécier les choix créatifs faits par les partenaires de jeu. (9e - 12e)

LA CADENCE DU CONTEUR

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.

4^e - 6^e
ANNÉE

Avant

- Qu'est-ce qu'un conteur, selon toi ?
- Pourquoi penses-tu que le rythme est important quand on raconte une histoire ?

Pendant

- Comment le rythme du conte a-t-il rendu l'histoire plus intéressante ?
- Quels mots ou phrases as-tu remarqué qui revenaient souvent ?

Après

- Qu'as-tu retenu de l'histoire qui te donne envie de la raconter à ton tour ?
- Comment pourrais-tu utiliser le rythme pour rendre une histoire plus vivante ?

7^e - 8^e
ANNÉE

Avant

- Comment le rythme peut-il influencer les émotions ressenties dans un récit ?
- As-tu déjà entendu un conteur qui parlait trop vite ou trop lentement ? Quel effet cela a-t-il eu ?

Pendant

- Comment le conteur a-t-il utilisé des pauses pour créer de l'intérêt ou du suspense ?
- As-tu remarqué des changements de vitesse ou de ton dans la narration ? Pourquoi ?

Après

- Comment pourrais-tu adapter ton propre rythme quand tu racontes une histoire ?

9^e - 12^e
ANNÉE

Avant

- En quoi la maîtrise du rythme et du tempo peut-elle distinguer un conteur expérimenté d'un novice ?
- Comment le rythme peut-il renforcer un message ou un thème dans un récit ?

Pendant

- Comment le conteur a-t-il modulé son rythme pour accentuer les moments clés ?
- Quels effets le rythme a-t-il eus sur ta compréhension et ton engagement ?

Après

- Comment pourrais-tu intégrer des variations de rythme dans une performance orale ou artistique ?

ARTS DRAMATIQUES

APERÇU

L'art dramatique est une forme d'art qui reflète et façonne la culture tout en favorisant l'équité, la diversité, l'inclusion et la réconciliation. Par la narration et la performance, il développe l'empathie et approfondit la compréhension des expériences diverses. L'éducation théâtrale permet d'acquérir des compétences essentielles telles que la communication, la collaboration, la créativité et la résolution de problèmes, tout en soutenant le bien-être des élèves en offrant un espace sécuritaire pour explorer l'identité et l'expression de soi.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans l'imagination, la planification, l'interprétation et la réflexion sur les œuvres artistiques, et peuvent compléter les ateliers animés par des artistes. Ces cadres permettent aux élèves de devenir des créateurs réfléchis, des apprenants critiques et des participants actifs à la construction d'un monde plus juste et plus connecté.

L'art dramatique est, par nature, une forme d'art interdisciplinaire et constitue un outil puissant pour l'apprentissage interdisciplinaire. Les questions de discussion et les activités proposées dans ce guide sont conçues pour aider à créer des liens entre les matières, approfondir l'engagement et prolonger l'apprentissage de manière pertinente, authentique et transformatrice.



ANNEXE

Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Narration** : Action de raconter une histoire.
- **Intrigue** : Suite d'événements qui composent l'histoire.
- **Personnage** : Être réel ou imaginaire qui prend part à l'histoire.
- **Cadre** : Lieu et époque où se déroule le conte.
- **Improvisation** : Création spontanée sans préparation complète.
- **Thème** : Idée principale autour de laquelle l'histoire est construite.
- **Diction** : Clarté et précision de la prononciation.
- **Projection** : Capacité de faire porter sa voix pour être entendu.
- **Intonation** : Variation de la hauteur et du ton de la voix.
- **Mimique** : Expression du visage pour transmettre une émotion.
- **Gestuelle** : Ensemble des mouvements du corps utilisés pour communiquer.
- **Rythme** : Cadence ou vitesse de la narration.
- **Écoute active** : Attention consciente portée au message de l'orateur.
- **Interprétation** : Compréhension et analyse du message transmis.

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