

LES CHAPEAUX

Transformer un chapeau en œuvre d'art

Cette expérience d'apprentissage est basée sur le cadre manitobain en arts visuels de la 9^e à la 12^e année du Programme d'immersion française.

Comment transformer un chapeau afin de créer un nouvel objet qui pourrait raconter une histoire, évoquer un sentiment, décrire un événement ou même dénoncer un problème?

Communauté d'apprenants : élèves de la 10^e, 11^e et 12^e année en arts visuels.

Contextes :

Les chapeaux – transformer un chapeau en œuvre d'art s'inspire d'un projet de l'artiste franco-manitobaine Colette Balcaen « Les chapeaux d'une vie » au cours duquel madame Balcaen, qui avait reçu en héritage une cinquantaine de chapeaux, a demandé à des amis artistes de choisir un ou deux de ces chapeaux pour ensuite les transformer à leur façon.

Voir l'article publié dans la Liberté : <https://www.la-liberte.ca/2013/08/28/un-chapeau-une-histoire/>

Une expérience artistique similaire pourrait être réalisée à partir d'un autre objet du quotidien, par exemple : une paire de lunettes, des souliers, une montre, un sac à dos, etc.

Curriculum : ce document réfère aux apprentissages des 4 volets des cadres manitobains d'arts visuels de la 9^e à la 12^e année du Programme français : https://www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/arts/fl2/visuel/cadre_9-12.html.



PROFIL DE L'APPRENANT

Quel est le profil de l'apprenant?
Examiner les questions suivantes :

Qui est l'apprenant?	
Quels sont ses intérêts?	
Quelles sont ses forces?	
Que sait-il déjà par rapport à la situation d'apprentissage?	
Quelles sont ses expériences antérieures?	
Quels sont ses besoins?	
Quels sont ses principaux défis?	

CONTEXTES

Quels sont les contextes authentiques et pertinents qui pourraient ancrer l'apprentissage?

Contextes d'apprentissage

- Grande idée
- Enquête
- Problématique
- Thème issu de l'intérêt d'un élève
- Thème universel
- Texte artistique
- Artiste
- Style
- Autre(s)

Décrire les contextes d'apprentissage :

Cette situation d'apprentissage s'inspire d'un projet de l'artiste franco-manitobaine Colette Balcaen « Les chapeaux d'une vie » au cours duquel madame Balcaen, qui avait reçu en héritage une cinquantaine de chapeaux, a demandé à des amis artistes de choisir un ou deux de ces chapeaux pour ensuite les transformer à leur façon.

Comment pourrais-je transformer un chapeau afin de créer un nouvel objet qui pourrait raconter une histoire, évoquer un sentiment, décrire un événement ou dénoncer un problème?

Connexions d'apprentissage

- Discipline(s) artistique(s) :
 - arts dramatiques
 - dance
 - musique
- Compétences interculturelles
- Construction identitaire francophone
- Développement durable
- Justice sociale
- Langue
- Perspectives autochtones
- Technologies de l'information et de la communication (TIC)

Contextes scolaire et communautaire

- Contexte scolaire (p. ex. : priorités de l'école ou de la division scolaire, environnement physique, environnement social, accès aux TIC, horaires)
- Contexte communautaire (p. ex. : ressources, artistes)

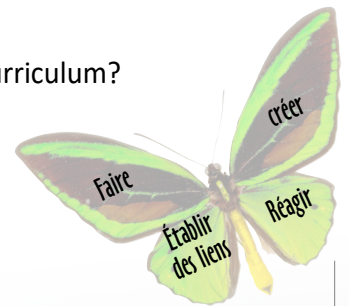
Décrire les contextes scolaire et communautaire :

Situation d'apprentissage inspiré du projet de l'artiste franco-manitobaine Colette Balcaen « Les chapeaux d'une vie ».

POINT D'ENTRÉE AU CURRICULUM

Lequel ou lesquels des volets essentiels à l'apprentissage serviront de point d'entrée au curriculum? (Voir [p. 23](#) du cadre en arts visuels de la 9^e à la 12^e année).

Établir des liens (AV-É)
Discuter de l'objet : son rôle, son utilité, son impact, son symbolisme.



APPRENTISSAGES RÉCURSIFS

Quels seront les apprentissages récursifs qui orienteront l'enseignement et l'évaluation?

L'apprenant développe une compréhension du langage des arts visuels et le met en pratique.

FAIRE (AV-F)



AV-F1 (p. 26)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des éléments et des principes liés aux arts visuels dans une variété de contextes.

AV-F2 (p. 28)

L'apprenant développe ses compétences dans l'utilisation des matériaux, des outils, des techniques et des procédés en arts visuels dans une variété de contextes.

AV-F3 (p. 30)

L'apprenant développe ses habiletés d'observation et de représentation artistique.

Apprentissages et évaluation

AV-F1

Quels seront les éléments exploités (ligne, couleur, valeur, texture, forme, espace)?

Quels seront les principes mis en évidence (harmonie, variété, équilibre, contraste, proportion, centre d'intérêt, unité, répétition, motif et rythme, mouvement, juxtaposition, recontextualisation, superposition)?

AV-F2

Quels seront les matériaux qui seront utiles pour la transformation du chapeau?

Quelles seront les techniques utilisées?

L'apprenant développe une compréhension de la portée des arts visuels en établissant des liens avec divers lieux, époques, cultures et groupes sociaux.

ÉTABLIR DES LIENS (AV-É)



AV-É1 (p. 42)

L'apprenant développe sa compréhension des artistes, des œuvres et des pratiques en arts visuels.

AV-É2 (p. 44)

L'apprenant développe sa compréhension de l'impact et de l'influence des arts visuels.

AV-É3 (p.46)

L'apprenant développe sa compréhension du rôle, de la signification et de la raison d'être des arts visuels.

Apprentissages et évaluation

AV-É1

Qui est Colette Balcaen? Quelle est son œuvre?

Qui sont les artistes (manitobains, canadiens, internationaux) qui travaillent principalement le textile?

Quelles sont les œuvres qui pourraient inspirer la création?

L'œuvre est influencée de quel style ou de quel artiste?

AV-É2

Quel impact et que peut symboliser l'objet?

AV-É3

Pourquoi porte-t-on des chapeaux? Quels messages véhiculent-ils? Quelle est leur utilité?

APPRENTISSAGES RÉCURSIFS (suite)

Quels seront les apprentissages récursifs qui orienteront l'enseignement et l'évaluation?

L'apprenant génère, développe et communique ses idées pour la création en arts visuels.

CRÉER (AV-C)



AV-C1 (p. 34)

L'apprenant génère des idées en s'inspirant de sources diverses pour la création en arts visuels.

AV-C2 (p. 36)

L'apprenant expérimente et développe ses idées pour la création en arts visuels.

AV-C3 (p. 38)

L'apprenant révise, peaufine et partage ses idées et ses créations en arts visuels.

Apprentissages et évaluation

AV-C1

Quels chapeaux ont inspiré la création? Quelles idées ont surgi? Qu'est-ce qui est important? Qu'est-ce que l'on veut dire? Quels matériaux seront à la disposition des élèves? La création évoque quelle histoire, quel sentiment, quel événement ou quelle problématique?

AV-C2

Quelles autres sources d'inspiration pourraient être utilisées? Comment résoudre les problèmes rencontrés? Quelles sont les solutions qui serviraient le mieux les intentions des élèves?

AV-C3

Comment documenter leur processus de création? Que devrait contenir leur portfolio? Quelles modifications faire à la suite des rétroactions reçues? Comment partager les créations (photo, exposition, médias sociaux, etc.)?

L'apprenant a recours à la réflexion critique afin d'enrichir son apprentissage en arts visuels et développer son identité et son pouvoir d'action.

RÉAGIR (AV-R)



AV-R1 (p. 50)

L'apprenant manifeste ses réactions initiales à l'égard de ses expériences en arts visuels.

AV-R2 (p. 52)

L'apprenant observe et décrit ses expériences en arts visuels.

AV-R3 (p. 54)

L'apprenant analyse et interprète ses expériences en arts visuels.

AV-R4 (p. 56)

L'apprenant applique ses nouvelles compréhensions au sujet des arts visuels pour agir de manière transformatrice.

Apprentissages et évaluation

AV-R1 Face à une création : quelles sont les réactions initiales? Quelles expériences personnelles (souvenirs, sentiments, etc.) ont motivé les élèves à créer cette œuvre?

AV-R2 Qu'est-ce que les élèves aiment? Qu'est-ce qui pourrait être développé davantage (p. ex., agencement des formes, des couleurs : complémentaires, contrastées, etc.)?

AV-R3 Quelle est l'intention artistique de l'œuvre? Comment les éléments, les principes et les matériaux ont-ils été utilisés dans cette œuvre pour exprimer cette intention? Comment savoir si c'est réussi?

AV-R4 Quelles apprentissages (techniques ou procédés) pourraient être réinvestis dans des œuvres futures?



1. Trouver des chapeaux qui évoquent différentes thématiques.
2. Discuter de l'objet (son rôle, son utilité, son impact, son symbolisme).
3. Pourrait-on les transformer en œuvre d'art? Générer des idées.
4. Choisir le chapeau qui servira de base. La création devra raconter une histoire, évoquer un sentiment, décrire un événement ou dénoncer un problème. Définir son intention en fonction des matériaux disponibles, des outils, des éléments et des principes de la composition. Recueillir les matériaux et les outils nécessaires.
5. Expérimenter et documenter son travail dans un portfolio (notes manuscrites, vignettes, croquis, brouillons, photos [égoportraits, images de l'œuvre en progression], essais et pratiques avec de nouveaux moyens et matériaux).
6. Demander et offrir de la rétroaction, améliorer, changer, refaire, modifier.
7. Accompagner l'œuvre créée d'une fiche signalétique (voir carnet d'apprentissage pour l'élève, page 6) :

Titre : _____

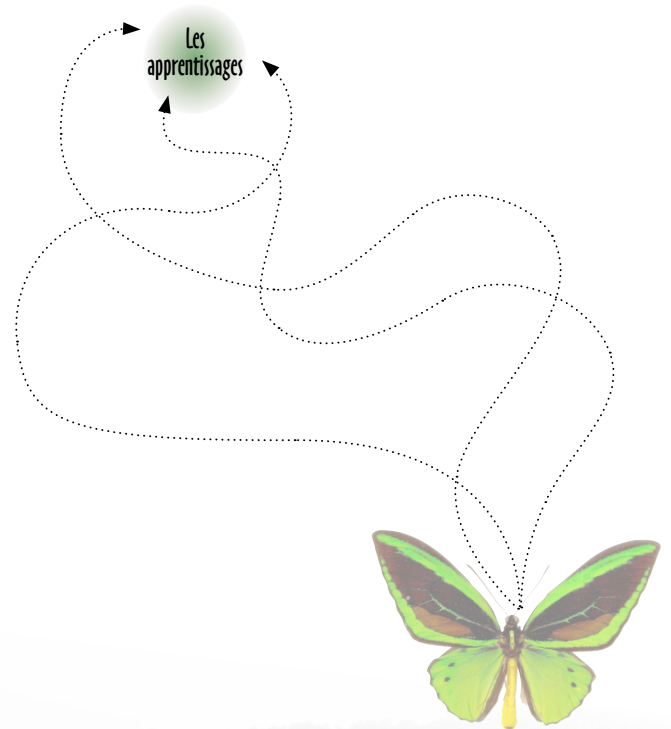
Auteur : _____

Niveau : _____

Matériaux : _____

Description/Intention : 50 à 100 mots

8. Partager et exposer l'œuvre.
9. Évaluer (voir carnet d'apprentissage pour l'élève, page 5):
 - Quels ont été les principaux défis?
 - Qu'est-ce qui a bien fonctionné?
 - Quels aspects ou éléments te rendent le plus fier?
 - Qu'as-tu appris en réalisant cette œuvre?
 - Est-ce que ce projet t'inspire des idées pour de futurs projets artistiques?



RESSOURCES



- Chapeaux
- Matériaux d'art
- Objets
- Sites Internet
- Autres :

ÉVALUATION

Il y a deux aspects principaux à considérer lors de l'évaluation de ce projet.

Premièrement, chaque élève aura sans doute employé des techniques et des moyens différents de ses camarades, et il y aura sans doute autant d'objectifs que d'élèves. C'est là où le portfolio prendra toute son importance. Plus il sera fourni, mieux il vous permettra de comprendre et d'évaluer le travail de l'élève puisque vous pourrez plus facilement constater dans quelle mesure le travail final correspond à l'intention de l'élève (l'intention aura peut-être changé entre le début et la fin du projet et ce changement reflètera à la fois le perfectionnement des habiletés de l'élève et comment il ou elle aura résolu les difficultés). Il est tout à fait normal, et c'est même une marque du travail artistique, qu'il y ait une évolution dans les intentions des élèves et dans l'apparence finale du projet. Par ailleurs, les intentions, les idées de départ très claires dès le début peuvent demeurer inchangées et produire de très belles œuvres.

Deuxièmement, l'œuvre finale (au-delà de l'évaluation scolaire) devrait pouvoir être abordée (vue, appréciée, interprétée) sans qu'il soit nécessaire de lire le portfolio.

Rubriques d'une grille d'évaluation :

- Portfolio
- Fiche signalétique
- Techniques
- Esthétique
- Intégration style-idée

Autoévaluation : Vous pouvez fournir une grille d'autoévaluation aux élèves.

AV–F1 (p. 28) Éléments et principes	AV–F2 (p. 30) Matériaux, outils, techniques et procédés	AV–F3 (p. 32) Observation et représentation artistique	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnement
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets et travaux de l'élève
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluation
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

AV–C1 (p. 36) Inspiration et génération d'idées	AV–C2 (p. 38) Expérimentation et développement	AV–C3 (p. 40) Révision, peaufinage et partage	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnement
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluation
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

AV-É1 (p. 44) Artistes, œuvres et pratiques	AV-É2 (p. 46) Impact et influence	AV-É3 (p. 48) Rôle, signification et raison d'être	Exemples d'outils d'évaluation
			Questionnement
			Observations
			Conversations
			Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
			Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
			Projets
			Rubriques
			Journaux de réflexion
			Autoévaluation
			Évaluations par les pairs
			Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
			Portfolios
			Fiches anecdotiques
			Billets d'entrée, billets de sortie
			Sondages
			Quiz, tests, listes de vérification
			Autre(s) :

AV-R1 (p. 52) Réactions initiales	AV-R2 (p. 54) Observations et descriptions	AV-R3 (p. 56) Analyse et interprétation	AV-R4 (p. 58) Action et transformation	Exemples d'outils d'évaluation
				Questionnement
				Observations
				Conversations
				Démonstrations, présentations, performances (production artistique : écrite, visuelle ou orale)
				Carnets d'apprentissage (d'écoute, d'observation, d'exploration, de réflexion)
				Projets
				Rubriques
				Journaux de réflexion
				Autoévaluation
				Évaluations par les pairs
				Multimédia (applications, logiciels, vidéos, enregistrements audio, photos, etc.)
				Portfolios
				Fiches anecdotiques
				Billets d'entrée, billets de sortie
				Sondages
				Quiz, tests, listes de vérification
				Autre(s) :

INFORMATION SUR LE DROIT D'AUTEUR

Manitoba Éducation et Formation

- [Guide pour l'administration et la mise en œuvre de l'éducation artistique de la 9^e à la 12^e année](#)
(Voir à la page 43, *Le droit d'auteur et l'éducation artistique*).

Le Conseil des ministres de l'Éducation, Canada (CMEC)

- *Les lignes directrices sur l'utilisation équitable et le livret Le droit d'auteur... ça compte!* ainsi que d'autres ressources éducatives sur le droit d'auteur se trouvent à l'adresse :
www.cmec.ca/465/Programmes-et-initiatives/droit-d-auteur/Information-sur-le-droit-d-auteur-pour-le-personnel-enseignant/index.html
- *Le droit d'auteur... ça compte! Questions et réponses clés pour les enseignants*
www.cmec.ca/92/Programmes-et-initiatives/Droit-d-auteur/Le-droit-d-auteur-ca-compte-/index.html

Photo du paysage à l'arrière-plan : *Little Saskatchewan River Valley* © Stan Milosevic