

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

ART DRAMATIQUE
Inventer des séquences dramatiques

3^E CYCLE DU PRIMAIRE



Guide

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----------|
| INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION DU DOMAINE DES ARTS | 3 |
| PRÉSENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION | |
| <i>Je suis un HÉROS</i> | 7 |
| Vue d'ensemble de la situation d'apprentissage et d'évaluation | 9 |
| DÉROULEMENT | |
| Période de préparation : <i>Le héros en soi</i> | 10 |
| Réalisation – 1 ^{re} période : <i>Un héros en attire un autre</i> | 12 |
| Réalisation – 2 ^e période : <i>L'ennemi en soi</i> | 13 |
| Réalisation – 3 ^e période : <i>Histoire d'un héros</i> | 14 |
| Réalisation – 4 ^e période : <i>Les héros de l'heure</i> | 15 |
| Intégration : <i>Les personnages en soi</i> | 16 |
| Intégration (facultative) <i>Jouons ensemble!</i> | 17 |
| ANNEXES | |
| Annexe I | |
| Grille d'évaluation pour la compétence <i>Communiquer de façon appropriée</i> | 18 |
| Annexe II | |
| Grille d'évaluation pour la compétence <i>Inventer des séquences dramatiques</i> | 19 |
| Annexe III | |
| Grille de rétroaction | 21 |

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION DU DOMAINE DES ARTS

Élaborées par la Direction de l'évaluation, les situations d'apprentissage et d'évaluation du domaine des arts sont mises à la disposition des enseignantes et enseignants des écoles primaires et secondaires du Québec, afin de les soutenir dans leur pratique et d'exemplifier les orientations du Programme de formation et de la Politique d'évaluation des apprentissages. Ces situations se trouvent sur le site <http://educationevaluation.qc.ca>, ainsi que sur le site national du Récit pour le domaine des arts : <http://recit.csp.qc.ca/>.

Les situations en arts

Préparées par des équipes d'enseignantes et enseignants sous la supervision de personnes ressources, les situations ont été validées par une équipe d'experts, puis expérimentées en classe. À la suite de ces expérimentations, des modifications leur ont été apportées.

Organisation des situations

Chaque situation est construite autour d'une question de départ ou d'une proposition faite aux élèves. La question de départ trouve généralement son ancrage dans un domaine général de formation et constitue l'intention éducative de la situation. Les tâches proposées servent, quant à elles, à développer ou à démontrer la compétence de l'élève ou à lui faire acquérir de nouvelles ressources (en situation d'apprentissage), tout en l'amenant à approfondir la réflexion suscitée par la question de départ. La situation aboutit sur un produit final (pièce musicale, création plastique, séquence dramatique, danse, etc.) répondant à une proposition de création.

La durée de chaque situation dépend de la discipline traitée, de l'ampleur de la tâche et du cycle auquel elle s'adresse. Les situations sont divisées en périodes de cours afin de faciliter la planification de l'enseignante ou enseignant. Chaque période est d'une durée d'environ une heure.

Déroulement des situations

Les situations d'apprentissage et d'évaluation se divisent en trois phases : la préparation, la réalisation et l'intégration.

• La phase de préparation

Au cours de la phase de préparation, le problème ou la question de départ est présenté aux élèves et sert de cadre contextuel à l'ensemble de la situation. Des activités sont fournies pour activer les connaissances antérieures des élèves. Cette phase a également pour but de favoriser leur compréhension, soulever leur questionnement et les amener à formuler des hypothèses quant à la manière de résoudre le problème ou de répondre à la question. Enfin, la phase de préparation sert à établir avec eux un plan de travail et à susciter leur engagement dans les tâches à accomplir.

• La phase de réalisation

La phase de réalisation est consacrée à l'accomplissement des tâches. Elle se conclut généralement sur la production des élèves ainsi que sur une réponse à la problématique de départ. Durant cette phase, l'enseignante ou enseignant consigne de l'information sur le développement d'une compétence transversale ou disciplinaire. La phase de réalisation est ponctuée de temps d'arrêt pour les élèves afin qu'ils :

- procèdent à une autoévaluation ou à une coévaluation;
- discutent de moyens à utiliser;
- échangent sur les ressources à mobiliser;
- explorent, à l'occasion, différents repères culturels.

• La phase d'intégration

Durant la phase d'intégration, l'élève est amené à prendre conscience des apprentissages qu'il a faits (nouvelles connaissances acquises, capacité accrue en rapport avec une compétence transversale, meilleure compréhension du problème lié à l'intention éducative, acquisition de nouveaux repères culturels, etc.). Moment propice pour effectuer une synthèse de la situation, la phase d'intégration sert à rappeler les difficultés rencontrées et les solutions imaginées, afin de les résoudre, à repérer des lieux de transferts des apprentissages effectués et à formuler une critique sur l'ensemble des tâches et des activités proposées.

Intentions pédagogiques

Les situations peuvent répondre à deux intentions pédagogiques complémentaires :

- contribuer à développer des compétences chez l'élève et l'aider dans ses apprentissages (régulation, rétroaction);
- faire le point sur le développement de ses compétences.

Il est toutefois nécessaire de souligner que, peu importe l'intention, les caractéristiques des situations n'ont pas à être modifiées de manière substantielle, la distinction s'établissant surtout dans l'utilisation qu'en fera l'enseignante ou enseignant.

À cet égard, il est important de souligner que les situations proposées – tâches et outils d'évaluation – n'étant pas obligatoires et ne faisant pas l'objet de sanction, l'enseignante ou enseignant est libre de leur apporter les ajustements désirés, afin qu'elles reflètent la réalité vécue dans la classe ou qu'elles respectent une approche pédagogique différenciée.

Le Programme de formation du secondaire (Programme de formation, p. 372) signale que l'éducation artistique peut contribuer « au développement de chacune des compétences transversales », une affirmation valant également pour le primaire. Les compétences transversales sont donc les leviers servant au développement des compétences disciplinaires. Dans un souci d'aide à l'apprentissage, chaque situation présente donc une compétence transversale à travailler et à évaluer.

Outils d'évaluation

Différents outils d'évaluation sont proposés au cours de chaque situation. Ces outils peuvent aider l'enseignante ou enseignant à soutenir le développement d'une compétence en effectuant un travail de régulation auprès des élèves ou à faire le point sur le développement d'une ou de compétences.

L'élève sera parfois amené à analyser et à ajuster son travail et celui des autres (autoévaluation, coévaluation ou évaluation par les pairs), les aidant ainsi dans leur démarche. En outre, il recevra des commentaires de l'enseignante ou enseignant, qui pourront servir, soit à juger de l'état du développement de sa compétence, soit à le soutenir dans ce développement.

• Grilles d'autoévaluation (à échelles non descriptives et dichotomiques)

Dans le contexte des situations d'apprentissage et d'évaluation, les grilles d'autoévaluation ont été conçues pour que l'élève puisse observer son travail et modifier son approche. On retrouve donc ces outils surtout dans le *Carnet de l'élève*, et ils se présentent la plupart du temps sous une forme dichotomique (questions se répondant par oui ou non).

- **Grilles de coévaluation (à échelles descriptives, non descriptives et dichotomiques)**

Les grilles de coévaluation peuvent servir à une analyse collective de la démarche entreprise ou de son résultat. Elle peut inclure plusieurs élèves ou l'élève et l'enseignante ou enseignant. En ce sens, elle s'apparente beaucoup à la grille d'autoévaluation.

- **Grilles d'évaluation (à échelles non descriptives et descriptives)**

La grille d'évaluation à échelle non descriptive, plus rapide et plus facile à utiliser, sera davantage utilisée par l'enseignante ou enseignant pour procéder à la régulation. La grille d'évaluation à échelle descriptive, c'est-à-dire comportant une description de ce qui caractérise chaque échelon, servira à faire le point dans le développement d'une compétence. Cependant, ces grilles peuvent aussi informer l'élève sur les critères à partir desquels son travail sera évalué. Il est donc recommandé de les présenter le plus tôt possible au cours de la situation.

Documents afférents à chaque situation

Chaque situation est constituée d'au moins deux documents : un carnet de l'élève et un guide s'adressant à l'enseignante ou enseignant. Il peut arriver qu'un troisième document soit fourni dans le but de faciliter la réalisation des tâches (exemple : une collection de fables pour la situation en musique au secondaire).

- **Carnet de l'élève**

Afin de faciliter l'intégration des apprentissages et leur transfert, l'élève est invité à consigner les traces de sa démarche dans le *Carnet de l'élève*. Durant la phase d'intégration, ces traces serviront à rendre compte de l'expérience de création, d'interprétation ou d'appréciation, des apprentissages qui ont été faits par l'élève et des méthodes qu'il a utilisées. Ces traces peuvent aussi être prises en compte au moment de l'évaluation de la réalisation.

- **Guide**

Le *Guide* est un outil pour aider l'enseignante ou enseignant à s'approprier la situation d'apprentissage et d'évaluation.

Ce document présente :

- le contenu de la situation;
- les intentions éducatives et pédagogiques qu'elle poursuit;
- ses objets d'évaluation ainsi que les outils appropriés;
- une suggestion de déroulement pour chaque période;
- des pistes d'exploitation interdisciplinaire et d'enrichissement;
- des propositions pour développer les repères culturels des élèves.

Dans ces deux derniers cas, il est important de préciser que ces pistes sont uniquement présentées dans un but de complémentarité ou d'enrichissement. Elles ne sont pas conditionnelles à la réussite des tâches proposées par les situations.

Rappelons aussi que l'enseignante ou enseignant peut apporter, à la situation d'apprentissage et d'évaluation, les ajustements qu'il juge nécessaires pour l'adapter à sa réalité.

Dans le but de faciliter la planification des animations pédagogiques, chaque guide présente aussi un déroulement de la situation et le nombre de périodes qu'elle requiert dans un tableau qui en offre une vue d'ensemble.

Grille de rétroaction

En annexe de chaque guide se trouve une *Grille de rétroaction* qui invite les enseignantes et enseignants à écrire aux responsables de l'évaluation pour le domaine des arts, afin de leur faire part de leur opinion et de leurs suggestions de façon à orienter les interventions futures des équipes d'élaboration.

Les enseignantes et enseignants qui désirent émettre leurs commentaires en complétant cette grille peuvent la retourner par courrier à l'adresse suivante :

L'équipe de l'évaluation – Domaine des arts
Direction générale de la formation des jeunes
600, rue Fullum, 8^e étage
Montréal (Québec) H2K 4L1

Ils peuvent aussi l'envoyer par courriel à : arts.eval@mels.gouv.qc.ca.

| |
|---|
| Présentation de la situation d'apprentissage et d'évaluation |
| <i>Je suis un HÉROS!</i> |
| Art dramatique - <i>Inventer des séquences dramatiques</i> |
| 3^e cycle du primaire |

Question de départ

Notre personnalité peut-elle avoir plusieurs facettes?

Domaine général de formation

- Orientation et entrepreneuriat

Axe de développement : Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation (connaissance de ses talents, ses qualités et ses intérêts)

Proposition de création

Trouver le héros qui vit en soi de même que son opposant et inventer une aventure mettant en scène ce héros, son allié – un autre héros de la classe – et son opposant.

Production attendue

Le héros et l'allié racontent et jouent leur aventure au cours d'une séquence dramatique.

Évaluation

Compétence transversale : *Communiquer de façon appropriée.*

Critères d'évaluation

- Clarté, pertinence et précision de l'intention de communication
- Cohérence du message

Compétence disciplinaire : *Inventer des séquences dramatiques*

Critères d'évaluation

- Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, le processus d'élaboration et le résultat de sa création
- Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique
- Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation
- Organisation cohérente des éléments
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création

SAVOIRS ESSENTIELS

La présente situation peut amener l'élève à travailler l'un ou l'autre des savoirs essentiels suivants.

LANGAGE DRAMATIQUE

- Moyens corporels
 - Attitude
 - Geste
 - Mimique
 - Rythme
- Moyens vocaux
 - Voix sonore
 - Sons liés à des émotions
 - Voix parlée
 - Intensité
 - Hauteur
 - Durée
 - Timbre

TECHNIQUES DE JEU

- Techniques vocales
 - Projection du son
 - Prononciation
 - Intonation

MODES DE THÉÂTRALISATION

- Objet
 - Fonction utilitaire

STRUCTURES

- Développement de la fable : structure de l'histoire (début et fin)
- Forme de discours : dialogue à deux
- Improvisation spontanée
 - Gestuelle
 - Verbale
- Écriture : canevas

Ces éléments des SAVOIRS ESSENTIELS se trouvent aux pages 204 à 206 du Programme de formation.

Pour les besoins de cette situation d'apprentissage et d'évaluation, il serait important que les élèves aient déjà travaillé la personnification de la marionnette (respiration, direction du regard, démarche, voix, actions).

Vue d'ensemble de la situation d'apprentissage et d'évaluation

Je suis un HÉROS!

Le tableau ci-dessous présente un aperçu du déroulement de la situation d'apprentissage et d'évaluation.

| Préparation | Réalisation | | | | Intégration | |
|---|--|---|--|--|---|---|
| | 1 ^{re} période | 2 ^e période | 3 ^e période | 5 ^e période | 1 ^{re} période | Prolongement |
| Le héros en soi | Un héros en attire un autre | L'ennemi en moi | Histoire d'un héros | Les héros de l'heure | Les personnages en soi | Jouons ensemble! (facultatif) |
| L'élève est informé de : <ul style="list-style-type: none"> la question de départ <i>Notre personnalité peut-elle avoir plusieurs facettes?</i> la proposition de création <i>Inventer une séquence dramatique à partir du héros qui vit en soi et la raconter.</i> | L'élève : <ul style="list-style-type: none"> trace, à partir de ce qui vit en lui, le portrait de son héros; se trouve un allié parmi les autres héros de la classe. | L'élève : <ul style="list-style-type: none"> développe, à partir de ce qui vit en lui, le personnage de l'opposant; improvise un dialogue entre l'opposant et le héros. | L'élève : <ul style="list-style-type: none"> invente une aventure vécue par son héros, son allié et son opposant. | L'élève : <ul style="list-style-type: none"> fait, avec le héros allié, la narration de l'aventure vécue par son héros et son opposant. | Les élèves discutent : <ul style="list-style-type: none"> des apprentissages que leur a permis de faire cette situation; de ce qu'ils ont appris sur l'efficacité de la communication; des nombreuses facettes possibles de leur personnalité. | Les élèves : <ul style="list-style-type: none"> se regroupent par trois; choisissent une aventure parmi celles des membres du trio; en font une séquence dramatique et la présentent aux autres élèves de la classe. |
| | Évaluation Compétence transversale : <i>Communiquer de façon appropriée</i> Évaluation par l'enseignante ou enseignant et coévaluation | Évaluation Compétence disciplinaire : <i>Inventer des séquences dramatiques</i> Autoévaluation | Évaluation Compétence disciplinaire : <i>Inventer des séquences dramatiques</i> Évaluation par l'enseignante ou enseignant du <i>Carnet de l'élève</i> | Évaluation Compétence disciplinaire : <i>Inventer des séquences dramatiques</i> Évaluation par l'enseignante ou enseignant et coévaluation | | Évaluation (possible) Compétence disciplinaire : <i>Inventer des séquences dramatiques</i> |

Préparation : Le héros en soi

Les élèves prennent connaissance de la question de départ ainsi que de la proposition de création. Quelques activités les amènent à réfléchir aux différents genres de héros qui existent et à leurs caractéristiques. Ils se demandent ensuite quel genre de héros les habite.

Mise en situation

Demander aux élèves quel nom leur vient spontanément à l'esprit en entendant le mot *héros**. Incrire au tableau des noms de héros et proposer aux élèves de les classer selon leur genre (par exemple, Superman, Batman et l'Araignée sont des superhéros de bandes dessinées états-unienues).

Amener les élèves à réfléchir aux différentes façons d'être un héros dans la vie.

Proposer quelques familles de héros en prenant, si possible, des exemples déjà écrits au tableau. Ainsi, présenter Tintin, Astérix, Lucky Luke, Yoko Tsuno et Spirou, comme des héros de bandes dessinées européennes pour les jeunes; Harry Potter, Merlin et Gandalf, comme des héros magiciens ou encore Milou, Willie ou Garfield, des héros animaux. Garder ces traces au tableau.

Présentation de la situation – Problématique de départ

Dire aux élèves que ces héros proviennent souvent de l'imagination d'une personne. Ils ont, en quelque sorte, habité ces personnes. Poser la question : « Est-il possible qu'un héros se cache en nous? En vous? Quelle sorte de héros? Un héros est-il toujours un héros? Qu'est-il quand il n'est pas un héros? Notre personnalité peut-elle avoir plusieurs facettes? »

Laisser les élèves réagir spontanément.

Annoncer que, durant les prochains cours, les élèves auront à personnaliser le héros qui vit en eux. Comment? Répondre en présentant la proposition de création.

Proposition de création

Inventer une séquence dramatique à partir du héros qui vit en soi et la raconter à l'ensemble de la classe.

Déroulement du travail en sous-groupes

Présenter le *Carnet de l'élève* comme un cahier de traces où seront consignées les principales idées nécessaires au développement de l'histoire. Ce carnet sert également à rendre les élèves conscients des apprentissages qu'ils feront et qu'ils pourront réutiliser plus tard.

Distribuer le *Carnet de l'élève* et lire avec eux l'introduction, à la page 2, et la proposition de création, à la page 3.

Lire ensuite les questions de la page 4 du *Carnet* et s'assurer que celles-ci sont bien comprises. Accorder une attention particulière aux élèves présentant des difficultés en lecture. Par exemple, expliquer qu'une faiblesse est « une caractéristique du héros qui a pour effet de le ralentir ».

À l'aide d'exemples, définir les différentes catégories de héros, qui ne l'avaient pas été au moment du rappel des connaissances antérieures. Noter les exemples au tableau.

* Dans le but d'alléger le texte, dans cette situation, le terme *héros* a été employé comme un nom épiciène. Toutefois, il est suggéré que l'enseignante ou enseignant utilise les mots *héros* et *héroïne* au cours de ses interventions.

Quelques sortes de héros

| | |
|------------------------------|--|
| Héros par son métier | Toute personne dont le métier est de porter secours aux autres (policier, pompier, ambulancier, infirmière, médecin, sauveteur). |
| Héros magicien | Harry Potter, Dumbledore, Merlin, Gandalf, Samantha (<i>Ma Sorcière bien-aimée</i>), Prospero (dans <i>La Tempête</i> de Shakespeare) |
| Héros médiateur | Toute personne qui aide à régler les conflits, petits et grands. |
| Héros chevalier | Sire Lancelot, Don Quichotte, Aragorn, Sire Galahad, Sire Gauvain, Sire Perceval et les autres chevaliers de la Table ronde |
| Héros fée | La fée marraine (Cendrillon), la petite Sailor Moon, Titania (reine des fées dans <i>le Songe d'une nuit d'été</i> de Shakespeare) |
| Héros prince ou princesse | Prince Vaillant, Mulan, Hector, Robin des Bois, Ivanhoé |
| Héros animal | Le roi Lion, Idéfix, le Chat botté, Croc-Blanc, l'âne Cadichon (comtesse de Ségur) |
| Héros de causes humanitaires | Toute personne qui mène un combat pour des causes dont elle ne profite pas directement (environnement, prévention de l'usage de la drogue, pauvreté, prisonniers d'opinion). |
| Héros modèle | Toute personne à qui on aimerait ressembler à cause de ses valeurs, de ses habiletés, de ses exploits ou performances. |
| Héros par son talent | Toute personne admirée pour un talent particulier dans des domaines tels que la musique, le sport, les sciences, le cinéma, les beaux-arts. |
| Héros mythologique | Hercule, Jason, Thésée, Ulysse, Prométhée, Orphée, Persée, Sisyphe, Isis |

Accorder du temps aux élèves pour répondre aux questions de la page 4 du *Carnet de l'élève*.

Animer une période d'échange au cours de laquelle les élèves partagent leur opinion sur les qualités et les faiblesses du héros et sur ce qui les porte à croire que ces qualités et faiblesses sont typiques d'un héros. Mener aussi une discussion sur leurs catégories de héros préférées en insistant pour connaître les raisons qui les ont poussés à opter pour ces catégories en particulier (connaissance de soi).

Piste d'interdisciplinarité

Dans le cadre du cours de français, l'élève pourrait lire des textes (romans, extraits de romans, contes, nouvelles, fables, récits, légendes, anecdotes, reportages) mettant en vedette différentes sortes de héros. L'élève pourrait aussi lire des textes qui décrivent un personnage héroïque ou qui expliquent les actions d'une personne menant un combat pour une cause humanitaire. Ainsi, quand viendra le temps de choisir le type de héros qui vit en lui, il aura une meilleure connaissance de chacun et pourra faire une sélection plus éclairée. D'autre part, ces lectures enrichiront le bagage de repères culturels des élèves.

Prochaine période

Annoncer aux élèves qu'à la prochaine période, ceux-ci feront connaissance avec le héros qui vit en eux ainsi qu'avec leur héros allié. Leur recommander d'apporter des crayons de couleur.

Réalisation – 1^{re} période : Un héros en attire un autre

Les élèves font le portrait du héros qui vit en eux, puis ils lui donnent vie en improvisant une « marche du héros » et une phrase que celui-ci pourrait prononcer. Ils se trouvent également un allié parmi les autres héros de la classe.

Remise en situation

Rappeler aux élèves la question de départ et la proposition de création, ainsi que le travail fait à la période précédente.

Déroulement de la période

Inviter les élèves à faire, à la page 5 du *Carnet de l'élève*, la description – par un texte ou par un dessin – du héros qui vit en eux et auquel ils vont donner vie. (Les prévenir de ne pas consacrer trop de temps à ce travail, l'objectif étant de se donner une représentation sommaire du héros et non de produire une œuvre artistique.)

À partir de cette description, sur une musique choisie (ex. : *Le Carnaval des animaux* de Saint-Saëns ou *La Marche pour la cérémonie des Turcs* de Lully), inviter chaque élève à marcher comme le héros qu'il est. Préciser qu'à l'arrêt de la musique, chacun doit dire une phrase que son héros pourrait prononcer.

Proposer ensuite à chaque élève de présenter son héros en le nommant et en mentionnant sa plus grande qualité. Leur conseiller d'écouter attentivement puisqu'ils doivent choisir parmi les autres héros celui qui sera leur allié.

Demander aux élèves : « Parmi tous les héros de la classe, avec lequel partirais-tu en voyage ? » Les inviter à former un duo avec cet élève. Accorder ensuite quelques minutes pour remplir la fiche de l'allié, à la page 6 du *Carnet de l'élève*.

Une fois la fiche remplie, annoncer aux élèves qu'ils vont devoir imaginer les grandes péripéties de leur voyage à deux. Il serait sans doute utile de voir ou de revoir rapidement avec eux la structure dramatique (début, développement, retournement de situation, dénouement et fin) pour les aider à développer les péripéties de leur voyage. Leur proposer de garder des traces de ces péripéties, à la page 7 de leur *Carnet*. Une bonne connaissance de la structure dramatique sera aussi nécessaire au moment d'effectuer la tâche de la 4^e période.

Faire improviser la scène la plus importante du voyage et, si le temps le permet, demander à quelques groupes d'élèves de la présenter.

Évaluation

Il est possible de procéder à une évaluation ou à une coévaluation de la compétence *Communiquer de façon appropriée*, en utilisant la grille descriptive de l'annexe I. Les élèves ont la même grille dans le *Carnet de l'élève*, à la page 7.

| | |
|-------------------------|---|
| Compétence visée : | <i>Communiquer de façon appropriée</i> (compétence transversale) |
| Critères d'évaluation : | Clarté, pertinence et précision de l'intention de communication Cohérence du message |

Prochaine période

Qui dit aventure dit également difficulté. Annoncer aux élèves qu'à la prochaine période, ils vont devoir se trouver un adversaire à la mesure de leur héros, puisque cet adversaire... vit aussi en eux!

Réalisation – 2^e période : L'ennemi en soi

Les élèves élaborent le personnage de l'ennemi, l'opposant du héros. Ils en décrivent les principales caractéristiques et improvisent une scène entre le héros et l'opposant.

Déroulement de la période

Dire aux élèves que tout héros a un ou des opposants. Leur demander s'ils connaissent des synonymes du mot *opposant* (rival, ennemi, adversaire, antagoniste). Leur proposer de relever dans les œuvres littéraires (romans, bandes dessinées), cinématographiques ou théâtrales, un héros et l'ennemi auquel on l'associe.

Repère culturel

Les héros et leurs ennemis constituent un intéressant filon d'exploration, et les exemples de « couples fameux » de ce genre abondent en littérature, au cinéma ou au théâtre : Sherlock Holmes et le professeur Moriarty, Othello et Iago, Tintin et Rastapopoulos, Harry Potter et Voldemort, Gandalf et Sauron dans Le Seigneur des anneaux, Batman et le Joker, Superman et Luthor, Bob Morane et L'Ombre jaune, Dr Jekyll et Mr Hyde, etc.

Demander aux élèves : « Comme tout héros a un opposant, à qui pourrait ressembler ton adversaire si celui-ci vit aussi en toi? Quelles sont ses qualités? Ses défauts? Comment est-il? Quel est son nom? »
Proposer aux élèves de remplir la fiche de l'opposant, en haut de la page 8 du *Carnet de l'élève*.

Improvisation

Distribuer un bout de tissu à chaque élève pour qu'il donne vie à son opposant. Annoncer aux élèves qu'ils vont maintenant improviser le personnage de l'opposant en gardant à l'esprit ce qui le caractérise.

Diriger l'improvisation en posant des questions. (*Comment cet opposant bouge-t-il ? Inviter les élèves à se déplacer lentement et rapidement. Comment s'arrête-t-il? Quel timbre de voix a-t-il? grave, aigu, caverneux, éteint, rauque, nasillard, sifflant?*)

Demander aux élèves ce qu'ils pensent de ce deuxième personnage qui les habite. Comment pourraient-ils faire pour jouer les deux à la fois? Qu'est-ce que ces deux personnages se diraient? Laisser les élèves explorer les possibilités de jeu.

Proposer à quelques élèves de jouer le dialogue de leur héros et de son opposant.

Évaluation

| | |
|------------------------|---|
| Compétence visée : | <i>Inventer des séquences dramatiques (compétence disciplinaire)</i> |
| Critère d'évaluation : | Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique |
| Éléments observables : | Le héros et ses caractéristiques sont aisément identifiables. L'opposant et ses caractéristiques sont aisément identifiables. Les interactions entre les personnages sont claires et font progresser l'histoire. L'attitude, la mimique ainsi que le rythme rendent le dialogue vivant et compréhensible. L'intensité, la hauteur et le timbre de la voix personnifient le héros et son opposant. |

Inviter les élèves à évaluer leur travail en utilisant la grille de la page 8 du *Carnet de l'élève*. Recueillir les Carnets.

Prochaine période

Informers les élèves qu'à la prochaine période, ils inventeront leur histoire.

Réalisation – 3^e période : Histoire d'un héros

Les élèves travaillent à l'invention de leur histoire mettant en présence le héros, l'allié et l'opposant, tout en respectant la structure imposée.

Déroulement de la période

Distribuer le *Carnet de l'élève*.

Présenter d'abord la *Grille de coévaluation* de la page 16 et ses différents critères, de même que la *Grille d'évaluation* de la page 17. Aviser les élèves que cette dernière servira à la fin de la situation.

Présenter ensuite le plan d'élaboration de l'histoire en commençant par le tableau des personnages, à la page 9 du *Carnet*.

Expliquer aux élèves la structure de l'histoire en utilisant l'outil *Les moments clés de l'histoire*, à la page 10 du *Carnet de l'élève*. Leur préciser que ce qui est écrit entre les parenthèses ne sert qu'à les guider dans leur rédaction et que cela ne fait pas partie de l'histoire. Insister pour que les élèves respectent la structure présentée. Leur demander de trouver un titre à leur présentation.

Évaluation

| | |
|------------------------|--|
| Compétence visée : | <i>Inventer des séquences dramatiques</i> (compétence disciplinaire) |
| Critère d'évaluation : | Relation entre sa réalisation et la proposition de création Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation Organisation cohérente des éléments Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création |
| Éléments observables : | Les trois personnages sont nommés et jouent un rôle actif dans l'histoire. Toutes les étapes de la structure dramatique imposée sont présentes. Les situations vécues par le héros, son allié et son opposant sont originales. L'élève utilise un ton de voix différent en fonction du personnage. Des traces précises de ses expérimentations sont consignées dans le <i>Carnet</i> . |

Avant la fin de la période, présenter les qualités d'une bonne narration. Inviter les élèves à consulter la page 11 du *Carnet de l'élève*, afin de prendre connaissance des principes de base d'une bonne narration : articulation, projection de la voix, présence physique, émotion, expression.

Prochaine période

Annoncer aux élèves qu'à la prochaine période, ils raconteront, en équipe de deux, l'aventure vécue par le héros, son allié et son opposant. Encourager les élèves à effectuer un travail de préparation.

Réalisation – 4^e période : Les héros de l'heure

Les élèves présentent la séquence dramatique qu'ils ont inventée en racontant l'aventure vécue par le héros qui est en eux, et qui, aux prises avec l'opposant, se fait aider par son allié.

Déroulement de la période

Créer une ambiance propice aux narrations que feront les élèves (tamiser la lumière, allumer quelques chandelles, éteindre les néons, abaisser les toiles devant les fenêtres). Former un espace de jeu avec un fond de scène créé, par exemple, par deux chaises ou deux tabourets sur lesquels on étend un carré de tissu. Chaque duo se présentera dans cette aire de jeu pour raconter son histoire.

Effectuer, au préalable, un bref retour sur les composantes de la compétence *Communiquer de façon appropriée*, ainsi que sur les qualités essentielles à une bonne narration.

Les élèves présentent leur narration.

Évaluation et coévaluation

| | |
|--------------------------------|---|
| Compétence visée : | <i>Inventer des séquences dramatiques</i> (compétence disciplinaire) |
| Critères d'évaluation : | Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, le processus d'élaboration et le résultat de sa création Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation Organisation cohérente des éléments Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création |
| Éléments observables : | Les trois personnages sont nommés et jouent un rôle actif dans l'histoire. Toutes les étapes de la structure dramatique imposée sont présentes. Les situations vécues par le héros, son allié et son opposant sont originales. L'élève utilise un ton de voix différent en fonction du personnage. Des traces précises de ses expérimentations sont consignées dans le Carnet. |

Intention d'écoute ou piste pour une activité d'appréciation

Inviter les élèves à prendre des notes sur les présentations en utilisant le tableau des pages 12 et 13 du *Carnet de l'élève*. À la fin de la période, s'il reste assez de temps, leur proposer de remplir le tableau d'appréciation de la page 14 du Carnet. Bien qu'assez sommaire, ce tableau présente une piste de travail valable pour développer la compétence des élèves à apprécier des séquences dramatiques. (La première question sert à vérifier si l'élève fait des liens entre son œuvre et ce qu'il a ressenti. La deuxième question sert à vérifier les raisons qui motivent son appréciation.)

Prochaine période

Annoncer qu'à la prochaine période, un retour sera effectué sur la question *Notre personnalité peut-elle avoir plusieurs facettes?* sur l'intérêt suscité par la situation *Je suis un HÉROS!* et sur ce que l'invention d'une séquence dramatique sur ce thème leur a permis d'apprendre. Dire aux élèves qu'ils peuvent s'y préparer grâce à l'aide-mémoire de la page 15 du *Carnet de l'élève*. Leur demander de compléter la grille à la page 16 du Carnet. Cette grille servira au moment de l'évaluation.

Intégration : Les personnages en soi

Les élèves effectuent un retour sur leur expérience de création et se penchent sur la nouvelle perception qu'ils peuvent avoir d'eux-mêmes à la suite de la « mise au jour » de leur héros et de son antagoniste. Les élèves remettent le Carnet de l'élève à l'enseignante ou enseignant qui s'en servira pour évaluer leur travail de réflexion.

Déroulement de la période

Effectuer un retour sur la compétence *Communiquer de façon appropriée*, à partir de certains critères (utiliser au besoin les éléments du tableau de la page 18 du *Guide*), et sur le domaine général de formation selon l'axe de développement *Conscience de soi*.

Animer une discussion à partir des questions suivantes :

- Êtes-vous arrivé à vous identifier aussi bien au personnage de l'opposant qu'à celui du héros? Pourquoi?
- L'improvisation structurée vous a-t-elle aidé à composer votre personnage? De quelle manière?
- Qu'est-ce que ça vous a fait d'être dans la peau de votre propre héros? Le sentiez-vous bien? Aviez-vous l'impression de bien l'habiter? De bien le connaître?
- Quelle est votre opinion sur la situation *Je suis un HÉROS!?* Vous a-t-elle plu? Pourquoi? Comment pourrait-on l'améliorer?
- Comment assumez-vous la dualité héros/opposant qui vous habite? Avez-vous du mal parfois à être le « héros » dans la vraie vie? L'« opposant »?
- Quelles conclusions tireriez-vous de l'existence de ces deux personnages en vous? Est-ce que leur coexistence est nécessaire? Comment répondriez-vous à la question de départ maintenant? Y a-t-il un intérêt, un avantage à posséder ces deux personnalités, ces deux « personnes » en soi?
- Que pensez-vous de ces deux citations :
 - *Je suis vaste, et je contiens des multitudes.* (Walt Whitman)
 - *Je m'aperçois qu'il y a assez de personnes en moi pour partir un village.* (Patrice Desbiens)

Recueillir les *Carnets de l'élève* une fois remplis.

Prolongement (facultatif) : Jouons ensemble!

Des équipes formées de trois élèves jouent une histoire au choix.

Déroulement de la période

Former une équipe de trois élèves. Chaque équipe choisit l'une des trois histoires et la joue en distribuant un rôle à chacun des élèves.

Garder la manipulation d'un carré de tissu pour l'opposant ou choisir une autre forme d'expression (ex. : marionnette, objet).

Proposer aux élèves de jouer chacun des trois rôles : héros, allié, opposant.

ANNEXE I**Grille d'évaluation pour la compétence *Communiquer de façon appropriée*
Présentation du héros**

| Nom de l'élève : _____ | Excellent | Très bien | Satisfaisant | Peu satisfaisant | Insatisfaisant |
|--|-----------|-----------|--------------|------------------|----------------|
| Dès le départ, l'intention de communication de l'élève est claire. | | | | | |
| L'élève livre un message compréhensible qui suscite l'intérêt. | | | | | |
| L'élève communique des informations judicieuses. | | | | | |
| La description que l'élève fait du héros qui vit en lui est précise et imagée. | | | | | |
| Les détails de la présentation de l'élève sont nécessaires. | | | | | |

| Nom de l'élève : _____ | Excellent | Très bien | Satisfaisant | Peu satisfaisant | Insatisfaisant |
|--|-----------|-----------|--------------|------------------|----------------|
| Dès le départ, l'intention de communication de l'élève est claire. | | | | | |
| L'élève livre un message compréhensible qui suscite l'intérêt. | | | | | |
| L'élève communique des informations judicieuses. | | | | | |
| La description que l'élève fait du héros qui vit en lui est précise et imagée. | | | | | |
| Les détails de la présentation de l'élève sont nécessaires. | | | | | |

| Nom de l'élève : _____ | Excellent | Très bien | Satisfaisant | Peu satisfaisant | Insatisfaisant |
|--|-----------|-----------|--------------|------------------|----------------|
| Dès le départ, l'intention de communication de l'élève est claire. | | | | | |
| L'élève livre un message compréhensible qui suscite l'intérêt. | | | | | |
| L'élève communique des informations judicieuses. | | | | | |
| La description que l'élève fait du héros qui vit en lui est précise et imagée. | | | | | |
| Les détails de la présentation de l'élève sont nécessaires. | | | | | |

ANNEXE II
Grille d'évaluation pour la compétence
Inventer des séquences dramatiques

En cours d'apprentissage, il est possible de ne retenir que quelques critères d'évaluation parmi les suivants.

| Groupe _____ | Relation entre la réalisation et la proposition de création | Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique | Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation | Organisation cohérente des éléments | Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création |
|---------------------|---|---|---|-------------------------------------|--|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 21 | | | | | |
| 22 | | | | | |
| 23 | | | | | |
| 24 | | | | | |
| 25 | | | | | |
| 26 | | | | | |
| 27 | | | | | |
| 28 | | | | | |
| 29 | | | | | |
| 30 | | | | | |

LÉGENDE : 5 Excellent 4 Très bien 3 Satisfaisant 2 Peu satisfaisant 1 Insatisfaisant

ANNEXE II (Suite) Description des cinq niveaux de la légende

Ce tableau est à utiliser avec la grille de la page précédente.

| Critères | Relation entre la réalisation et la proposition de création | Utilisation pertinente et variée des éléments du langage dramatique | Utilisation pertinente et variée des éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation | Organisation cohérente des éléments | Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création |
|----------|---|--|--|--|--|
| | <p>5 Excellent</p> <p>La réalisation présente des idées nouvelles qui sont efficacement développées dans des actions dramatiques qui concordent tout à fait avec la proposition de création.</p> | <p>5 Excellent</p> <p>La réalisation agence une variété d'éléments du langage dramatique (moyens vocaux et corporels), qui étoffent les personnages et favorisent la compréhension de la fable.</p> | <p>5 Excellent</p> <p>La réalisation est très efficace grâce à une utilisation précise et appropriée de plusieurs éléments appartenant aux techniques de jeu, aux techniques théâtrales et à différents modes de théâtralisation.</p> | <p>5 Excellent</p> <p>La réalisation est solidement structurée, et les éléments qui la composent sont organisés de façon complexe, originale et contribuent à créer une progression dramatique.</p> | <p>5 Excellent</p> <p>Plusieurs idées sont consignées tout au long du processus, et la plupart des éléments, présentés à l'aide du vocabulaire disciplinaire rendent compte clairement de l'expérience de création.</p> |
| | <p>4 Très bien</p> <p>La réalisation présente des idées qui sont traduites de manière personnelle par des éléments et des actions dramatiques liées à la proposition de création.</p> | <p>4 Très bien</p> <p>La réalisation utilise plusieurs éléments du langage dramatique, en accordant la préséance aux moyens vocaux ou aux moyens corporels, afin de produire un message clair.</p> | <p>4 Très bien</p> <p>La réalisation utilise judicieusement certains éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation, afin de représenter l'idée de création.</p> | <p>4 Très bien</p> <p>La réalisation est bien structurée, et les éléments qui la composent sont organisés de façon à servir l'idée de la création.</p> | <p>4 Très bien</p> <p>Plusieurs idées sont présentes dans l'outil de consignation. Ces idées, formulées parfois à l'aide du vocabulaire disciplinaire, décrivent bien l'expérience de création.</p> |
| | <p>3 Satisfaisant</p> <p>La réalisation exploite des idées reconnues, dont certaines sont personnelles, et elle tient compte de la proposition de création.</p> | <p>3 Satisfaisant</p> <p>La réalisation présente quelques éléments simples du langage dramatique (attitude, gestes, intensité de la voix) correspondant aux personnages et à la fable.</p> | <p>3 Satisfaisant</p> <p>La réalisation utilise de manière acceptable quelques éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation.</p> | <p>3 Satisfaisant</p> <p>La structure et les éléments sont cohérents et organisés de manière à respecter le développement de la fable : début, développement, retournement de situation, dénouement et fin.</p> | <p>3 Satisfaisant</p> <p>Des traces de l'expérience de création ont été conservées, et le propos décrit celle-ci de façon sommaire.</p> |
| | <p>2 Peu satisfaisant</p> <p>La réalisation est peu développée et s'écarte parfois de la proposition de création par la présence d'éléments plus ou moins pertinents.</p> | <p>2 Peu satisfaisant</p> <p>La réalisation utilise de manière incomplète, répétitive ou avec difficulté quelques moyens corporels ou vocaux.</p> | <p>2 Peu satisfaisant</p> <p>Quelques éléments de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de modes de théâtralisation sont parfois utilisés avec difficulté.</p> | <p>2 Peu satisfaisant</p> <p>Les éléments de la réalisation manquent parfois de cohérence, et l'un des éléments du développement de la fable est absent.</p> | <p>2 Peu satisfaisant</p> <p>Quelques traces, servant à des retours réflexifs, sont repérables dans l'outil de consignation, et la description de l'expérience de création est peu claire.</p> |
| | <p>1 Insatisfaisant</p> <p>La réalisation a peu ou pas de lien avec la proposition de création.</p> | <p>1 Insatisfaisant</p> <p>La réalisation utilise le même moyen corporel ou sonore pour livrer le message. OU Les éléments utilisés ne tiennent pas compte du personnage ou de la fable.</p> | <p>1 Insatisfaisant</p> <p>La réalisation démontre une utilisation maladroite ou inadéquate des éléments de techniques et des modes de théâtralisation.</p> | <p>1 Insatisfaisant</p> <p>Les éléments de la réalisation sont incohérents, et il manque plusieurs éléments essentiels au développement de la fable.</p> | <p>1 Insatisfaisant</p> <p>Aucune idée n'a été conservée ou les idées conservées présentent peu de rapport avec l'expérience de création.</p> |

ANNEXE III Grille de rétroaction

Situation d'apprentissage et d'évaluation
Art dramatique
3^e cycle du primaire

JE SUIS UN HÉROS!

Encerclez le chiffre qui correspond à votre opinion.

4 = Très satisfaisant

3 = Satisfaisant

2 = Peu satisfaisant

1 = Insatisfaisant

LA SITUATION

| Vue d'ensemble | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Intérêt des élèves et de l'enseignante ou enseignant pour la thématique | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Intérêt pour les tâches | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Durée de la situation d'évaluation | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Niveau de difficulté | | | | |
| Question mobilisatrice | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Création à réaliser | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Questions au moment des retours réflexifs | 4 | 3 | 2 | 1 |

Commentaires

LE GUIDE

| Marche à suivre | | | | |
|--|---|---|---|---|
| Clarté | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pertinence | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Grille de compilation pour l'enseignante ou enseignant | | | | |
| Clarté | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pertinence | 4 | 3 | 2 | 1 |

Commentaires

| LE CAHIER DE L'ÉLÈVE | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|
| Outils de consignation | | | | |
| Clarté | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pertinence | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Outils d'évaluation | | | | |
| Clarté | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pertinence | 4 | 3 | 2 | 1 |

Commentaires

| LA DIFFUSION | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|
| Facilité d'accès aux documents | 4 | 3 | 2 | 1 |

Commentaires

Retourner à :

Évaluation – Domaine des arts
 Direction générale de la formation des jeunes
 600, rue Fullum, 8^e étage
 Montréal, (Québec) H2K 4L1

Télécopieur : 514 873-2571

ou par courriel : arts.eval@mels.gouv.qc.ca.