# Progression des apprentissages au secondaire

# Art dramatique

20 août 2010

# Table des matières


Progression des apprentissages au secondaire 3

Présentation de la discipline 5

Connaissances 6

Utilisation des connaissances 11

- **Compétence 1 – Créer des œuvres dramatiques** 11
- **Compétence 2 – Interpréter des œuvres dramatiques** 15
- **Compétence 3 – Apprécier des œuvres dramatiques** 19



**Droits de reproduction**

Les établissements d'enseignement sont autorisés à reproduire ce document, en totalité ou en partie. S'il est reproduit pour être vendu, le prix ne devra pas excéder le coût de reproduction. Ce document est accessible dans Internet à l'adresse suivante : [ www.mels.gouv.qc.ca/progression/secondaire/ ]

# Progression des apprentissages au secondaire

La progression des apprentissages au secondaire constitue un complément à chaque programme disciplinaire en apportant des précisions sur les connaissances que les élèves doivent acquérir et être capables d'utiliser à chaque année du secondaire. Il s'agit d'un outil qui est mis à la disposition des enseignantes et des enseignants pour les aider à planifier leur enseignement et les apprentissages que feront leurs élèves.

## Place des connaissances dans l'apprentissage

Les connaissances qu'un jeune acquiert lui permettent de mieux comprendre l'univers dans lequel il évolue. Depuis son tout jeune âge, à l'intérieur de sa famille et par ses contacts avec ses amis et les médias, notamment, celui-ci accumule et utilise une quantité toujours croissante de connaissances, et ce sera le rôle de l'école de l'amener progressivement à les élargir, à les approfondir et à les organiser.

Connaissances et compétences sont appelées à se renforcer mutuellement. D'un côté, les connaissances se consolident à travers leur utilisation; de l'autre, l'exercice des compétences entraîne l'acquisition de nouvelles connaissances. Faire acquérir des connaissances pose toutefois le défi de les rendre utiles et durables, ce qui renvoie à la notion de compétence. En effet, on n'est véritablement assuré de l'acquisition d'une règle de grammaire, par exemple, que lorsqu'elle est utilisée de façon appropriée, dans des textes et des contextes variés qui vont au-delà de l'exercice répétitif et ciblé.

## Intervention de l'enseignante ou de l'enseignant

Le rôle de l'enseignante ou de l'enseignant dans l'acquisition des connaissances et dans le développement des compétences est essentiel et une intervention de sa part est requise tout au long de l'apprentissage. La Loi sur l'instruction publique lui donne d'ailleurs la responsabilité du choix des « modalités d'intervention pédagogique qui correspondent aux besoins et aux objectifs fixés pour chaque groupe ou chaque élève qui lui est confié » (article 19). Il appartient donc à l'enseignante ou à l'enseignant d'adapter ses interventions et de les appuyer sur une diversité de stratégies, qu'il s'agisse par exemple d'un enseignement magistral donné à l'ensemble de la classe, d'un enseignement individualisé offert à un élève ou à un petit groupe d'élèves, d'une série d'exercices à faire, d'un travail d'équipe ou d'un projet particulier à réaliser.

Afin de répondre aux besoins des élèves ayant des difficultés d'apprentissage, l'enseignante ou l'enseignant favorisera leur participation aux activités proposées à l'ensemble de la classe, mais il prévoira aussi, le cas échéant, des mesures de soutien. Ces mesures pourront prendre la forme d'un enseignement plus explicite de certaines connaissances, par exemple, ou encore celle d'interventions spécialisées.

Quant à l'évaluation des apprentissages, elle a essentiellement deux fonctions. Elle permet d'abord de porter un regard sur les apprentissages de l'élève pour le guider et le soutenir de façon appropriée. Elle sert ensuite à vérifier à quel point l'élève a fait les apprentissages attendus. Cependant, quelle qu'en soit la fonction, conformément à la Politique d'évaluation des apprentissages, l'évaluation devrait porter à la fois sur les connaissances de l'élève et sur la capacité qu'il a de les utiliser efficacement dans des contextes qui font appel à ses compétences.

## Structure

La progression des apprentissages est présentée sous forme de tableaux qui regroupent les connaissances de façon semblable à celle des programmes disciplinaires. Ainsi, pour la mathématique, par exemple, ces connaissances sont présentées par champs : arithmétique, géométrie et autres. Lorsqu'une discipline est en continuité avec le primaire, un arrimage est proposé entre la *Progression des apprentissages au primaire* et la *Progression des apprentissages au secondaire*. Chaque connaissance indiquée est par ailleurs associée à une ou à plusieurs années du secondaire au cours de laquelle ou desquelles elle constitue un objet formel d'enseignement.

Une légende commune est utilisée pour toutes les disciplines. Trois symboles composent cette légende : une flèche, une étoile et un espace grisé. Ce qui est attendu de l'élève est décrit de la façon suivante :

| | |
|---|---|
| → | L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant. |
| ★ | L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire. |
| | L'élève réutilise cette connaissance. |

La **flèche** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que l'élève entreprenne l'apprentissage de cette connaissance au cours de l'année scolaire et le poursuive ou le termine l'année suivante en bénéficiant toujours de l'intervention systématique de la part de l'enseignante ou de l'enseignant.

L'**étoile** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que la majorité des élèves aient terminé l'apprentissage de cette connaissance à la fin de l'année scolaire.

L'espace **grisé** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que cette connaissance soit réutilisée au cours de l'année scolaire.

# Art dramatique

## Présentation de la discipline

Pour être en mesure de créer, d'interpréter et d'apprécier des œuvres dramatiques, les élèves doivent acquérir un certain nombre de connaissances liées aux éléments du langage dramatique. Présentées de façon schématique dans les programmes d'arts obligatoires et optionnels, ces connaissances sont précisées ici pour faciliter la planification de l'enseignement.

Divisé en deux sections, Connaissances et Utilisation des connaissances, ce document offre une vue d'ensemble des apprentissages que les élèves doivent réaliser tout au long de leur parcours artistique au secondaire, tant du côté des programmes obligatoires que de celui des programmes optionnels. La première section est consacrée aux connaissances que les élèves devraient posséder à la fin de chaque cycle ainsi qu'à la fin de la quatrième année du secondaire, où la sanction des études s'applique. La deuxième section illustre, par des actions observables, la façon dont ces mêmes connaissances sont mobilisées lors de l'exercice des trois compétences dont le programme vise le développement. Les verbes d'action utilisés pour les énoncés marquent la progression des apprentissages pour chacune des composantes des compétences, d'un cycle à l'autre et d'une année à l'autre dans chaque cycle. On trouvera en outre un rappel des acquis du primaire sur lesquels s'appuient les apprentissages à réaliser au secondaire.

Le développement d'une compétence et l'acquisition des connaissances qui la sous-tendent étant étroitement liés, les précisions qu'apporte le présent document devraient aider les enseignantes et enseignants à amener les élèves à se doter des outils nécessaires pour développer les compétences du programme d'art dramatique et pour découvrir leur sensibilité artistique et leur potentiel créateur, qu'ils soient inscrits au programme obligatoire ou à l'un ou l'autre des programmes optionnels dans cette discipline. L'enseignante ou l'enseignant devra, à l'intérieur de sa planification, réserver des moments pour l'appropriation de certains éléments du contenu de formation afin de proposer aux élèves des activités d'exploration ainsi que des tâches simples et variées visant une mise à niveau ou encore des tâches plus complexes visant l'application de différentes connaissances dans un contexte particulier.

Tout au long de leur formation en art dramatique, les élèves apprennent à utiliser diverses connaissances acquises en classe et au cours de leurs expériences culturelles pour créer leurs propres œuvres dramatiques et pour interpréter celles de différents auteurs. Ils acquièrent aussi les habiletés nécessaires pour exercer leur esprit critique lorsque vient le moment d'apprécier une œuvre dramatique et ils apprennent à utiliser adéquatement la langue française et la terminologie appropriée pour faire cette appréciation.

Dans le cadre des programmes optionnels en art dramatique, les élèves approfondissent diverses connaissances acquises dans le programme obligatoire. Ils sont amenés à porter un regard sur le traitement symbolique des éléments du langage dramatique et à développer leur capacité d'utiliser ces éléments dans des contextes liés à l'environnement scénique et multimédia, dans le cadre notamment du programme optionnel *Art dramatique et multimédia*, et ce, dans des situations d'apprentissage et d'évaluation plus complexes. Ils découvrent ainsi de nouvelles avenues de création, d'interprétation et d'appréciation.

Les programmes d'arts du secondaire ont été conçus de façon à assurer une progression continue des apprentissages artistiques dans la même discipline du début à la fin du secondaire. Les élèves peuvent donc poursuivre leur parcours artistique dans une même discipline au deuxième cycle. Il arrive toutefois que certains d'entre eux changent de discipline à chaque année de ce cycle. Il importe donc de mettre en place les conditions qui permettront d'assurer à tous une formation en art dramatique aussi complète que possible.

# Art dramatique

## Connaissances

● 2e cycle : Programme obligatoire
■ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique*
▲ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique et multimédia*

| → L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.<br>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.<br>L'élève réutilise cette connaissance.<br>**P :** La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'art dramatique du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1er cycle du secondaire. | Primaire | Secondaire | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1er cycle | | 2e cycle | | |
| **A. Jeu (1er cycle)<br>Jeu dramatique (2e cycle)** | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
| 1. **Construction du personnage** | | | | | | |
| a. Nommer deux moyens corporels liés aux personnages : attitude, geste | P | | | | | |
| b. Nommer différentes utilisations du corps (ex. : attitude, gestuelle, direction du regard, rythme, démarche, actions) et de la voix (ex. : registre, accent, silence, effets vocaux) pour la construction du personnage | | → | ★ | | | |
| ● c. Identifier les façons de s'approprier le texte : mémorisation, déplacement | | | | → | ★ | |
| ● d. Décrire différentes utilisations du corps (ex. : attitude, gestuelle, direction du regard, rythme, démarche, actions) et de la voix (ex. : registre, accent, silence, effets vocaux) pour la construction du personnage | | | | → | → | ★ |
| ■▲ e. Comparer entre elles les différentes façons de construire le personnage par le corps, la voix et l'appropriation du texte (ex.: action et déplacement, émotion et effets vocaux, rythme et silence) | | | | → | → | ★ |
| 2. **Travail d'ensemble** | | | | | | |
| a. Identifier les caractéristiques d'un chœur | P | | | | | |
| b. Donner un exemple de travail d'ensemble : scène de foule | | → | ★ | | | |
| ● c. Identifier certains aspects du travail d'ensemble (ex. : réponse aux indications de jeu, aux repères sonores et visuels, ajustement de son jeu à celui de ses partenaires, conventions relatives à l'unité de jeu) | | | | → | ★ | |
| ● d. Décrire certains aspects du travail d'ensemble | | | | → | → | ★ |
| ■ e. Décrire les aspects du travail d'ensemble, y compris le jeu chorégraphique | | | | → | → | ★ |
| ▲ f. Décrire les aspects du travail d'ensemble dans un environnement multimédia | | | | → | → | ★ |
| 3. **Techniques et moyens corporels (1er cycle)<br>Moyens corporels et expressifs (2e cycle)[1]** | | | | | | |
| a. Distinguer les techniques corporelles suivantes : détente, assouplissement, rythme, niveaux et tonus | P | | | | | |
| b. Identifier des moyens corporels (ex. : amplitude, opposition, relaxation active, tonus) | | → | ★ | | | |
| ● c. Identifier des moyens corporels y compris l'ouverture vers le public | | | | → | ★ | |
| ● d. Décrire des moyens corporels (ex. : amplitude, ouverture vers le public, assouplissement) | | | | → | → | ★ |
| ■ e. Comparer entre eux des moyens corporels (ex. : relation active et tonus, amplitude et ouverture vers le public) | | | | → | → | ★ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▲ | f. Comparer entre eux des moyens corporels propres à un environnement multimédia (ex. : jeu minimaliste et jeu devant la caméra, rapport fonctionnel ou symbolique à l'objet) | | | | → | → | ★ |
| | **4. Techniques et moyens vocaux (1er cycle)<br>Moyens vocaux et expressifs (2e cycle)[1]** | | | | | | |
| | a. Distinguer les techniques vocales suivantes : respiration, posture, émission de son, projection, prononciation, débit, rythme et intonation | **P** | | | | | |
| | b. Identifier des moyens associés à la pose de voix (ex. : respiration, assouplissement, détente, projection, articulation, prononciation, techniques et moyens vocaux, amplitude) et à la diction (ex. : accent tonique, intonation) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Donner des exemples de moyens vocaux et expressifs (ex. : pose de voix, diction) | | | | → | ★ | |
| ● | d. Décrire des moyens associés à la pose de voix (ex. : respiration, assouplissement, détente, projection, articulation, prononciation, techniques et moyens vocaux, amplitude) et à la diction (ex. : accent tonique, intonation) | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Comparer entre eux les différents moyens vocaux (ex. : pose de voix et diction, niveaux de langue et diction) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | f. Comparer entre eux les différents moyens vocaux associés à un environnement multimédia (ex : expressivité et jeu devant le micro, composition vocale et doublage) | | | | → | → | ★ |
| | **5. Type de discours (2e cycle)** | | | | | | |
| ■ | a. Dégager les caractéristiques du monologue dans le jeu dramatique. | | | | → | → | ★ |
| | **B. Dramaturgie (1er cycle)<br>Structure dramatique (2e cycle)** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | **1. Caractère du personnage** | | | | | | |
| | a. Nommer les éléments expressifs tels que le trait de caractère du personnage et la caractéristique de la fable | **P** | | | | | |
| | b. Nommer les caractéristiques suivantes liées au caractère du personnage : traits distinctifs, intention, rôle dans l'action, aspects historiques | | → | ★ | | | |
| ● | c. Identifier les caractéristiques liées au caractère du personnage, y compris les aspects socioculturels | | | | → | ★ | |
| ● | d. Décrire des caractéristiques liées au caractère du personnage, y compris les aspects socioculturels | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | e. Comparer entre elles les caractéristiques liées au caractère du personnage (ex. : intention et rôle dans l'action dramatique, traits distinctifs et aspects socioculturels) | | | | → | → | ★ |
| | **2. Moyens dramaturgiques et structure dramatique** | | | | | | |
| | a. Nommer les caractéristiques d'un développement continu (ex. : développement, retournement de situation, dénouement de la fable) | **P** | | | | | |
| | b. Identifier des moyens dramaturgiques (ex. : canevas, écritures scéniques, textes dramatiques) et des éléments de structure dramatique (ex. : action dramatique, ressorts dramatiques) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Identifier les moyens dramaturgiques suivants : canevas, texte dramatique, constitution de l'œuvre | | | | → | ★ | |
| ● | d. Décrire les moyens dramaturgiques suivants : canevas, texte dramatique, constitution de l'œuvre | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Comparer entre eux les moyens dramaturgiques (ex. : canevas et texte dramatique, ressort et dénouement) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | f. Comparer entre eux des moyens dramaturgiques propres à un environnement multimédia (ex. : synopsis et scénario, séquences et ellipse) | | | | → | → | ★ |
| | **3. Types de discours** | | | | | | |
| | a. Identifier les types de discours suivants : aparté, didascalie, dialogue | | → | ★ | | | |
| ● | b. Différencier l'aparté de la didascalie | | | | → | ★ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ● | c. Décrire les types de discours suivants : aparté, didascalie, dialogue | | | | → | → | ★ |
| ■ | d. Décrire le rôle du monologue et comparer les types de discours suivants : aparté, didascalie, dialogue | | | | → | → | ★ |
| ▲ | e. Décrire la narration, la publicité et comparer les types de discours suivants : aparté, didascalie, dialogue | | | | → | → | ★ |
| | 4. **Genres** | | | | | | |
| | a. Différencier la comédie du drame | | → | ★ | | | |
| | 5. **Conventions** | | | | | | |
| | a. Nommer deux types de conventions dramaturgiques : traitement du temps et de l'espace | | → | ★ | | | |
| ● | b. Énumérer trois types de conventions dramaturgiques : traitement du temps, de l'espace et de l'action | | | | → | ★ | |
| ● | c. Décrire des types de conventions dramaturgiques (ex. : traitement du temps, de l'espace et de l'action) | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | d. Décrire les différents types de traitement dramaturgique | | | | → | → | ★ |
| | 6. **Formes dramaturgiques** | | | | | | |
| ■ | a. Décrire les formes dramaturgiques suivantes : théâtre pour les enfants et les jeunes, théâtre de rue, théâtre d'intervention | | | | → | → | ★ |
| ▲ | b. Comparer entre elles des formes dramaturgiques propres à un environnement multimédia (ex. : dramatisation audio et dramatisation vidéo, radiothéâtre et photothéâtre) | | | | → | → | ★ |
| | 7. **Courants esthétiques** | | | | | | |
| ■ | a. Décrire les caractéristiques des courants esthétiques suivants : classique, réaliste, symbolique, surréaliste, absurde | | | | → | → | ★ |
| | **C. Théâtralité (1er cycle)<br>Structure théâtrale (2e cycle)** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | 1. **Costumes, maquillage, décors, éclairage, environnement sonore, espace scénique et scénographique (1er cycle)<br>Éléments visuels et sonores (2e cycle)** | | | | | | |
| | a. Distinguer la transposition de l'aire de jeu de celle de la représentation | **P** | | | | | |
| | b. Nommer les aspects à considérer pour l'élaboration d'accessoires de costumes : fonctions, utilisations | | → | ★ | | | |
| | c. Nommer les aspects à considérer pour l'élaboration des éléments de décors : fonctions et utilisations d'objets, changement à vue | | → | ★ | | | |
| | d. Nommer des éléments de l'espace scénique (ex. : coulisses, cadres de scène, avant-scène, arrière-scène) | | → | ★ | | | |
| | e. Nommer des caractéristiques relatives à l'éclairage (ex. : fonctions et utilisations de la lumière, effets des éclairages simples), à l'environnement sonore (ex. : fonctions et utilisations du son, effets sonores) et à l'espace scénographique (ex. : rapport scène/salle) | | → | ★ | | | |
| ● | f. Décrire les aspects à considérer pour l'élaboration de costumes : fonctions et utilisations de costumes et d'accessoires de costumes | | | | → | ★ | |
| ● | g. Décrire l'organisation et le découpage d'un espace scénique | | | | → | → | ★ |
| ● | h. Décrire des aspects à considérer pour l'élaboration de décors (ex. : fonctions et utilisations d'objets, changement à vue, rapport scène/salle), de l'éclairage (ex. : utilisation, effets simples) et de l'environnement sonore (ex. : utilisation, effets) | | | | → | → | ★ |
| ■ | i. Comparer entre eux des aspects à considérer pour l'élaboration des éléments visuels et sonores associés à la structure théâtrale (ex. : éclairage et environnement sonore, transition et rythme, fonction du maquillage et du costume) | | | | → | → | ★ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▲ | j. Comparer entre eux des aspects à considérer pour l'élaboration des éléments visuels et sonores associés à un environnement multimédia (ex. : fonction de la lumière et décor sonore, choix scénographique et environnement visuel) | | | | → | → | ★ |
| 2. **Mise en scène, travail d'ensemble** | | | | | | | |
| | a. Identifier des aspects de la mise en scène (ex. : mise en place, réponse aux indications de jeu, réponse aux repères sonores et visuels, ajustement de son jeu à celui de partenaires, conventions relatives à l'unité de jeu) | | → | ★ | | | |
| ● | b. Identifier les aspects du travail d'ensemble : mise en place et conventions relatives à l'unité de jeu | | | | → | ★ | |
| ■ | c. Décrire les aspects relatifs au travail d'ensemble : mise en place, conventions relatives à l'unité de jeu | | | | → | → | ★ |
| 3. **Procédés de réalisation, espace multimédia** | | | | | | | |
| ▲ | a. Décrire les procédés de réalisation suivants : travail de table, mise en place, captation du son ou de l'image | | | | → | → | ★ |
| ▲ | b. Décrire les caractéristiques de l'espace multimédia suivantes : rapport avec le médium, plan des aires des angles de jeu | | | | → | → | ★ |
| 4. **Techniques théâtrales** | | | | | | | |
| | a. Nommer les éléments de techniques du théâtre d'ombre (ex. : distance, position du corps, ombres et effets spéciaux) | P | | | | | |
| | b. Énumérer les différentes techniques théâtrales suivantes : jeu masqué, ombres corporelles, marionnettes, jeu clownesque, théâtre noir | | → | ★ | | | |
| ● | c. Identifier les techniques théâtrales suivantes : jeu masqué (ex. : masque neutre, masque larvaire, commedia dell'arte), ombres corporelles, marionnettes, jeu clownesque, théâtre noir | | | | → | ★ | |
| ● | d. Décrire les différentes techniques théâtrales suivantes : jeu masqué (ex. : masque neutre, masque larvaire, commedia dell'arte), ombres corporelles, marionnettes, jeu clownesque, théâtre noir | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Comparer entre elles les techniques théâtrales (ex. : masque neutre et masque de la commedia dell'arte, théâtre noir et ombres corporelles) | | | | → | → | ★ |
| **D. Répertoire dramatique et repères culturels** | | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Types d'extraits[2] | P | | | | | |
| | b. Nommer des œuvres dramatiques provenant du répertoire théâtral québécois et celui d'autres cultures | | → | ★ | | | |
| | c. Identifier la dimension culturelle de certains repères pouvant être utilisés au théâtre (ex. : les masques de la commedia dell'arte qui font référence au théâtre italien) | | → | ★ | | | |
| ● | d. Nommer les courants esthétiques suivants : classique, réaliste, symboliste, surréaliste, absurde | | | | → | ★ | |
| ● | e. Associer des œuvres théâtrales à des genres dramatiques | | | | → | → | ★ |
| ● | f. Associer des repères culturels à la culture québécoise ou à d'autres cultures (ex. : la fleur de lys est l'emblème du Québec; le kimono appartient à la culture japonaise) | | | | → | → | ★ |
| ■ | g. Nommer des œuvres et des auteurs de différents courants esthétiques | | | | → | → | ★ |
| ■ | h. Nommer différents types de théâtre (ex. : théâtre de boulevard, théâtre d'environnement, théâtre de rue, théâtre d'image, théâtre d'objet, théâtre expérimental, théâtre invisible) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | i. Nommer des créateurs multimédias et certaines de leurs œuvres | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | j. Décrire la fonction du repère culturel dans son utilisation au théâtre (ex. : situer le spectateur au regard de l'époque) | | | | → | → | ★ |

1. Au deuxième cycle du secondaire, les techniques sont incluses dans les éléments du langage dramatique.
2. Etant donné que ces éléments se manifestent dans l'action, ils ont été intégrés dans la section *Utilisation des connaissances*.

# Art dramatique

## Utilisation des connaissances

### Compétence 1 – Créer des œuvres dramatiques

● 2e cycle : Programme obligatoire
■ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique*
▲ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique et multimédia*

| → L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.<br>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.<br>L'élève réutilise cette connaissance.<br>**P :** La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'art dramatique du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1er cycle du secondaire. | Primaire | Secondaire | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1er cycle | | 2e cycle | | |
| **A. Exploiter des idées en vue d'une création dramatique** | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
| a. Imaginer une fable qui se développe de façon continue, avec un début et une fin | P | | | | | |
| b. Trouver des idées de situations dramatiques liées aux éléments du langage dramatique qui émergent de la proposition de création (ex. : rôle des personnages dans l'action dramatique, genre comique ou dramatique de la création) | | → | ★ | | | |
| ● c. Mettre à l'essai des idées de situations dramatiques liées au contenu de la création et adaptées à une improvisation ou une composition[1] (ex. : gestuelle et attitude liées au personnage à jouer, différentes façons de traduire le dénouement d'une situation dramatique dans l'espace) | | | | → | ★ | |
| ● d. Mettre à l'essai des idées de situations dramatiques liées au contenu de la création et adaptées à une composition ou à une mise en scène[1] (ex. : différentes façons de présenter la trame dramatique à l'aide d'une technique théâtrale, idées d'éléments de décors pouvant supporter la transposition scénique) | | | | → | → | ★ |
| ■ e. Mettre à l'essai et choisir des idées de situations dramatiques adaptées à une improvisation, une composition, une mise en scène ou une adaptation[1] (ex. : sélection des actions, ressorts et dénouement sur lesquels la création prendra appui pour l'adaptation d'une œuvre littéraire, sélection d'éléments visuels et sonores qui serviront à théâtraliser des idées) | | | | → | → | ★ |
| ▲ f. Mettre à l'essai et choisir des idées de situations dramatiques adaptées à une composition, une réalisation ou une adaptation multimédia[1] (ex. : narration pour présenter une trame dramatique discontinue, choix de certains effets sonores qui pourront créer des atmosphères particulières pour une dramatisation audio) | | | | → | → | ★ |
| **B. Exploiter des éléments du langage dramatique et de techniques (1er cycle)<br>Exploiter des éléments du langage dramatique liés à la discipline (2e cycle)[2]** | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
| 1. **Dramaturgie (1er cycle)<br>Structure dramatique (2e cycle)** | | | | | | |
| 1.1. Genres | | | | | | |
| a. Ébaucher, au moyen de l'improvisation, des situations dramatiques axées sur le genre comique ou dramatique | | → | ★ | | | |
| 1.2. Formes dramaturgiques | | | | | | |
| ■ a. Ébaucher des situations dramatiques axées sur le théâtre pour les enfants et les jeunes, le théâtre de rue ou le théâtre d'intervention | | | | → | → | ★ |
| ▲ b. Ébaucher des situations dramatiques axées sur une forme dramaturgique choisie (dramatisation audio, dramatisation vidéo, photothéâtre) | | | | → | → | ★ |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1.3. Caractère du personnage | | | | | | |
| | a. Trouver quelques traits de caractère à son personnage | P | | | | | |
| | b. Décrire le caractère d'un personnage (ex. : traits distinctifs, intention, rôle dans l'action, caractéristiques historiques) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Décrire le caractère d'un personnage à l'aide de certaines caractéristiques socioculturelles | | | | → | ★ | |
| ● | d. Décrire le caractère d'un personnage à l'aide de certaines caractéristiques socioculturelles ou historiques | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | e. Décrire le caractère d'un personnage à l'aide de caractéristiques historiques et socioculturelles | | | | → | → | ★ |
| | 1.4. Moyens dramaturgiques, structure dramatique, types de discours, conventions | | | | | | |
| | a. Écrire un canevas | P | | | | | |
| | b. Ébaucher, au moyen de l'improvisation, des situations dramatiques qui comportent des actions et des ressorts dramatiques | | → | ★ | | | |
| | c. Ébaucher, au moyen de l'improvisation, des situations dramatiques axées sur le dialogue | | → | ★ | | | |
| | d. Ébaucher, au moyen de l'improvisation, des situations dramatiques en y insérant des indices de temps ou d'espace | | → | ★ | | | |
| ● | e. Ébaucher des situations dramatiques en y insérant des didascalies et des apartés | | | | → | ★ | |
| ● | f. Ébaucher des situations dramatiques en y insérant des indices de temps, d'espace ou d'action | | | | → | → | ★ |
| ■ | g. Ébaucher des situations dramatiques axées sur des types de discours et plus particulièrement le monologue | | | | → | → | ★ |
| ▲ | h. Ébaucher des situations dramatiques en faisant appel aux éléments de structure suivants : séquence, ellipse, rupture | | | | → | → | ★ |
| ▲ | i. Ébaucher des situations dramatiques axées sur la narration ou le discours publicitaire | | | | → | → | ★ |
| | 2. **Jeu (1er cycle)**<br>**Jeu dramatique (2e cycle)** | | | | | | |
| | 2.1. Construction du personnage, travail d'ensemble<br>Techniques et moyens corporels / Techniques et moyens vocaux (1er cycle)<br>Moyens corporels et expressifs / Moyens vocaux et expressifs (2e cycle) | | | | | | |
| | a. Trouver quelques attitudes, gestes, mimiques et mouvements liés au personnage | P | | | | | |
| | b. Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant le corps (ex. : attitude, gestuelle, direction du regard) ou la voix (ex. : registre, silence, effets vocaux) pour construire des personnages | | → | ★ | | | |
| | c. Mettre à l'essai une scène de foule à partir de situations dramatiques qui s'y prêtent | | → | ★ | | | |
| | d. Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant différents moyens corporels et vocaux, plus particulièrement la diction et la pose de voix | | → | ★ | | | |
| ● | e. Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant des moyens corporels (ex. : assouplissement, amplitude, opposition, relaxation, tonus) et plus particulièrement l'ouverture vers le public | | | | → | ★ | |
| ● | f. Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant différents moyens corporels et vocaux pour exprimer des émotions | | | | → | → | ★ |
| ■ | g. Mettre à l'essai le jeu chorégraphique à partir de situations dramatiques qui s'y prêtent | | | | → | → | ★ |
| ■ | h. Mettre à l'essai différents niveaux de langue à partir de situations dramatiques qui s'y prêtent | | | | → | → | ★ |
| ▲ | i. Mettre à l'essai des situations dramatiques en utilisant des moyens corporels et vocaux, plus particulièrement le jeu devant la caméra ou avec le micro | | | | → | → | ★ |
| | 3. **Théâtralité (1er cycle)**<br>**Structure théâtrale (2e cycle)** | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3.1. Éléments visuels et sonores | | | | | | |
| | 3.1.1. Costumes, décors, éclairage, environnement sonore, maquillage, espace scénographique | | | | | | |
| | a. Aménager l'aire de jeu (objets et espace) | P | | | | | |
| | b. Choisir des accessoires de costumes, des éléments de décors, des effets sonores et des éclairages simples pour différentes situations dramatiques | | → | ★ | | | |
| | c. Choisir l'organisation de l'espace scénographique (ex. : rapport scène-salle) pour différentes situations dramatiques | | → | ★ | | | |
| ● | d. Choisir des costumes selon la fonction ou l'utilisation imaginée pour différentes situations dramatiques | | | | → | ★ | |
| ● | e. Choisir des accessoires de costumes et des éléments de décors selon la fonction ou l'utilisation imaginée pour différentes situations dramatiques | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | f. Choisir des décors, des costumes, des éclairages, des environnements sonores selon la fonction ou l'utilisation imaginée et certaines caractéristiques socioculturelles et historiques pour différentes situations dramatiques | | | | → | → | ★ |
| ■ | g. Choisir un maquillage de théâtre adapté aux différents personnages imaginés | | | | → | → | ★ |
| ▲ | h. Choisir un maquillage pour la scène ou l'écran adapté aux différents personnages imaginés | | | | → | → | ★ |
| | 3.1.2. Espace multimédia | | | | | | |
| ▲ | a. Choisir les approches appropriées pour traiter un espace multimédia (ex. : rapport avec le médium, découpage) | | | | → | → | ★ |
| | 3.2. Techniques théâtrales | | | | | | |
| | a. Utiliser les éléments suivants de la comédie clownesque : imitation, retournement de situation, parodie des jeux de cirque et résolution d'un problème | P | | | | | |
| | b. Mettre à l'essai des techniques théâtrales (ex. : jeu masqué, ombres corporelles, marionnettes, jeu clownesque, théâtre noir) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Utiliser une des techniques théâtrales suivantes : jeu masqué, ombres corporelles, marionnettes, jeu clownesque, théâtre noir | | | | → | ★ | |
| ● | d. Utiliser différents procédés d'une technique théâtrale | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Choisir une technique théâtrale pour enrichir la présentation d'une situation dramatique imaginée | | | | → | → | ★ |
| | **C. Structurer sa création dramatique** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Organiser le contenu de ses improvisations en fonction de son intention de création | P | | | | | |
| | b. Mettre à l'essai différentes façons d'organiser le contenu de la création | | → | ★ | | | |
| | c. Faire une sélection de certains personnages, de situations dramatiques et d'éléments du langage dramatique pour préciser le contenu de la création (ex. : types de discours, caractère et construction du personnage) | | → | ★ | | | |
| ● | d. Choisir des personnages, des situations dramatiques et des éléments du langage dramatique les plus appropriés à son intention de création (ex. : dénouement, utilisation d'une technique théâtrale) | | | | → | ★ | |
| ● | e. Enchaîner différentes sections de la création en tenant compte des éléments du langage dramatique sélectionnés (ex. : traitement dramaturgique, conventions relatives à l'unité de jeu) | | | | → | → | ★ |
| ■ | f. Enchaîner différentes sections de la création en précisant les choix expressifs (ex. : niveaux de langue, monologues, jeu chorégraphique, éléments visuels et sonores) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | g. Choisir des personnages, des situations dramatiques et des éléments du langage dramatique en précisant les choix expressifs les plus appropriés au type d'environnement multimédia souhaité (ex. : moyens dramaturgiques, type de discours, jeu devant la caméra ou avec le micro, éléments visuels et sonores) | | | | → | → | ★ |

| | D. Présenter sa création dramatique | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ● | a. Faire des enchaînements complets en ajustant les éléments du langage dramatique retenus pour la création et en tenant compte d'un regard externe | | | | → | ★ | |
| ● | b. Faire des enchaînements complets de sa création en tenant compte des choix relatifs au travail d'ensemble | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | c. Faire des enchaînements complets de sa création en tenant compte de la réaction d'un public | | | | → | → | ★ |
| | **E. Rendre compte de son expérience de création dramatique** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire | P | | | | | |
| | b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme | | → | ★ | | | |
| ● | c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite pour chacun des programmes | | | | → | ★ | |
| | d. Décrire des aspects importants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation | P | | | | | |
| | e. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : stratégies liées à l'observation et à l'écoute) | | → | ★ | | | |
| ● | f. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et aux stratégies utilisées (ex. : utlisation des trois phases de la dynamique de création, essais et erreurs) | | | | → | ★ | |
| ■▲ | g. Relever les éléments à réinvestir - en ce qui a trait à la pertinence de ses choix, aux stratégies utilisées, au respect des conventions et du contexte de la réalisation - qui ont tous contribué à l'élaboration de la création | | | | → | → | ★ |

1. La description complète des types de tâches complexes au deuxième cycle du secondaire se trouve aux pages 15, 16 et 17 du programme d'art dramatique.
2. Au deuxième cycle du secondaire, les techniques sont incluses dans les éléments du langage dramatique.

# Art dramatique

## Utilisation des connaissances

### Compétence 2 – Interpréter des œuvres dramatiques

● 2e cycle : Programme obligatoire
■ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique*
▲ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique et multimédia*

| → L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.<br>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.<br>L'élève réutilise cette connaissance.<br>**P :** La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'art dramatique du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1er cycle du secondaire. | | Primaire | Secondaire | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1er cycle | | 2e cycle | | |
| **A. S'approprier le contenu dramatique de l'œuvre** | | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
| 1. **Dramaturgie (1er cycle)**<br>**Structure dramatique (2e cycle)** | | | | | | | |
| 1.1. Moyens dramaturgiques, structure dramatique, genres, formes dramaturgiques | | | | | | | |
| a. Repérer le développement, le retournement de situation et le dénouement de la fable | | P | | | | | |
| b. Relever des passages qui marquent la structure dramatique de l'œuvre (ex. : action dramatique, ressorts dramatiques) | | | → | ★ | | | |
| c. Identifier le genre de l'œuvre : comédie ou drame | | | → | ★ | | | |
| ● d. Relever des passages qui offrent des pistes pour l'interprétation d'un personnage ou la mise en espace de l'œuvre (ex. : identification du rôle du personnage dans l'œuvre, idées pour l'organisation de l'espace) | | | | | → | ★ | |
| ● e. Relever les passages qui marquent la structure dramatique (constitution de l'œuvre [ex. : action, ressorts, dénouement]) | | | | | → | → | ★ |
| ● f. Relever les passages marquants les plus signifiants dans la structure dramatique pour l'interprétation d'un personnage ou la mise en scène de l'œuvre (ex. : émotions ressenties par le personnage, jeu d'éclairages pour marquer la structure) | | | | | → | → | ★ |
| ■ g. Relever des passages qui offrent des pistes pour l'interprétation d'un personnage, la mise en espace, la mise en scène ou l'adaptation de l'œuvre (ex. : recherche d'équivalences pour son adaptation ou d'idées scénographiques pour une présentation théâtrale) | | | | | → | → | ★ |
| ■ h. Identifier la forme dramaturgique de l'œuvre (ex. : théâtre pour les enfants et les jeunes, théâtre de rue, théâtre d'intervention) | | | | | → | → | ★ |
| ▲ i. Relever des passages qui offrent des pistes pour l'interprétation d'un personnage, la réalisation ou l'adaptation de l'œuvre (ex. : identification de procédés nécessaires à la réalisation, idée de découpage possible pour la dramatisation) | | | | | → | → | ★ |
| ▲ j. Relever des passages qui marquent la structure de l'œuvre multimédia (ex. : séquence, ellipse, rupture) | | | | | → | → | ★ |
| ▲ k. Identifier la forme dramaturgique de l'œuvre (ex. : dramatisation audio, dramatisation vidéo, photothéâtre) | | | | | → | → | ★ |
| 1.2. Caractère du personnage, type de discours, conventions, courants esthétiques | | | | | | | |
| a. Repérer dans la séquence quelques éléments du langage dramatique pour interpréter le personnage de la fable | | P | | | | | |
| b. Relever des éléments liés au caractère d'un des personnages en vue de l'interpréter (ex. : traits distinctifs, intention, rôle dans l'action) | | | → | ★ | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | c. Relever des didascalies, des apartés, des indices de temps et d'espace pour interpréter l'œuvre | | → | ★ | | | |
| ● | d. Relever des indices qui permettent de déterminer des actions pour interpréter l'œuvre | | | | → | ★ | |
| ● | e. Relever des caractéristiques historiques et socioculturelles d'un personnage | | | | → | → | ★ |
| ■ | f. Relever des passages qui ont une influence sur les intentions du personnage (ex. : dialogue, didascalie, monologue) | | | | → | → | ★ |
| ■ | g. Relever dans l'œuvre des indices qui permettent de déterminer le courant esthétique auquel elle appartient | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | h. Relever et choisir, dans l'œuvre, des éléments concernant le temps, l'espace et l'action qui ont une influence sur son interprétation | | | | → | → | ★ |
| ▲ | i. Relever dans l'œuvre des passages narratifs qui ont une influence sur son interprétation | | | | → | → | ★ |
| | **B. Exploiter des éléments du langage dramatique et de techniques (1er cycle)<br>Exploiter des éléments du langage dramatique (2e cycle)[1]** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | 1. **Jeu (1er cycle)<br>Jeu dramatique (2e cycle)** | | | | | | |
| | 1.1. Construction du personnage, travail d'ensemble | | | | | | |
| | a. Choisir des attitudes, des gestes, des mimiques, des mouvements et des rythmes liés au personnage de la fable | **P** | | | | | |
| | b. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant son corps (ex. : attitude, gestuelle, direction du regard) et sa voix (ex. : registre, accent, silence) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant son corps, sa voix, plus particulièrement ses émotions | | | | → | ★ | |
| ● | d. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en tenant compte de ses caractéristiques historiques et socioculturelles | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en tenant compte de la forme dramaturgique ou du courant esthétique auquel appartient l'œuvre | | | | → | → | ★ |
| ▲ | f. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en tenant compte de la forme dramaturgique utilisée | | | | → | → | ★ |
| | 1.2. Techniques et moyens corporels / Techniques et moyens vocaux (1er cycle)<br>Moyens corporels et expressifs / Moyens vocaux et expressifs (2e cycle) | | | | | | |
| | a. Combiner des techniques vocales liées au personnage de la fable : respiration, posture, émission de son, projection, prononciation, débit, rythme et intonation | **P** | | | | | |
| | b. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant des moyens corporels et vocaux (ex. : amplitude, assouplissement, respiration, rythme) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant des moyens corporels et vocaux, plus particulièrement une ouverture vers le public | | | | → | ★ | |
| ● | d. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant des moyens corporels et vocaux, plus particulièrement la diction ou la pose de voix | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en intégrant des niveaux de langue | | | | → | → | ★ |
| ▲ | f. Mettre à l'essai le jeu d'un personnage en utilisant des moyens corporels et vocaux propres au jeu devant la caméra ou avec le micro | | | | → | → | ★ |
| | 2. **Théâtralité (1er cycle)<br>Structure théâtrale (2e cycle)** | | | | | | |
| | 2.1. Costumes, maquillage, décors, éclairage, environnement sonore, espace scénique, espace scénographique | | | | | | |
| | a. Choisir le costume lié au personnage de la fable | **P** | | | | | |
| | b. Choisir des accessoires de costumes, des éléments de décors, des effets sonores et des éclairages simples | | → | ★ | | | |
| | c. Faire des choix concernant l'utilisation de l'espace scénique et scénographique | | → | ★ | | | |
| ● | d. Choisir un costume en fonction du caractère du personnage à interpréter | | | | → | ★ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ● | e. Choisir un costume en fonction des caractéristiques historiques et socioculturelles du personnage à interpréter | | | | → | → | ★ |
| ■ | f. Choisir un maquillage pour le personnage à interpréter en fonction du contexte théâtral | | | | → | → | ★ |
| ▲ | g. Choisir un maquillage pour le personnage à interpréter en fonction du contexte scénique ou de la forme dramaturgique utilisée | | | | → | → | ★ |
| | 2.2. Espace multimédia | | | | | | |
| ▲ | a. Faire des choix adaptés à la forme dramaturgique de l'œuvre en ce qui a trait au plan des aires et des angles de jeu, ainsi qu'au rapport avec le médium | | | | → | → | ★ |
| | 2.3. Procédés de réalisation | | | | | | |
| ▲ | a. Utiliser des procédés de réalisation multimédia (ex. : travail de table, mise en place, captation du son, captation de l'image) | | | | → | → | ★ |
| | **C. S'approprier le caractère expressif de l'œuvre** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Mémoriser des trajets liés au contenu de la fable | **P** | | | | | |
| | b. Faire des enchaînements par section en mémorisant le texte et les déplacements | | → | ★ | | | |
| ● | c. Faire des enchaînements par section en tenant compte de différents éléments expressifs (ex. : contenu de l'œuvre, jeu dramatique, structure dramatique) | | | | → | ★ | |
| ● | d. Faire des enchaînements par section en intégrant des éléments visuels et sonores (ex. : costume, décor, éclairage, environnement sonore) | | | | → | → | ★ |
| ■ | e. Faire des enchaînements par section en utilisant des ressources expressives qui respectent son intention de communication et celle de l'auteur (ex. : choix scénographiques, transition, rythme, atmosphère) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | f. Faire des enchaînements par section en utilisant des ressources expressives multimédias qui respectent son intention de communication et celle de l'auteur (ex. : son, image, choix scénographiques, transition, rythme, atmosphère) | | | | → | → | ★ |
| | **D. Respecter les conventions relatives à l'unité de jeu** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Respecter les indications de jeu établies | **P** | | | | | |
| | b. Faire des enchaînements complets en tenant compte de l'espace scénique et des conventions de jeu dans son interprétation | | → | ★ | | | |
| ● | c. Faire des enchaînements complets en tenant compte du travail d'ensemble, des conventions de jeu et de l'espace scénique dans son interprétation | | | | → | ★ | |
| ● | d. Faire des enchaînements complets en tenant compte du travail d'ensemble, des conventions établies (jeu dramatique et structure théâtrale) et de l'espace scénique dans son interprétation | | | | → | → | ★ |
| ■▲ | e. Faire des enchaînements complets en tenant compte du travail d'ensemble, des conventions établies (jeu dramatique, structure théâtrale) et de l'espace scénique tout en ajustant son jeu au cours de l'interprétation de l'œuvre | | | | → | → | ★ |
| | **E. Rendre compte de son expérience d'interprétation** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire | **P** | | | | | |
| | b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme | | → | ★ | | | |
| ● | c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes | | | | → | ★ | |
| | d. Décrire des aspects importants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou des modes de théâtralisation | **P** | | | | | |
| | e. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la démarche d'interprétation et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : repérage des traits distinctifs du personnage, mémorisation du texte) | | → | ★ | | | |
| ● | f. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la démarche d'interprétation et aux stratégies utilisées (capacité à respecter les conventions préétablies, stratégies liées à la mémorisation et à la concentration) | | | | → | ★ | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ■▲ | g. Relever les éléments à réinvestir - en ce qui a trait à la pertinence de ses choix, aux stratégies utilisées, au respect des conventions et du contexte de la réalisation - qui ont tous contribué à l'élaboration de l'interprétation | | | | → | → | ★ |

1. Au deuxième cycle du secondaire, les techniques sont incluses dans les éléments du langage dramatique.

# Art dramatique

## Utilisation des connaissances

### Compétence 3 – Apprécier des œuvres dramatiques

● 2e cycle : Programme obligatoire
■ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique*
▲ 2e cycle : Programme optionnel *Art dramatique et multimédia*

| → L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.<br>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.<br>L'élève réutilise cette connaissance.<br>**P :** La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'art dramatique du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1er cycle du secondaire. | | Primaire | Secondaire | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1er cycle | | 2e cycle | | |
| **A. Analyser une œuvre ou un extrait d'œuvre[1]** | | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
| a. Observer des éléments disciplinaires à partir d'extraits d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs | | P | | | | | |
| b. Relever des éléments constitutifs de l'œuvre au regard du jeu dramatique, de la dramaturgie et de la théâtralité (ex. : le développement de son contenu, le parcours de certains personnages) | | | → | ★ | | | |
| ● c. Faire des liens entre les éléments de contenu repérés et les aspects historiques et socioculturels représentés dans l'œuvre (ex. : les particularités de la gestuelle utilisée, le type de personnage, le décor, les costumes, la période artistique) | | | | | → | ★ | |
| ■ d. Situer, dans l'œuvre, des éléments de contenu qui ont une portée symbolique (ex. : paroles, gestes, objets) | | | | | → | → | ★ |
| ▲ e. Situer, dans l'œuvre, des éléments de contenu multimédia qui ont une portée symbolique (montage sonore, effets, projections d'images, textes poétiques) | | | | | → | → | ★ |
| 1. **Jeu (1er cycle)**<br>**Jeu dramatique (corps-voix) (2e cycle)** | | | | | | | |
| a. Observer des moyens corporels utilisés parmi les suivants : geste, attitude, mimique, mouvement et rythme liés aux personnages ou à l'action dramatique | | P | | | | | |
| b. Relever, dans l'œuvre, des éléments du jeu dramatique pour la construction du personnage (ex. : attitude, gestuelle, démarche, registre, accent) | | | → | ★ | | | |
| c. Relever, dans l'œuvre, des moyens corporels ou vocaux dans le jeu dramatique (ex. : tonus, intonation, articulation, prononciation) | | | → | ★ | | | |
| ● d. Décrire des éléments du jeu dramatique pour la construction du personnage (ex. : déplacement, direction du regard, effets vocaux, émotion) | | | | | → | ★ | |
| ● e. Décrire des moyens corporels ou vocaux dans le jeu dramatique (ex. : ouverture vers le public, amplitude, accent tonique, projection) | | | | | → | → | ★ |
| ■ f. Décrire les différents aspects du jeu dramatique (ex. : construction du personnage, moyens corporels et expressifs, moyens vocaux et expressifs, travail d'ensemble, types de discours) | | | | | → | → | ★ |
| ▲ g. Décrire des aspects du jeu dramatique associés à la scène et au multimédia (ex. : construction du personnage, moyens corporels et expressifs, moyens vocaux et expressifs, travail d'ensemble) | | | | | → | → | ★ |
| 2. **Dramaturgie (1er cycle)**<br>**Structure dramatique (écriture textuelle) (2e cycle)** | | | | | | | |
| a. Repérer les tableaux | | P | | | | | |
| b. Relever les différents types de discours utilisés dans l'œuvre (ex. : aparté, didascalie, dialogue) | | | → | ★ | | | |
| c. Relever des passages qui marquent la structure de l'œuvre (ex. : action dramatique, ressorts dramatiques) | | | → | ★ | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | d. Relever des passages caractéristiques du genre auquel appartient l'œuvre | | → | ★ | | | |
| | e. Relever des passages qui comportent des indices de temps et d'espace | | → | ★ | | | |
| ● | f. Décrire des passages déterminants de la structure dramatique (constitution de l'œuvre : action, ressorts, dénouement) | | | | → | ★ | |
| ● | g. Décrire des passages qui présentent des indices de temps, d'espace ou d'action | | | | → | → | ★ |
| ■ | h. Décrire la façon dont la structure dramatique est exploitée (ex. : caractère du personnage, types de discours, formes dramaturgiques, courants esthétiques) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | i. Décrire la façon dont est exploitée la structure dramatique associée à la scène et au multimédia (ex. : caractère du personnage, moyens dramaturgiques, types de discours, formes dramaturgiques) | | | | → | → | ★ |
| | 3. **Théâtralité (1er cycle)**<br>**Structure théâtrale (écriture scénique) (2e cycle)** | | | | | | |
| | a. Observer le choix du costume | **P** | | | | | |
| | b. Relever des choix théâtraux (ex. : costumes, décors, éclairages, techniques théâtrales, environnements sonores, espaces scéniques et scénographiques) | | → | ★ | | | |
| | c. Relever des aspects de la mise en scène (ex. : réponses aux repères sonores et visuels, conventions relatives à l'unité de jeu) | | → | ★ | | | |
| ● | d. Décrire la fonction ou l'utilisation de certains costumes | | | | → | ★ | |
| ● | e. Décrire la fonction ou l'utilisation de certains accessoires et éléments de décor | | | | → | → | ★ |
| ■ | f. Décrire différents aspects de l'exploitation de la structure théâtrale (ex. : éléments visuels et sonores, travail d'ensemble, techniques théâtrales) | | | | → | → | ★ |
| ▲ | g. Décrire différents aspects de l'exploitation de la structure théâtrale associés à la scène et au multimédia (ex. : procédés de réalisation, espace scénique et multimédia, éléments visuels et sonores, techniques théâtrales) | | | | → | → | ★ |
| | **B. Interpréter le sens de l'œuvre** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Donner un exemple des liens établis entre l'effet ressenti et les éléments observés | **P** | | | | | |
| | b. Faire des liens entre les éléments observés et la signification perçue (ex. : le traitement de certains choix théâtraux, de certains éléments liés au caractère du personnage) | | → | ★ | | | |
| ● | c. Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et les éléments expressifs de l'œuvre (ex. : expression de l'émotion par le corps et la voix) | | | | → | ★ | |
| ■▲ | d. Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et la symbolique de l'œuvre (ex. : certains repères signifiants pour le spectateur) | | | | → | → | ★ |
| | **C. Porter un jugement d'ordre critique et esthétique** | | **1re** | **2e** | **3e** | **4e** | **5e** |
| | a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire | **P** | | | | | |
| | b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme | | → | ★ | | | |
| ● | c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes | | | | → | ★ | |
| | d. Comparer les séquences dramatiques à partir de ses observations et des critères d'appréciation proposés | **P** | | | | | |
| | e. Exprimer ses préférences à partir d'arguments liés à ses observations et à des critères d'appréciation retenus | | → | ★ | | | |
| ● | f. Justifier son point de vue en appuyant son argumentation sur des liens entre les différents éléments retenus (ex. : l'intensité de certaines émotions appuyées par une atmosphère sonore et par différents mouvements sur la scène) | | | | → | ★ | |
| ■▲ | g. Justifier son point de vue à partir du contenu de l'œuvre, du sens perçu et des critères d'appréciation retenus (ex. : les problèmes de communication dénoncés dans l'œuvre par la démonstration de personnages insensibles les uns aux autres et la position de chacun dans l'aire de jeu) | | | | → | → | ★ |

| D. Rendre compte de son expérience d'appréciation | | 1re | 2e | 3e | 4e | 5e |
|---|---|---|---|---|---|---|
| a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire | P | | | | | |
| b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme | | → | ★ | | | |
| ● c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes | | | | → | ★ | |
| d. Décrire des aspects importants liés à l'appréciation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation | P | | | | | |
| e. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la démarche d'appréciation et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : utilisation de différents moyens pour développer l'acuité de sa perception) | | → | ★ | | | |
| ● f. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la démarche d'appréciation et aux stratégies utilisées (ex. : stratégies liées à la centration pour recevoir l'œuvre, stratégies liées à l'observation et à la perception pour analyser l'œuvre) | | | | → | ★ | |
| ■▲ g. Relever les éléments à réinvestir qui ont contribué à l'élaboration de l'appréciation (ex. : exploitation de différentes sources d'information, méthode de consignation) | | | | → | → | ★ |

1. Dans le programme d'art dramatique, le terme « œuvre » est utilisé dans son acceptation large; il désigne autant la réalisation d'un élève que celle d'un auteur ou d'un créateur.