

Crédits: 15

Présentation

En bref

Ce microprogramme permettra aux diplômés en enseignement ou aux enseignants en poste de parfaire le développement de certaines compétences en enseignement des arts. Il s'adresse à tout enseignant désireux d'obtenir un complément de formation à l'enseignement des arts au primaire ou au secondaire. Il permet aux candidats de choisir des cours en fonction de ses besoins spécifiques.

Objectifs du programme

Amener l'étudiant à développer des compétences techniques et/ou didactiques inhérentes à l'enseignement des arts, en lien avec le Programme de formation de l'école québécoise (MELS, 2001).

Admission

Trimestre d'admission et rythme des études

Automne, hiver, été.

Ce programme est offert à temps partiel seulement.

Conditions d'admission

Ce programme est réservé aux diplômés en enseignement des arts et aux enseignants en art détenant un brevet d'enseignement au Québec.

Études au Québec

Base universitaire

Etre titulaire d'un baccalauréat en enseignement.

Base expérience

Posséder une expérience en enseignement en milieu scolaire.

Tous les étudiants doivent se conformer au Règlement relatif à la maîtrise du français dans les programmes d'études.

Études hors Québec

Ce programme n'est pas offert aux étudiants de l'international.

Structure du programme et liste des cours

A moins d'indication contraire, un cours comporte trois (3) crédits.

Cours optionnels (15 crédits)

L'étudiant choisit 15 crédits parmi les volets didactique et pratique ou tout autre cours lié à son champ d'intérêt, sous réserve de l'approbation de la direction des programmes. Note : l'étudiant qui choisit des cours en dehors de cette liste devra prévoir plus d'une année pour compléter son programme.

Volet didactique

ARD1012	Art dramatique: jeu et interprétation
EAR1002	Didactique de l'art dramatique au primaire
EAR1012	Didactique de l'art dramatique au secondaire (EAR1002)
EAR1013	Didactique des arts plastiques au secondaire (EAR1027)
EAR1019	Gestion de la classe et difficultés comportementales en enseignement des arts
EAR1026	Ens. de l'art dramatique: histoire et didactique
EAR1027	Didactique des arts plastiques au préscolaire et au primaire
EAR1030	Didactique du multimédia en arts
EAR1032	Evaluation des apprentissages en enseignement des arts
EAR1035	Pratiques novatrices en enseignement des arts
PSD1046	Développement social et émotionnel de l'élève en contexte éducatif

Volet pratique

ARD1001	Art dramatique
ARD1011	Scénographie
ARG1007	Arts et technologies de l'image numérique I
ARG1009	Arts et technologies de l'image numérique II
ARP1001	Modelage
ARP1035	Dessin I
ARP1041	Le langage plastique bidimensionnel
ARP1042	Le langage plastique tridimensionnel
ARP1046	Pratiques picturales (ARP1035)
ARV1003	Vidéo : langage de base
ARW1001	Initiation à la création en réseau
DAN1001	Approche heuristique de l'accompagnement
DAN1002	Tango et représentation
PBX1014	Art et recherche
PBX1016	Lecture et analyse de l'oeuvre d'art
PBX1018	Projet synthèse interdisciplinaire
PBX1023	Développement de la pensée créative
PHO1003	Procédés en image photographique

Autres renseignements

Description des activités

ARD1001 Art dramatique

Pratique contemporaine du théâtre.

Explorer l'interprétation selon différentes approches. Apprivoiser et exploiter différentes formes de mise en scène. Expérimenter des voies de création contemporaines (performance, installation, etc.).

ARD1011 Scénographie

Initier l'étudiant à l'aspect visuel du spectacle théâtral.

Exposés théoriques, accompagnés de documentation visuelle, portant sur l'histoire de la scénographie occidentale depuis la Renaissance italienne jusqu'à l'utilisation de l'image numérique. L'espace théâtral et ses rapports avec le texte, le lieu, l'acteur et les autres éléments scéniques. Les différents éléments reliés à la scénographie : la scène (analyse des grands modèles), le décor, l'accessoire, le costume, le masque, le maquillage, l'éclairage, le son et l'affiche. Les étapes de la réalisation d'un projet scénographique. Ateliers pratiques portant sur des éléments inhérents à la scénographie.

ARD1012 Art dramatique: jeu et interprétation

Se familiariser avec les concepts et les pratiques spécifiques à l'art dramatique. Développer ses compétences en jeu dramatique et en interprétation théâtrale.

Sensibilisation à l'art dramatique comme outil de communication et comme démarche de création. Exploration et analyse du jeu de l'acteur et de l'interprétation selon diverses approches traditionnelles et contemporaines du théâtre : tragédie, comédie, farces, Commedia dell'arte, théâtre élisabéthain, classique, drame romantique, naturalisme, symbolisme, les surréalistes, théâtre de l'absurde, théâtre de l'image, etc. Étude de divers théoriciens et praticiens du théâtre : Stanislavsky, Meyerhold, Artaud, Brecht, Grotowski, Strasberg (Actors Studio), Brook, Lepage, etc. Initiation au jeu à la caméra et au jeu scénique à partir des éléments gestuels et vocaux du langage dramatique. Selon les approches abordées, familiarisation avec le masque, le clown, le mime, l'improvisation. Jeu et construction du personnage en vue de l'interprétation d'un extrait du répertoire théâtral sur vidéo puis sur scène.

ARG1007 Arts et technologies de l'image numérique I

Introduire les pratiques photographiques dans un environnement numérique. Explorer les logiciels de traitement numérique des images photographiques et autres périphériques en vue de leur application dans des projets de recherche en création. Maîtriser la caméra, les outils et les techniques liées à la capture d'image et à l'impression cela dans le but de développer une approche personnelle et conceptuelle. Compréhension de la différence des considérations ontologiques entre la photographie analogique et la photographie numérique. Mise en pratique de ces notions par l'étude générale des fonctions des logiciels les plus récents.

ARG1009 Arts et technologies de l'image numérique II

Approfondissement des connaissances liées au traitement et à la manipulation des images numériques en vue du développement d'un répertoire expressif personnel dans le contexte de la photographie numérique. Approfondissement des habiletés acquises au niveau I et développement de fonctions supplémentaires. Mise en application de ces connaissances dans le cadre de projets de création individuelle. Amener l'étudiant à comprendre les limites et contraintes liées aux multiples modes de présentation de la photographie. Ce cours met l'accent sur l'expérience et les compétences techniques et créatives ainsi que sur les concepts et les stratégies d'installation. Divers procédés peuvent être utilisés comme l'impression numérique, la projection, le tableau, le diorama et l'installation photographique.

Il est fortement recommandé d'avoir suivi le cours ARG1007 pour suivre le cours ARG1009.

ARP1001 Modelage

Amener l'étudiant à aborder le modelage en tant que médium d'observation et d'expression.

Etude des divers aspects du volume, de la forme, des textures, du rythme et de l'espace, basée sur l'exploration d'un langage tridimensionnel additif. Informations sur les diverses pâtes à modeler et à cuire et sur l'utilisation des supports. Expérimentation des techniques de base du moulage.

ARP1035 Dessin I

Amener l'étudiant à acquérir un langage plastique basé sur le processus et les outils du dessin en noir et blanc.

Expérimentation de plusieurs approches du dessin. Développement d'une écriture graphique en rapport au rythme, à la tonalité, à l'intervalle et à la durée. Exploration de l'organisation des surfaces et développement du champ pictural par la composition et la structuration de l'espace et des plans. Reconnaissance de l'autonomie d'expression de ce médium et exploration d'une méthode de conceptualisation et de recherche.

ARP1041 Le langage plastique bidimensionnel

Développer et consolider une connaissance compréhensive et intégrée du langage plastique bidimensionnel.

Assurer le contrôle d'un savoir faire fondamental.

Etude du trait, des valeurs et de la couleur ainsi que des éléments et des principes de base de l'articulation de ce langage.

Pratique du dessin, manipulation et expérimentation en atelier des divers procédés et matériaux qui y sont habituellement utilisés.

Règlement pédagogique particulier : Les cours ARP1041 Langage plastique bidimensionnel et ARP1042 Langage plastique tridimensionnel ne peuvent faire l'objet d'une reconnaissance des acquis dans ce programme ni être considérés à titre de cours complémentaires.

ARP1042 Le langage plastique tridimensionnel

Développer et consolider une connaissance compréhensive et intégrée du langage plastique tridimensionnel.

Assurer le contrôle d'un savoir faire fondamental.

Etude de la masse, des volumes et de l'espace ainsi que des éléments et des principes de base de la structuration de ce langage.

Pratique du modelage, manipulation et expérimentation en atelier des divers procédés et matériaux qui y sont habituellement utilisés.

Règlement pédagogique particulier : Les cours ARP1041 Langage plastique bidimensionnel et ARP1042 Langage plastique tridimensionnel ne peuvent faire l'objet d'une reconnaissance des acquis dans ce programme ni être considérés à titre de cours complémentaires.

ARP1046 Pratiques picturales (ARP1035)

Initier l'étudiant à maîtriser les aspects techniques du médium pictural et à démontrer une connaissance de ses particularités.

Apprentissage des matériaux, des gestes et des techniques dans la création de l'oeuvre picturale ainsi que le rôle des éléments constitutifs de la peinture. Initiation à diverses problématiques qui posent la frontalité et l'étude de la différence de la peinture par rapport aux autres images (photographie, vidéo, estampe, etc.). Initiation à la réflexion informée sur la problématique de la picturalité. Informations et application des techniques de la sécurité au travail dans l'atelier de peinture.

ARV1003 Vidéo : langage de base

Initier l'étudiant aux principes fondamentaux de la vidéo et de l'image en mouvement.

Exploration des différentes étapes de la réalisation vidéographique : conception, élaboration, tournage, montage, son, diffusion. Exploration des possibilités visuelles et narratives liées au langage d'une image en mouvement. Exploitation du médium et réalisation de projets de création en relation avec les outils technologiques de création en vidéo. Étude des dimensions historiques, esthétiques et critiques du langage vidéographique.

ARW1001 Initiation à la création en réseau

Initier l'étudiant aux notions d'hypermédia, de réseau, de mobilité et aux systèmes de communication à distance.

Appropriation des bases des langages de programmation propres au web. Introduction des notions relatives à l'interactivité et au multimédia. Mise en perspective historique de l'art web en lien avec les pratiques artistiques connexes comme l'art contextuel, l'art en réseau et l'art relationnel. Initiation au fonctionnement d'un réseau et utilisation des protocoles FTP. Apprentissage des logiciels et langages appropriés. Réalisation de travaux pratiques sur le web.

DAN1001 Approche heuristique de l'accompagnement

Ce cours, alliant théorie et pratique, s'adresse aux étudiants inscrits dans les domaines d'études comportant un volet d'accompagnement, tels que loisirs, santé, éducation, relation d'aide, gestion, etc. Il permet à l'étudiant d'intégrer, de manière heuristique (dans sa propre expérience), des concepts tels que la relation de confiance, l'empathie, la vulnérabilité, l'inclusion, l'exclusion et plusieurs autres notions liées à l'exercice de sa fonction de guide et qui sont souvent abordées théoriquement dans sa formation. Il comporte des exposés magistraux, des discussions, un volet réflexif et une large part d'exercices pratiques tirés de la danse et de la créativité qui amèneront l'étudiant à développer une meilleure conscience de lui-même et de l'autre. La composition du groupe permettra l'exploration du travail interdisciplinaire.

Contenus: le jeu de rôle et ses effets; le travail en tandem comme représentation de la relation d'accompagnement; la corporalité, un puissant outil de communication; l'expérience sensible ou le "ici et maintenant"; la construction de sens et la construction de soi; l'analyse réflexive dans l'apprentissage; entre toucher et contact: la question de la culture; danse et cognition.

Lectures, démonstrations, exposés magistraux, séminaires, ateliers.

DAN1002 Tango et représentation

Amener l'étudiant à développer ses compétences à créer, communiquer et représenter à travers l'exploration du potentiel figuratif du tango.

Inscrit par l'UNESCO au patrimoine culturel immatériel de l'humanité, le tango est une représentation hautement métaphorique des rapports humains. Par le truchement de l'improvisation, il amène les partenaires à construire, pas à pas, leur représentation de plusieurs facettes des relations humaines telles que la confiance, la vulnérabilité, l'écoute, la conscience de soi et le respect. Ce cours propose une introduction au tango argentin et le développement d'habiletés de création, d'interprétation et de communication. Il comporte un volet théorique et un volet pratique (création et interprétation).

Contenus : histoire de la danse et du tango; métaphore et représentation; danse, expérience esthétique et cognition; improvisation, langage non-verbal et communication.

EAR1002 Didactique de l'art dramatique au primaire

Développer chez les futurs enseignants, les capacités d'expression se rattachant à l'art dramatique. Les rendre capables de favoriser chez l'enfant, l'apprentissage du langage dramatique comme moyen d'expression et de communication.

Expériences diversifiées de mise en action dans des formes verbales et non verbales. Initiation aux techniques d'expression non verbales; le geste et le mime. Etude des objectifs et de la démarche pédagogique proposés par le programme d'art dramatique de l'école primaire. Planification d'activités pédagogiques pertinentes : préparation d'un spectacle de marionnette; mise en scène d'un conte.

EAR1012 Didactique de l'art dramatique au secondaire (EAR1002)

Initier l'étudiant à l'enseignement de l'art dramatique au secondaire.

Exploration des activités de conditionnement, d'éveil, d'expression verbale, non verbale et gestuelle. Construction du personnage. Exercices de communication, d'improvisation et d'interprétation. Travaux de création en atelier basés sur des faits divers, des problèmes vécus dans le quotidien. Connaissance de la notion d'apprentissage et de la psychologie de la clientèle visée. Sensibilisation à la comédie et au psychodrame. Etude des programmes d'enseignement, du répertoire dramatique pour adolescents et utilisation du matériel pédagogique. Identification des modalités d'intervention en milieu scolaire (applications pratiques). La planification. L'évaluation.

EAR1013 Didactique des arts plastiques au secondaire (EAR1027)

Amener l'étudiant à préparer et à diriger des activités d'apprentissage propres à l'enseignement des arts plastiques de la première à la cinquième année du secondaire.

Appropriation des moyens et des méthodes d'intervention en arts plastiques. Connaissance du nouveau programme d'arts plastiques (1er et 2e cycles du secondaire). Planification, élaboration et mise à l'essai de situations d'apprentissage et d'évaluation. Expérimentation et réalisation de différents procédés. Essais de quelques techniques. Quelques outils de mesures et d'évaluation.

EAR1019 Gestion de la classe et difficultés comportementales en enseignement des arts

Amener l'étudiant à développer des compétences de gestion d'un groupe-classe en enseignement des arts.

Initiation aux écoles de pensée et à différents modèles de gestion en enseignement des arts. Simulation de situations d'apprentissage en enseignement des arts mettant en jeu des stratégies de gestion préventive, d'intervention systématique et de résolutions de problèmes. Familiarisation avec diverses manières d'intégrer en classe d'arts les élèves présentant des difficultés de comportement.

EAR1026 Ens. de l'art dramatique: histoire et didactique

Développer chez les futurs enseignants les outils didactiques permettant d'intégrer l'histoire du théâtre à leur enseignement de

l'art dramatique.

Intégration de l'histoire du théâtre à son enseignement : l'Antiquité, le Moyen-Age, le théâtre élisabéthain, la Commedia dell'arte, les Classiques, le Romantisme, le Naturalisme, le Symbolisme, le Surréalisme, l'Absurde, le théâtre actuel au Québec et ailleurs dans le monde. Exploration de l'histoire du théâtre pour enfants et adolescents au Québec. Etude de l'évolution de l'enseignement de l'art dramatique et du théâtre au Québec : le théâtre amateur, la professionnalisation, les écoles professionnelles et l'enseignement de l'art dramatique au primaire et au secondaire. Planification de situations d'apprentissage intégrant les principaux jalons de l'histoire du théâtre.

EAR1027 Didactique des arts plastiques au préscolaire et au primaire

Développer les compétences de l'étudiant à concevoir, animer et évaluer des situations d'apprentissage en arts plastiques et médiatiques adaptées à l'évolution de l'enfant du primaire dans la construction de son image et structurées en fonction des paramètres du Programme de formation de l'école québécoise.

Etude approfondie du volet Arts plastiques inclus dans le Programme de formation de l'école québécoise du MELS. Réalisation et expérimentation de situations d'apprentissage ancrées dans l'esprit de la réforme scolaire (de la conception à l'évaluation); appropriation et utilisation judicieuse du langage spécifique aux arts. Etude et application des paramètres de l'analyse réflexive et du portfolio tant comme outils de formation que comme outils d'évaluation.

EAR1030 Didactique du multimédia en arts

Amener l'étudiant à préparer et à diriger des activités d'apprentissage propres à l'enseignement du multimédia en arts plastiques au secondaire.

Appropriation des moyens et des méthodes d'intervention en multimédia des arts plastiques. Connaissance du programme d'arts plastiques au secondaire. Planification, élaboration et mise à l'essai de situations d'apprentissage et d'évaluation. Expérimentation et réalisation de différents procédés : morphing, animation, photos numériques, compositions vectorielles, spot publicitaire, vidéo, installation, performance. Essais de quelques logiciels de traitement de l'image.

EAR1032 Evaluation des apprentissages en enseignement des arts

Développer les compétences essentielles à la maîtrise de divers processus d'évaluation en enseignement des arts. Mettre au point des outils d'évaluation des apprentissages valides dans divers contextes d'enseignement des arts plastiques et de l'art dramatique. Élaborer une procédure d'évaluation en fonction d'un plan d'intervention formative continue auprès des élèves.

Mise au point d'instruments d'évaluation spécifiques à l'enseignement des arts : portfolio, journal de bord, etc.

Évaluation formative continue ou sommative (attentes de fin de cycle). Compréhension de la nature et du rôle de l'évaluation en regard des domaines généraux de formation, des domaines d'apprentissage, des compétences disciplinaires et de leurs composantes. Spécificité de l'évaluation dans une perspective valorisant la dynamique de création (démarche versus produit, tâches complexes, etc.).

EAR1035 Pratiques novatrices en enseignement des arts

Amener l'étudiant à utiliser efficacement les savoirs pratiques et théoriques dans la préparation de son enseignement en tenant compte de sa situation d'artiste-enseignant.

Regard critique sur les pratiques récurrentes en enseignement des arts et conception de situations d'apprentissage et d'évaluation originales.

Fondements et concepts de base relatifs à l'innovation, à la créativité et à la pratique artistique; nature et fonction de l'innovation en enseignement des arts; l'innovation dans le contexte du développement des compétences chez l'élève et chez l'enseignant.

PBX1014 Art et recherche

Initier au processus de réalisation d'un projet artistique, de la conception à la diffusion de l'oeuvre.

Développement d'une méthodologie de la recherche. Etude des liens entre la recherche scientifique et la recherche artistique. Approche psychologique des problèmes de l'artiste. Mise en situation de la réalisation de projets : documentation, croquis, maquette et choix des matériaux. Aspect psychosociologique de la recherche. Symbolisme du contexte. Contraintes imposées à

l'artiste par la réalité. Dynamique des médias. Relations humaines. Image de l'artiste dans la société.

PBX1016 Lecture et analyse de l'oeuvre d'art

Initier l'étudiant à la lecture, à l'analyse et à l'appréciation des oeuvres d'art.

Exploration de l'activité intellectuelle intense reliée à l'objet d'art. Analyse des éléments formels de l'oeuvre à travers les grandes formes d'art (architecture, sculpture, peinture, estampe, photographie, vidéographie, nouvelles technologies, performances, installations, etc.). Étude des oeuvres d'art, développement du vocabulaire, connaissance des différents discours interprétatifs de l'oeuvre d'art (par exemple, Wölfflin, Panofsky, Klein, Gombrich, Francastel, Lévi-Strauss, Berger, Schapiro, Foucault, Barthes, Lacan, Didi-Huberman, Krauss, etc.). Initiation aux technologies de l'information et de la communication comme outils de recherche en histoire et en théorie de l'art (autoroute de l'information, banques de données, index de périodiques, etc.).

PBX1018 Projet synthèse interdisciplinaire

Amener l'étudiant à participer intensément à la réalisation d'une ou de plusieurs oeuvres artistiques collectives et novatrices par la réappropriation interdisciplinaire d'éléments relevant de l'art dramatique, des arts plastiques et de la musique.

Production d'un spectacle initié, conçu et réalisé conjointement par le professeur tuteur et par les étudiants. Participation de l'étudiant à toutes les étapes de la réalisation, de la conception à la diffusion de l'oeuvre (les recherches en bibliothèque, le choix du texte ou du canevas, la mise en scène, l'interprétation, les répétitions, la scénographie, la musique, le programme, l'affiche, le travail d'animation, la publicité, les représentations, etc.).

PBX1023 Développement de la pensée créative

La créativité est un élément déterminant de l'être évolué parce qu'elle aide le développement de l'esprit créateur en élargissant la base de réflexion à des domaines connexes de la discipline d'appartenance. Ce cours vise à expérimenter et à étudier la créativité dans tous ses contextes et ses manifestations disciplinaires.

La réalisation des projets proposés à l'intérieur de ce cours implique la lecture de textes, la recherche, l'expérimentation et la réalisation des travaux coopératifs.

PHO1003 Procédés en image photographique

Amener l'étudiant à développer ses qualités créatives face à l'image de reproduction de nature photographique.

Introduction théorique et historique menant à la compréhension de l'apport de la photographie en art contemporain. Expérimentation de quelques techniques en photographie (avec ou sans négatif), en procédés photographiques non-argentés ou dans leurs domaines connexes (copigraphie, fax-art, projections d'images), en fonction d'une intention d'expression artistique personnelle.

PSD1046 Développement social et émotionnel de l'élève en contexte éducatif

Tracer le portrait des connaissances actuelles sur le développement de l'enfant et de l'adolescent dans les sphères biopsychosociale et affective. Sensibiliser aux facteurs déterminants de son adaptation en milieu scolaire. Préparer au rôle d'enseignant-facilitateur au regard du développement et de l'adaptation sur le plan social et émotionnel de l'enfant et de l'adolescent. Rendre l'étudiant capable de dispenser du contenu relatif à l'éducation à la santé en prenant appui sur les fondements du développement social et émotionnel.

Le cours vise principalement l'acquisition des connaissances relatives :

- A l'apport des principaux courants de pensée concernant le développement de l'enfant et de l'adolescent : apprentissage social, psychanalyse, cognitivisme, neurosciences et pleine conscience;
- Aux défis et aux étapes du développement social et émotionnel de l'enfant et de l'adolescent, entre 0 et 18 ans;
- Aux manifestations des compétences sociales et émotionnelles selon les niveaux de développement : connaissance de soi et d'autrui, estime de soi, identité, amitiés, sexualité, sentiment de compétence, intégrité personnelle, régulation émotionnelle et sentiment d'appartenance;
- Aux principaux facteurs pouvant expliquer le développement social et émotionnel de l'enfant et de l'adolescent ainsi que son adaptation en contexte scolaire : contexte familial, pairs, tempérament et intelligence de l'enfant, climat scolaire, expériences éducatives et scolaires;
- Aux problématiques liées au développement social et émotionnel et répercussions en contexte scolaire : troubles anxieux, problématiques liées à la sexualité, à la dépression, au suicide, à l'image du corps, à l'alimentation et à l'usage de substances;
- À l'apport de la relation maître-élève : les facettes qui contribuent au développement de l'enfant et de l'adolescent;

-
- Aux stratégies d'intervention favorables au développement et à l'adaptation sur le plan social et émotionnel dans un groupe-classe, à l'éducation à la santé: attitudes, habiletés, comportements de l'enseignant et organisation de l'environnement, distinction entre l'éducation implicite et explicite, selon les problématiques rencontrées;
 - Au soutien à l'apprentissage et à l'acquisition des compétences à travers les types d'activités et la vie de la classe.

Ce cours soutient la préparation du futur enseignant à intervenir en classe, tant au préscolaire, au primaire qu'au secondaire. Le contexte de vie scolaire de l'enfant et de l'adolescent est décrit et étudié. Ce cours est basé sur la pédagogie expérientielle pour assimiler la traduction des problématiques précitées au plan pédagogique. Ce cours est donc lié aux différentes activités de stage. Le continuum de développement de l'élève ainsi que les problématiques qui y sont associées doivent être adaptés au public étudiant (préscolaire, primaire ou secondaire).