

PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE

Titre : *Créer une représentation à partir d'une image*

Cycle : 1^e cycle du secondaire, 2^{ème} année

Durée : Étape 1

Nb d'élève :

Description de la situation d'apprentissage :

Pour cette première activité de l'année, l'élève sera amené à créer une courte œuvre dramatique à partir d'une image que l'enseignante lui aura donné. Pour ce faire, l'élève entamera un processus de création qui l'amènera à écrire, puis jouer sa réalisation. Ce processus de création se fera en équipe et comprendra :

- 1- Exercice pour faire connaissance
- 2- Exercices pour créer un esprit d'équipe en improvisant à partir de mises en situations et de création de personnages
- 3- Écriture de la pièce à partir d'une image
- 4- Représentation de la pièce

But :

L'élève sera capable de créer une œuvre dramatique à partir d'un stimuli extérieur (image) et de la jouer et ce, en collaboration avec tous les membres de son équipe.

Domaines généraux de formation

Orientation et entrepreneuriat

Intention éducative :

Amener l'élève à entreprendre et à mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société adulte.

Axes de développement :

- Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation
- Appropriation des stratégies liées à un projet

Savoir essentiels :

Jeu

- Intention
- Opposition
- Improvisation
- Projection
- Répétition
- Réplique

Dramaturgie

- Action dramatique
- Comédie, Drame,
- Dialogue
- Didascalie
- Écriture dramatique
- Progression dramatique

Théâtralité

- Aire de jeu

<p>Compétence transversale : D'ordre intellectuel. Mettre en œuvre sa pensée créatrice.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'imprégner des éléments d'une situation ➤ S'engager dans l'exploration (+ écoute des autres) 	<p>Compétence disciplinaire : Créer des œuvres dramatiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exploiter des idées en vue d'une création dramatique ➤ Exploiter des éléments du langage dramatique et de techniques ➤ Structurer sa création dramatique ➤ Rendre compte de son expérience de création dramatique
<p>Critères d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> √ Exploitation de ses ressources personnelles √ Originalité des liens établis entre les éléments d'une situation 	<p>Critère d'évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> √ Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, le processus d'élaboration et le résultat de sa création √ Utilisation variée des éléments du langage dramatique √ Cohérence de l'organisation des éléments relatifs à la dramaturgie √ Originalité dans le traitement des éléments du langage dramatique

Référents culturels (s'il y a lieu)

Liens interdisciplinaires :

Français écrit

Action en classe

Cours 1

Exercice pour faire connaissance :

Le personnage dans le dos :

L'enseignant fabrique des cartons où son inscrit des noms de personnalités connues réelles ou fictives. Elle les colle dans le dos de tous les participants. Il est important que chacun ignore la personnalité qu'il représente. Au signal du meneur de jeu, le groupe se mélange et les gens doivent se poser des questions et se donner des indices afin de trouver le nom qu'ils ont dans le dos. Pour rendre l'activité un peu plus difficile, on demande aux participants de poser des questions qui ne se répondent que par « oui » ou « non ». Lorsque tous les participants ont deviné ce qu'ils avaient dans le dos, le meneur demande à chacun d'expliquer les différences ou les ressemblances qu'il partage avec la personnalité en question.

Matériel nécessaire :

Cartons avec les noms de personnalités

Préparation :

- Préparer les cartons

Réalisation :

- Tout le monde debout ! Distribution des cartons
- Les élèves circulent en se posant des questions
- Chacun des élèves explique ses ressemblances et / ou ses différences avec la personnalité qu'il avait.

* S'il reste du temps, faire des mimes

Intégration, Retour

Discussion de groupe

Réinvestissement

La glace est cassée et l'on peut débiter les activités préparatoires

Cours 2

Exercice d'improvisation :

1) Un thème pour deux :

L'enseignante sépare le groupe en quatre équipes et leur attribue à chacune un numéro. Le groupe 1 et 2 choisissent en concertation un thème à donner aux équipes 3 et 4. Ces dernières équipes ont trois minutes (chronométrées) pour trouver une histoire. Passé ces minutes, elles n'ont plus le droit de dire quelque chose. Une équipe joue, puis l'autre. Les deux autres groupes doivent prendre des notes (mentalement ou par écrit) sur ce qu'ils voient. Ensuite, c'est au tour des équipes 1 et 2 de jouer sur le thème donné par les équipes 3 et 4. Celles-ci notent également leurs constatations. Après cela, l'enseignante amorce une courte discussion sur les quatre présentations. Dépendamment du temps restant, on poursuit en diminuant le temps de préparation jusqu'à l'éliminer complètement en mélangeant les équipes (ex. 1 et 4).

Matériel nécessaire :

- Chronomètre
- Feuille de notes
- Crayons

Préparation : - - - - -

Réalisation :

- Diviser la classe en quatre équipes
- Jeu

Intégration, Retour

Discussion sur les scènes jouées. Qu'on t-il remarqué ? Quelles étaient les difficultés rencontrées ? Que pensent-ils de la façon dont ils ont joué leurs personnages ? Est-ce que c'était difficile de les incarner en si peu de temps de préparation ? Faire remarquer l'importance de saisir les grandes lignes du personnage. Son rôle dans l'histoire.

Réinvestissement

Procédé répété dans le cadre des exercices suivants et du projet.

Cours 3

Exercice d'improvisation :

2) L'enseignante détermine un lieu qui permet de passage de plusieurs personnes (hall d'entrée d'un hôtel, un parc, une salle d'attente...). Pour ce lieu elle indique quelques éléments de décor incontournables (porte d'entrée, réception, banc, marchand de glace, chaises pour l'attente...). Le lieu étant déterminé, un premier joueur (A) le rend vivant dans l'aire de jeu simplement en étant dans ce lieu. Ses gestes démontrent ce qu'il est et ce qu'il fait. (Préposé à l'ascenseur, gardien du parc, un promeneur en train de lire, un patient...) Lorsque c'est bien clair pour tout le monde, le joueur B entre dans l'impro. A et B se rencontrent et discutent un peu (qui ils sont, ce qu'ils font là...) jusqu'à ce que A trouve une bonne raison de s'en aller de ce lieu. Alors B reste un instant tout seul jusqu'à ce que C entre en jeu. Ils improvisent un peu, puis c'est au tour de B de trouver une bonne raison de s'en aller. L'exercice se poursuit de la sorte jusqu'à ce que tous le monde du groupe soit passé. Le but est de se promener dans l'espace dramatique en conservant son rôle et en ne répétant pas le même discours que les autres.

Matériel nécessaire : • Cartons de A à Z

Préparation : - - - - -

Réalisation :

- Distribuer des cartons où sont inscrit des lettres de A à Z à chacun des élèves (les faire piger) pour obliger un certain ordre dans le jeu

- Jeu

Intégration, Retour

Discussion sur les scènes jouées. Qu'on t-il remarqué ? Quelles étaient les difficultés rencontrées ? Que pensent-ils de la façon dont ils ont joué leurs personnages ? Est-ce que c'était plus difficile que le cours passé ? Qu'elles sont les différences ? Que pensent-ils de jouer dans un espace plus défini ?

Réinvestissement

Procédé répété dans le cadre des exercices suivants et du projet.

Cours 4

Exercice d'improvisation :

3) Lieux mystérieux :

L'enseignante pige au hasard le nom des élèves pour former cinq équipes. Ensuite, elle distribue à chacune d'entre elles un carton sur lequel est reproduit trois lieux différents.

Les élèves doivent raconter une histoire (d'environ 3-4 minutes) qui sera lue à la classe en s'inspirant soit d'une, de deux ou des trois images.

1. Création des personnages

Quels sont les personnages de votre histoire ? Sont-ils humains ou autre chose ? Quels liens les unis ?

2. L'histoire

Doit comprendre : introduction, développement, conclusion

Qu'est-ce qui est arrivé ? Pourquoi vos personnages sont-ils en ces lieux ? Qu'est-ce qu'ils y ont fait ? découvert ? ...

Pourquoi en sont-ils partis ?

Les élèves écrivent leur histoire. Ils ont trente minutes pour le faire. Ensuite, chaque équipe présente son travail. Il se peut qu'il n'y ait qu'une personne dans l'équipe qui lise l'histoire, si l'équipe n'a pas intégré de dialogue...

Matériel nécessaire : • Reproductions, crayons et feuille de papier

Préparation : Écrire les consignes du contenu de l'histoire : tableau

Réalisation :

- Explication de l'exercice et du contenu de l'histoire.
- Écriture (30 minutes)
- Lecture des histoires

Intégration, Retour

Discussion sur les histoires et les nombreuses possibilités que peuvent offrir une même ressource.

Réinvestissement

Procédé répété dans le cadre du projet final.

Cours 5 et les suivants

Le Projet *BATES MOTEL* : Examen final

Le groupe se divise en cinq équipes. L'enseignante distribue à chacune d'entre elles la photographie du *Motel Bates*. Les élèves regardent l'image attentivement. Ils devront créer une pièce d'environ 10 minutes à partir de cette image. L'action devra se dérouler dans une ou deux pièces (maximum) de l'un ou l'autre des bâtiments de la reproduction. Pour se faire, ils devront élaborer une histoire comprenant autant de personnages qu'il y a de personnes dans l'équipe. Tout le monde doit jouer. Les élèves auront une feuille-guide sur laquelle ils pourront se référer pour les aider dans la rédaction de leur histoire. Celle-ci comprendra une introduction, un développement et une conclusion. Le genre de la pièce lui donnera le ton. Les élèves auront à choisir s'il s'agit d'un drame ou d'une comédie.

Matériel nécessaire :

- Reproductions, crayons et feuille de papier
- Feuilles-guides

Préparation : - - - - -

Réalisation :

- Explication de l'échéancier pour le reste de l'étape
- Écriture : cours ...
- Répétitions : cours ...
- Représentation :

Intégration, Retour

Assistance par équipe. Arrêts ciblés afin de jouer de courts extraits. Commentaires des spectateurs et discussion sur le procédé depuis le début.

Réinvestissement

Les acquis seront réutilisés dans les projets suivants.

Feuille-guide pour l'élaboration d'une création dramatique

1. Tempête d'idée :

- Regardez votre image attentivement. Que vous inspire t-elle ?
Quelle atmosphère se dégage du lieu ? S'agit-il d'une atmosphère paisible, mystérieuse, survoltée, inquiétante, enchanteresse, effrayante ? Qu'est-ce qui pourrait bien se passer dans ce lieu ?
Quels personnages imaginez-vous dans ce lieu ?
- Notez sur une feuille toutes vos idées.
- Discutez avec les membres de votre équipe.
- Retenez certaines idées. Vous pouvez aussi en regrouper.

2. Le personnage :

Pour chaque personnage de l'histoire, posez-vous les questions suivantes :

- Son nom ? Son âge ? Ce qu'il fait dans la vie ?
- Quels genre de vêtements porte t-il ? Des bijoux ? Ses Cheveux ?
- Sa famille ? De quel milieu vient-il ? Pauvre ? Riche ? De la rue ? Classe moyenne ? D'un autre pays ? Orphelin ?
- Quel sont ses passe-temps ? Ses valeurs ?
- Quelle genre de personne est-il ?
- Qu'est-ce qu'il a fait hier ? Qu'est-ce qu'il doit faire demain ?
- Est-il préoccupé par quelque chose ?
- Votre personnage connaît-il le lieu où se déroule l'action ?
- Est-il déjà allé ?
- Quels sont ses gestes ? Sa façon de se tenir ? Son attitude ? Son langage ?
- Au début de l'histoire, quels personnages étaient déjà dans le lieu ?
- Qui arrive plus tard ? Repart ?
- Vos personnages sont-ils tous dans l'aire de jeu avant le début de votre présentation ?
- Entrent-ils seuls, en duo ou autrement ?
- Quels liens unis vos personnages ? Amis, parents, ou inconnus ?
- Quelles sont les relations de chacun envers les autres ? Est-ce que cela change pendant le récit ?

3. L'histoire :

- Quel est le point de départ de votre récit ? (introduction)
- Que s'est-il passé avant ? (introduction)
- Qu'arrive t-il ? (événement déclencheur)
- Comment réagissent les personnages ? (développement)
- Quel est le dénouement ? (développement)
- Comment cela fini ? (conclusion)

Évaluation finale
Représentation à partir de l'image
« Bates Motel »

Point accumulés pour l'étape 1 / 25

Nom : _____ **Total** / 50

Participation (auto-évaluation et évaluation) / 20

5 points → Excellent : Exécute la tâche avec facilité et efficacité
4 points → Maîtrise bien la tâche
3 points → Acceptable. Éprouve certaines difficultés.
2 points → Insuffisant. Manque de sérieux ou éprouve des difficultés majeures.
1 point → Lacunes graves. Atteinte très faible des objectifs de la tâche.
0 point → Élément absent. Tâche non exécutée, objectif non atteint

- √ Exploitation de ses ressources personnelles / 5
 - Conviction et générosité dans le jeu

- √ Originalité des liens établis entre les éléments d'une situation / 5
 - Recherche d'authenticité et d'originalité dans l'histoire

- √ Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, le processus d'élaboration et le résultat de sa création / 5
 - l'histoire à partir de l'image (le processus élaboré avec la feuille-guide)
 - Répétitions
 - La représentation finale

- √ Utilisation variée des éléments du langage dramatique / 5 x 2 / 10
(La manière de rendre physiquement)
 - Exploration du corps (attitude, gestuelle, etc.)
 - Exploration de la voix (registre, accent, effet vocaux, diction, projection)
 - Exploration de l'espace

- √ Cohérence de l'organisation des éléments relatifs à la dramaturgie / 5
(La manière de rendre fictivement, performance)
 - Justesse du personnage par rapport à l'histoire (son rôle)
 - Recherche d'authenticité dans le personnage (expression)

Total / 30

Nom :

Auto-évaluation de mon travail en art dramatique

- ☺ J'ai participé de mon mieux à la réalisation de mon histoire dans le travail d'équipe.
J'ai fait preuve de sérieux lors des répétitions : / 5

5 / 5 = Excellente participation. J'ai toujours fait de mon mieux. J'ai fait des commentaires constructifs. J'ai suggéré des idées pour enrichir l'histoire.
4 / 5 = Bonne participation. J'ai presque toujours fait de mon mieux et la plupart de mes idées et de mes commentaires étaient constructifs.
3 / 5 = Participation moyenne. J'ai bien participé, mais quelques fois j'ai manqué d'efforts ou de sérieux dans le travail et dans mes commentaires.
2 / 5 = Participation médiocre. J'ai souvent manqué d'efforts. J'ai refusé de travailler à plusieurs reprises ou j'ai nuit au bon fonctionnement de mon équipe. J'ai manqué de sérieux dans le jeu et mes commentaires.
1 / 5 = Participation insuffisante. J'ai manqué de motivation, de sérieux et d'efforts dans le travail, les commentaires et l'apport d'idées.
0 / 5 = Aucune participation. J'ai toujours refusé de travailler. J'ai grandement nuit au bon fonctionnement de mon équipe.

- ☺ J'ai fait preuve d'écoute lors des travaux d'équipes, des explications et des présentations données par mon enseignante et / ou les autres élèves de la classe. / 5

5 / 5 = Excellente écoute. J'ai toujours respecté le droit de parole des autres et j'ai écouté ce qu'ils avaient à dire en tout temps.
4 / 5 = Bonne écoute. J'ai presque toujours écouté les autres tant dans les travaux d'équipes que dans les répétitions.
3 / 5 = Écoute moyenne. J'ai fait preuve d'écoute dans mes travaux d'équipes et dans les répétitions, mais l'enseignante a dû me le rappeler à quelques reprises.
2 / 5 = Écoute médiocre. J'ai souvent manqué d'efforts pour écouter les autres et respecter leur droit de parole. L'enseignante a dû me rappeler à l'ordre à plusieurs reprises.
1 / 5 = Participation insuffisante. J'ai manqué de sérieux et d'efforts dans mon écoute.
0 / 5 = Aucune écoute. J'ai parlé sans arrêt sans écouter les autres et ce, même après les avertissements de l'enseignante.

Nom :

Évaluation du travail en art dramatique

- ☺ L'élève a participé de son mieux à la réalisation de l'histoire dans le travail d'équipe. Il a fait preuve de sérieux lors des répétitions : / 5

5 / 5 = Excellente participation. L'élève a toujours fait de son mieux dans le travail et les répétitions. Il a fait des commentaires constructifs et suggéré des idées pour enrichir l'histoire.

4 / 5 = Bonne participation. L'élève a presque toujours fait de son mieux dans le travail et les répétitions et la plupart de ses idées et de ses commentaires étaient constructifs.

3 / 5 = Participation moyenne. L'élève a bien participé, mais quelques fois il a manqué d'efforts ou de sérieux dans le travail, les répétitions ou dans les commentaires.

2 / 5 = Participation médiocre. L'élève a souvent manqué d'efforts. Il a refusé de travailler à plusieurs reprises ou il a nuit au bon fonctionnement de l'équipe. Il a manqué de sérieux dans le jeu et mes commentaires.

1 / 5 = Participation insuffisante. L'élève a manqué de motivation, de sérieux et d'efforts dans le travail, les commentaires et l'apport d'idées.

0 / 5 = Aucune participation. L'élève a toujours refusé de travailler. J'ai grandement nuit au bon fonctionnement de l'équipe

- ☺ L'élève a fait preuve d'écoute lors des travaux d'équipes et des répétitions / 5

5 / 5 = Excellente écoute. L'élève a toujours respecté le droit de parole des autres et il a écouté ce qu'ils avaient à dire en tout temps.

4 / 5 = Bonne écoute. L'élève a presque toujours écouté les autres tant dans les travaux d'équipes que dans les répétitions.

3 / 5 = Écoute moyenne. L'élève a fait preuve d'écoute dans les travaux d'équipes et lors des répétitions, mais l'enseignante a dû lui rappeler à quelques reprises.

2 / 5 = Écoute médiocre. L'élève a souvent manqué d'efforts pour écouter les autres et respecter leur droit de parole. L'enseignante a dû le rappeler à l'ordre à plusieurs reprises.

1 / 5 = Participation insuffisante. L'élève a manqué de sérieux et d'efforts dans son écoute.

0 / 5 = Aucune écoute. L'élève a parlé sans arrêt sans écouter les autres et ce, même après les avertissements de l'enseignante.

Commentaires :