

2020 Programme d'études de la Saskatchewan

Médias de communication 10, 20, 30

En raison de la nature de l'élaboration des programmes d'études, ce document est révisé régulièrement. Pour le contenu le plus à jour, veuillez consulter le lien suivant : www.progetudes.gov.sk.ca.

Historique des révisions

Ce tableau présente un résumé des révisions apportées au document final depuis sa publication. Le document affiché reflète la version la plus récente.

Date des révisions	Types des révisions
Le 7 novembre 2022	Correction d'orthographe d'un mot dans CMED03, CMED05 et le Module 3, Indicateur c.



Remerciements

Le ministère de l'Éducation de la Saskatchewan tient à remercier de leur contribution professionnelle et de leurs conseils les membres du Comité de référence des arts pratiques et appliqués au niveau secondaire :

Clark Bymoén, enseignant
Division scolaire Prairie Spirit
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Blair Chapman
Saskatchewan Association of Career Colleges

Erin Ewen, enseignant
Division scolaire Horizon
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Janet Foord
Association des commissions scolaires de la Saskatchewan

Ken Harder, Teacher
Division scolaire Saskatchewan Rivers
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Cathy Herrick
Division scolaire Living Sky
Ligue des administrateurs, directeurs et surintendants de l'éducation

Valerie Johnson, enseignante
Division scolaire Good Spirit
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Margot Johnston, enseignante
Division scolaire South East Cornerstone
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Prof. Cyril Kesten
Faculté d'éducation Université de Regina

Orest Murawsky, directeur
Indian Teacher Education Program
Université de la Saskatchewan

Arnold Neufeld
College of Education
Université de la Saskatchewan

Jerry Peters, enseignant
Division scolaire Chinook
Fédération des enseignants et enseignantes de la Saskatchewan

Le ministère de l'Éducation souhaite remercier les membres du groupe de rédaction :

Nova Alberts, Sask Motion Picture Industry Association

Shaun Bzdel, Division scolaire catholique St. Paul's

Stuart Harris, Division scolaire publique de Regina

John Karmazyn, SIAST, Campus Wascana

Amber Slonski, étudiante

Dean Vendramin, Écoles catholiques de Regina

Jay Willimott, École secondaire Luther College

Le ministère de l'Éducation souhaite remercier beaucoup d'autres personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce programme d'études.

Introduction

Les Arts pratiques et appliqués sont un domaine d'études indiqué dans le Tronc commun de la Saskatchewan, qui vise à offrir à tous les élèves de la Saskatchewan une éducation qui leur sera bien utile, quel que soit leur choix après avoir quitté l'école. Par ses différentes composantes et initiatives, le Tronc commun appuie l'atteinte des Buts d'éducation pour la Saskatchewan. Pour des renseignements à jour concernant le Tronc commun, veuillez-vous reporter au *Manuel du registraire à l'intention des administrateurs scolaires* qui se trouve sur le site Web du gouvernement de la Saskatchewan. Pour obtenir de plus amples renseignements en ce qui concerne les différentes composantes et initiatives du Tronc commun, veuillez consulter le site Web du gouvernement de la Saskatchewan pour les documents concernant la politique et les fondements.

Ce programme d'études fournit les résultats d'apprentissages organisés en modules de lesquels les enseignants/écoles sélectionnent afin d'atteindre un minimum de 100 heures. Le programme d'études reflète la recherche actuelle dans ce domaine ainsi que la technologie actuelle, et il est sensible aux changements démographiques au sein de la province.

Tous les élèves vont travailler à atteindre les résultats d'apprentissages provinciales. Cependant, quelques élèves auront besoin des soutiens. Un enseignement efficace, y compris l'utilisation de la pédagogie différenciée, viendra soutenir la plupart des élèves à atteindre la réussite. La pédagogie différenciée renvoie au concept d'apporter des adaptations à l'une des variables suivantes, ou à toutes : l'environnement d'apprentissage, l'enseignement, l'évaluation et les ressources. Les adaptations à ces variables visent à rendre l'apprentissage pertinent et approprié dans le but de soutenir la réussite des élèves. **Dans le contexte de la pédagogie différenciée, les résultats d'apprentissages ne changent pas; ce sont les variables qui sont adaptées de façon que les résultats d'apprentissages puissent être atteints. Veuillez consulter le site Web du gouvernement de la Saskatchewan pour plus d'informations à ce sujet.**

Les caractéristiques uniques des Arts pratiques et appliqués

Les programmes d'études des Arts pratiques et appliqués (APA) ont plusieurs caractéristiques uniques à ce domaine d'études. On inclut ces caractéristiques dans tous les programmes d'études des APA afin d'encourager la flexibilité des programmes d'études, d'établir des compétences transférables, et de s'assurer que le programme d'études met l'accent sur la pratique.

Les programmes d'études des APA contiennent tous les cours dans **un seul document**, qu'il s'agisse d'un cours ou d'une série de cinq cours. Cette caractéristique permet aux écoles et aux enseignants la souplesse de choisir des modules qui appuient les besoins de leurs élèves ainsi que d'utiliser les installations et l'équipement disponibles. L'ordre et le nombre de résultats d'apprentissage pour un cours peuvent varier entre les écoles en autant que l'intégrité de la discipline et les 100 heures requises par cours sont maintenues.

Tous les programmes d'études des APA sont conçus à l'aide de **modules**, chacun avec un seul résultat d'apprentissage que les élèves doivent atteindre. Pour aider les enseignants et les écoles à la planification des cours, chaque module est désigné en tant que débutant, intermédiaire ou avancé. Les modules peuvent aussi avoir des modules prérequis. Les modules principaux sont des modules obligatoires qui doivent être couverts dans des cours purs pour des raisons de développement ou de sécurité. Certains modules peuvent servir de prérequis pour des études plus avancées. Chaque module fournit un cadre temporel suggéré afin d'aider les enseignants dans la planification de leurs cours. Chaque module peut prendre plus ou moins que le temps suggéré selon des facteurs tels que les connaissances antérieures des élèves.

Une troisième caractéristique unique des programmes d'études de l'APA est l'inclusion d'un **module d'études approfondies** dans chaque cours. Le module d'études approfondies permet aux enseignants de créer leurs propres résultats d'apprentissage et indicateurs pertinents aux objectifs et aux domaines d'intérêt pour le sujet de sorte à répondre aux besoins de leurs élèves. À mesure que les innovations se développent dans les connaissances et la technologie des différents domaines d'études, l'utilisation des modules d'études approfondies est un moyen pour les enseignants de s'assurer que leurs programmes demeurent à jour dans les pratiques de l'industrie.

Les **modules stage pratique** contenus dans tous les programmes d'études des APA encouragent l'apprentissage personnalisé et le développement de relations communautaire. Les modules de stage pratique sont conçus comme une partie de l'apprentissage d'un cours fondé sur le travail visant à offrir des possibilités de formation hors de l'école pour les personnes ou les petits groupes dans un milieu de travail. La planification et l'évaluation sont gérées par l'enseignant tandis que la possibilité d'apprentissage est fournie par un expert dans la communauté. Les compétences pratiques développées à l'école sont directement transférées à un milieu de travail.

Les **compétences transférables** sont un aspect souhaitable de l'apprentissage continu. La nature pratique de ces compétences transférables enrichit la vie des élèves dans leur transition dans la vie au-delà de la 12^e année. Au Canada, deux taxonomies de compétences transférables ont été produites. Le Conference Board du Canada a élaboré une liste de compétences relatives à l'employabilité et Développement des ressources

humaines Canada a déterminé une série de compétences essentielles. Les élèves seront familiarisés avec ces deux taxonomies grâce à leur apprentissage en 8^e année dans *la Sensibilisation aux carrières*.

De plus amples renseignements sur les caractéristiques susmentionnées du programme d'études sont fournis dans le *Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation* disponible sur le site Web du ministère de l'Éducation.

Objectifs et domaines d'intérêt de Médias de communication

L'objectif du programme *Médias de communication 10, 20, 30* est de faire vivre aux élèves des expériences qui les amèneront à développer leur compréhension, leurs compétences et leurs habiletés à bien communiquer dans le cadre de réalisations faisant intervenir des médias audios et vidéos et des médias interactifs.

Les domaines d'intérêt du programme d'études représentent, dans les grandes lignes, ce que les élèves sont censés savoir, comprendre et pouvoir faire au terme de leur programme d'études en APA. Étant donné que les programmes en APA ne se limitent généralement pas à un seul cours (1 crédit), les élèves ne sont pas présumés avoir complètement atteint ces buts après 100 heures d'apprentissage. En matière de médias de communication, les domaines d'intérêt visés sont les suivants :

- Explorer et expérimenter les concepts de base, par l'acquisition et l'amélioration de compétences techniques et, notamment, le bon emploi de logiciels et de matériels, l'usage d'une terminologie spécialisée et le travail d'équipe.
- Trouver des solutions à des problèmes ou difficultés, par l'emploi de diverses techniques de production et, notamment, de gestion de projet.
- Cerner les questions de fond sur le plan des communications et leurs implications pour soi-même, la société et l'environnement, et prendre en compte des facteurs de durabilité dans la planification de projets.
- S'enquérir des possibilités de carrière dans le domaine des médias de communication, ainsi que des compétences requises, des habitudes de travail et de la formation souhaitée pour y trouver et y garder du travail.
- Comprendre et appliquer correctement les trois stades de la production.

Enseigner le programme d'études de Médias de communication

À la base du processus d'enquête et d'apprentissage du programme d'études de *Médias de communication* se trouvent la compréhension des stades de la préproduction, de la production et de la postproduction et la capacité de savoir bien les harmoniser. L'attention portée au détail au stade de la préproduction, où les élèves élaborent l'idée maitresse de leur projet et en planifient la production, trouve ensuite tout son sens au stade de la production, où il leur faut mettre en place les ressources humaines et matérielles voulues pour sa réalisation. Même si le travail de planification propre à la préproduction « ne semble pas créatif en soi, il permet en revanche de donner libre cours à sa créativité au stade de la production » (Gross et Ward, 2004, p. 16). Le programme d'études amène donc les élèves à se concentrer successivement sur la préproduction, sur la production, puis sur la postproduction, en leur en faisant acquérir les savoirs et techniques tout au long de leur cheminement dans les programmes suggérés, depuis *Médias de communication 10*, jusqu'à *20* et à *30*.

L'une des notions de base que les élèves auront tout particulièrement à assimiler est celle de la propriété intellectuelle et, notamment, celles des droits d'auteur et licences d'utilisation s'y rattachant et des œuvres relevant du domaine public. Les enseignants ont donc intérêt à suivre régulièrement l'évolution des lois et pratiques en matière de propriété intellectuelle au Canada de manière à prévenir toute infraction possible de la part de leurs élèves à ces règles. Les productions réalisées en classe doivent aussi obéir aux mêmes normes que des productions professionnelles pour ce qui est des droits d'utilisation ou de reproduction d'œuvres musicales ou artistiques, d'images et de vidéos.

Le matériel requis pour le cours peut varier considérablement en qualité comme en quantité. Alors que les écoles bien équipées pourront faire travailler les élèves en petits groupes sans qu'il y ait besoin de réserver ou mettre en commun du matériel, celles qui le sont moins pourraient devoir en revanche partager les rôles, les équipements et les installations. La qualité du matériel scolaire doit être la meilleure que puisse se permettre le budget de l'école. Avec le temps, les enseignants développeront leur banque d'équipements et la capacité de leurs installations et, s'il est bien entretenu, le matériel pourra servir pendant de nombreuses années.

Nombreux sont les enseignants à recourir au portfolio comme moyen pour les élèves de faire montre de leurs réalisations. Il est, du reste, de plus en plus courant pour des établissements d'enseignement postsecondaire de demander un portfolio au moment de l'entretien d'admission. Bien soigné, un portfolio peut se révéler une excellente vitrine pour la présentation de ses réalisations personnelles à des employeurs éventuels soit pour un stage pratique, soit pour un emploi permanent. Le portfolio peut aussi être utilisé dans le cadre de l'évaluation du cours, mais, alors, l'enseignant doit s'assurer que les critères appliqués à l'évaluation du portfolio partent bien des résultats d'apprentissage du programme *Médias de communication*.

Arts pratiques et appliqués de la 7^e à la 12^e année

De nombreuses possibilités sont offertes aux élèves dans le domaine des Arts pratiques et appliqués. Les choix aident les élèves à développer des habiletés personnelles, à acquérir des habiletés d'emploi en tant que débutants ou à poursuivre les occasions d'apprentis dans les métiers. Les élèves ont l'occasion d'explorer et de développer des cheminements de carrière.

Chaque programme d'études des Arts pratiques et appliqués se compose de modules configurés en cours proposés. Les cours des APA sont regroupés en fonction de thèmes en commun. Étant donné que différentes combinaisons de modules peuvent être choisies, les cours auront divers cheminements professionnels ou de carrière et à la formation postsecondaires ou aux possibilités en milieu de travail. Les élèves et les enseignants, en travaillant ensemble, ont la flexibilité de choisir les modules que les élèves souhaitent étudier.

La conception modulaire offre de la flexibilité et permet la participation de la communauté. La conception permet aux enseignants et aux écoles d'élaborer des offres uniques des APA qui reflètent les intérêts des élèves et les ressources de l'école et de la communauté. Des partenariats avec des organismes, les entreprises et les fournisseurs de services communautaires améliorent les possibilités d'apprentissage dans un contexte communautaire.

Les cours d'arts pratiques et appliqués peuvent être offerts de deux façons au sein d'une école - en tant que cours purs ou cours combinés. Un cours pur au niveau secondaire est un cours où des modules principaux sont enseignés, et les modules facultatifs sont sélectionnés du même programme d'études des APA pour un total de 100 heures. Un cours combiné est une configuration de modules recommandée d'un minimum de trois programmes d'études de cours purs des APA pour créer un cours du niveau intermédiaire d'un minimum de 50 heures ou un cours du niveau secondaire d'un total de 100 heures d'enseignement (1 crédit). *Les Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation* offre des recommandations pour la configuration des cours combinés aux niveaux intermédiaire et secondaire.

Cadre de référence de l'éducation fransaskoise

L'éducation fransaskoise englobe le programme d'enseignement-apprentissage en français langue première qui s'adresse aux enfants de parents ayant droit en vertu de l'Article 23 de la *Charte canadienne des droits et libertés*. L'éducation fransaskoise soutient l'actualisation maximale du potentiel d'apprentissage de l'élève et, de manière intentionnelle, la construction langagière, identitaire et culturelle dans un contexte de dualité linguistique. L'élève peut ainsi manifester sa citoyenneté francophone, bilingue.

En Saskatchewan, les programmes d'études pour l'éducation fransaskoise :

- valorisent le français dans son statut de langue première;
- soutiennent le cheminement langagier, identitaire et culturel de l'élève;
- favorisent la construction, par l'élève, des savoirs, savoir-faire, savoir-être, savoir-vivre ensemble et savoir-devenir comme citoyen et citoyenne francophone;
- soutiennent le développement du sens d'appartenance de l'élève à la communauté fransaskoise;
- favorisent la contribution de l'élève à la vitalité de la communauté fransaskoise;
- soutiennent la citoyenneté francophone, bilingue, de l'élève.

La construction langagière, identitaire et culturelle (CLIC)

La *construction langagière, identitaire et culturelle* (CLIC) est un processus continu et dynamique au cours duquel l'élève développe sa compétence en français, son unicité et sa culture francophone. Ceci se fait en interaction avec d'autres personnes, ses groupes d'appartenance et son environnement. L'élève détermine la place de la langue française et de la culture francophone dans sa vie actuelle et dans celle de demain. L'élève nourrit son sens d'appartenance à la communauté fransaskoise. L'élève devient ainsi un citoyen ou une citoyenne francophone, bilingue, dans un contexte canadien de dualité linguistique.

La construction langagière permet à l'élève :

- de développer des façons de penser, de comprendre et de s'exprimer en français;
- d'avoir des pratiques langagières en français, au quotidien;
- de se sentir compétent ou compétente en français dans des contextes structurés et non structurés;
- d'interagir de manière spontanée en français dans sa vie personnelle, scolaire et sociale;
- d'utiliser la langue française dans les espaces publics;
- d'utiliser les médias et les technologies de l'information et des communications en français.

La construction identitaire permet à l'élève :

- de comprendre sa réalité francophone dans un contexte où se côtoient au moins deux langues qui n'occupent pas les mêmes espaces dans la société;
- d'exercer un pouvoir sur sa vie en français;
- d'expérimenter des façons d'agir en français dans des contextes non structurés;
- de s'engager dans une perspective d'ouverture à l'autre;
- d'avoir de l'influence sur une personne ou un groupe;

- d'adopter des habitudes de vie quotidienne en français;
- de prendre sa place dans la communauté francosaskoise;
- de se reconnaître comme francophone, bilingue, aujourd'hui et à l'avenir.

La construction culturelle permet à l'élève :

- de s'approprier des façons de faire et de dire et de vivre ensemble propres aux cultures francophones : familiale, scolaire, locale, provinciale, nationale, internationale et virtuelle;
- d'explorer, de créer et d'innover dans des contextes structurés et non structurés;
- de créer des liens avec la communauté francosaskoise afin de nourrir son sens d'appartenance;
- de valoriser des référents culturels francosaskois et francophones;
- de créer des situations de vie en français avec les autres.

La construction langagière, identitaire et culturelle soutient le développement de la citoyenneté francophone, bilingue de l'élève. Cela lui permet :

- d'établir son réseau en français dans la communauté francosaskoise et francophone;
- de mettre en valeur ses compétences dans les deux langues officielles du Canada;
- de s'informer, de réfléchir et d'évaluer de manière critique ce qui se passe dans son milieu;
- de réfléchir de manière critique sur ses perceptions à l'égard de sa langue, de son identité et de sa culture francophones;
- de connaître ses droits et ses responsabilités en tant que francophone;
- de comprendre le fonctionnement des institutions publiques et des organismes et services communautaires francophones;
- de vivre des expériences signifiantes pour elle ou lui dans la communauté francosaskoise;
- de contribuer au bien-être collectif de la communauté francosaskoise.

Principes de l'enseignement et de l'apprentissage du français en immersion

Les principes de base suivants pour le programme d'immersion proviennent de la recherche effectuée en didactique des langues secondes. Cette recherche porte sur l'acquisition d'une deuxième langue, les pratiques pédagogiques efficaces, les expériences d'apprentissage significatives et la façon dont le cerveau fonctionne. Ces principes doivent être pris en compte constamment dans un programme d'immersion française.

Les occasions d'apprendre le français ne doivent en aucun cas être réservées à la classe de langue, mais doivent se trouver au contraire intégrées à tous les autres domaines d'étude obligatoires.

Le langage est un outil qui satisfait le besoin humain de communiquer, de s'exprimer, de véhiculer sa pensée. C'est, en outre, un instrument qui permet l'accès à de nouvelles connaissances.

Les élèves apprennent mieux la langue cible :

quand celle-ci est considérée comme un outil de communication

Dans la vie quotidienne, toute communication a un sens et un but : (se) divertir, (se) documenter, partager une opinion, chercher à résoudre des problèmes ou des conflits. Il doit en être ainsi de la communication effectuée dans le cadre des activités d'apprentissage et d'enseignement qui se déroulent en classe.

quand ils ont de nombreuses occasions de l'utiliser, en particulier en situation d'interaction

Il faut que les élèves aient de nombreuses occasions de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit tout au long de la journée, dans divers contextes.

quand ils ont de nombreuses occasions de réfléchir à leur apprentissage

Les activités d'apprentissage doivent viser à faire prendre conscience à l'apprenant des stratégies dont il dispose pour la compréhension et la production en langue seconde : il s'agit de faire acquérir des « savoir-faire » pour habiliter l'apprenant à s'approprier des « savoirs ».

quand ils ont de nombreuses occasions d'utiliser la langue française comme outil de structuration cognitive

Les activités d'apprentissage doivent permettre aux élèves de développer une compétence langagière qui leur permet de s'exprimer en français en même temps qu'ils observent, explorent, résolvent des problèmes, réfléchissent et intègrent à leurs connaissances de nouvelles informations sur les langues et sur le monde qui les entoure.

quand les situations leur permettent de faire appel à leurs connaissances antérieures

Quand les élèves ont l'occasion d'activer leurs connaissances antérieures et de relier leur vécu à la situation d'apprentissage, ils font des liens et ajoutent à leur répertoire de stratégies pour soutenir la compréhension et pour faciliter l'accès à de nouvelles notions.

quand les situations d'apprentissage sont significatives et interactives

Quand les élèves s'engagent dans des expériences significatives, dans lesquelles il y a une intention de communication précise et un contexte de communication authentique, ils s'intéressent à leur apprentissage et ont tendance à faire le transfert de leurs acquis linguistiques à d'autres contextes.

quand il y a de nombreux et fréquents contacts avec le monde francophone et sa diversité linguistique et culturelle

Les contacts avec le monde francophone permettent aux élèves d'utiliser et d'enrichir leur langue seconde dans les situations vivantes, pertinentes et variées.

quand ils sont exposés à d'excellents modèles de langue

Il est primordial que l'école permette aux élèves d'entendre parler la langue française et de la lire le plus souvent possible, et que cette langue leur offre un très bon modèle.

Protocole de collaboration concernant l'éducation de base dans l'Ouest canadien (de la maternelle à la douzième année), Cadre commun des résultats d'apprentissage en français langue seconde – immersion (M-12), 1996, p. x.

Grandes orientations de l'apprentissage

Le ministère de l'Éducation de la Saskatchewan s'est donné trois grandes orientations pour l'apprentissage : **l'apprentissage tout au long de sa vie, le sens de soi, de ses racines et de sa communauté et une citoyenneté engagée.** Les grandes orientations de l'apprentissage représentent les caractéristiques et les savoir-être que l'on souhaite retrouver chez le finissant et la finissante de 12^e année de la province. Les descriptions suivantes montrent l'éventail de connaissances (déclaratives, procédurales, conditionnelles ou métacognitives) que l'élève acquerra tout au long de son cheminement scolaire.

L'apprentissage tout au long de sa vie

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : Les aptitudes de base, L'apprentissage permanent, Un style de vie positif)

Les élèves sont curieux, observateurs et réfléchis dans leur imagination, leurs explorations et la construction de leurs savoirs. Ils montrent qu'ils possèdent les connaissances, aptitudes et dispositions nécessaires pour apprendre des diverses disciplines qui leur sont enseignées, des expériences culturelles qu'ils vivent et d'autres façons de connaître le monde. De tels modes d'acquisition du savoir encouragent les élèves à apprécier les visions du monde des peuples autochtones et à mieux connaître les autres, à mieux travailler avec eux et à mieux apprendre d'eux. Les élèves sont capables d'entreprendre une enquête et de collaborer aux expériences d'apprentissage qui répondent à leurs besoins et intérêts, et à ceux des autres. Par cet engagement, les élèves montrent leur passion de l'apprentissage permanent.

Dans le cadre de l'apprentissage aux cours des Arts pratiques et appliqués, les élèves acquerront un sens positif de l'identité et de l'efficacité par le développement d'habiletés pratiques et de connaissances. De nombreux programmes d'études des Arts pratiques et appliqués sont étroitement liés à des carrières que l'on trouve en Saskatchewan et, par conséquent, ils sont directement liés à l'apprentissage continu, que ce soit dans une carrière professionnelle ou par l'entremise de loisirs et d'intérêts personnels.

Le sens de soi, de ses racines et de sa communauté*

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : La compréhension des autres et les relations avec autrui, La connaissance de soi-même et Le développement spirituel)

Les élèves possèdent un sentiment d'identité positif et comprennent comment il est façonné par les interactions dans leurs environnements naturel et construit. Ils sont capables de développer et de maintenir des relations profondes et d'apprécier les pratiques, langues et croyances diverses des Premières nations de la Saskatchewan et des multiples cultures de notre province. Grâce à ces relations, les élèves montrent leur empathie et une compréhension profonde d'eux-mêmes, des autres et de l'influence de leur place dans le monde sur leur identité. Les élèves s'efforcent de trouver un équilibre entre les différents aspects qui les caractérisent – intellectuel, émotionnel, physique et spirituel – et leur sens de soi, de leurs racines et de leur communauté s'en trouve renforcé.

Pour s'engager dans les Arts pratiques et appliqués, les élèves doivent non seulement utiliser les connaissances et les habiletés, mais aussi interagir les uns avec les autres. Dans les cours des Arts pratiques et appliqués, les élèves acquièrent des connaissances sur eux-mêmes, les autres et le monde qui les entoure. Ils utilisent leurs nouvelles connaissances et aptitudes pour approfondir leur identité actuelle et future. Les programmes des Arts pratiques et appliqués devraient être différents d'une école à l'autre afin de tenir compte de l'ensemble de la communauté. Les projets communautaires peuvent jouer un rôle clé dans les programmes des Arts pratiques et appliqués et à rapprocher l'école de la communauté.

Une citoyenneté engagée

(Orientation liée aux Buts de l'éducation suivants : Décisions affectant la carrière et le rôle du consommateur, La place dans la société et L'épanouissement par le changement).

Les élèves montrent de la confiance, du courage et de l'engagement pour amener des changements positifs pour le bénéfice de tous. Ils contribuent à la viabilité économique, sociale et environnementale des communautés locales et mondiales. Les décisions éclairées qu'ils prennent en matière de consommation, de carrière et de vie viennent soutenir des actions positives qui reconnaissent une relation plus large avec les environnements naturel et construit, et ils en prennent la responsabilité. Avec cette responsabilité, les élèves reconnaissent et respectent les avantages mutuels de la Charte, des Traités et d'autres droits et relations constitutionnels. Par cette reconnaissance, les élèves défendent leurs intérêts et ceux des autres, et agissent pour le bien commun en tant que citoyens engagés.

Des citoyens engagés ont de l'empathie envers ceux qui les entourent et contribuent au bien-être de l'ensemble de la communauté. Les élèves du programme des Arts pratiques et appliqués apprennent la façon dont les nouvelles aptitudes et compétences leur permettent d'avoir un effet sur leur vie personnelle aussi bien que sur leur famille et la communauté. Les compétences et les aptitudes acquises dans les cours d'Arts pratiques et appliqués construisent un sentiment de confiance qui encourage une participation efficace des élèves dans leur monde.

* Le sens de ses racines définit le concept de notre relation à l'environnement et le savoir qui découle de cette relation.

Les compétences transdisciplinaires

Le ministère de l'Éducation de la Saskatchewan a établi quatre compétences transdisciplinaires : **la construction des savoirs, la construction identitaire et l'interdépendance, l'acquisition des littératies et l'acquisition du sens de la responsabilité sociale**. Ces compétences ont pour but d'appuyer l'apprentissage de l'élève.

La construction des savoirs

(liée à l'Apprentissage essentiel critique (AEC) Créativité et raisonnement critique)

C'est en construisant ses savoirs (c.-à-d. factuels, conceptuels, procéduraux et métacognitifs) que l'on apprend à connaître et comprendre le monde qui nous entoure. Et c'est en réfléchissant et en apprenant en contexte, avec créativité et en faisant preuve de raisonnement critique, dans une variété de situations, indépendamment et avec les autres, que l'on acquiert une compréhension approfondie.

Réfléchir et apprendre en contexte

- Applique les connaissances, expériences et idées, de soi et des autres, à de nouveaux contextes.
- Analyse les connexions ou les relations entre et parmi les idées, expériences ou objets naturels ou construits.
- Reconnaît qu'un contexte est un tout complexe composé de parties diverses.
- Analyse un contexte donné pour étudier comment les parties influencent chacune et le tout qui est formé.
- Explore les normes*, concepts, situations et expériences de plusieurs perspectives, cadres théoriques et visions du monde.

Réfléchir et apprendre avec créativité

- Manifeste de la curiosité et de l'intérêt à l'égard du monde, des expériences nouvelles, du matériel, ainsi que des événements intrigants ou surprenants.
- Fait l'essai d'idées, hypothèses, suppositions éclairées et pensées intuitives.
- Explore des systèmes et des problèmes complexes à l'aide d'une variété d'approches, par exemple modèles, simulations, mouvement, réflexion sur soi-même et enquête.
- Crée ou reprend la conception d'objets, concepts, modèles, motifs, relations ou idées, en ajoutant, changeant, enlevant, combinant et séparant leurs éléments.
- Imagine et crée des images ou des métaphores centrales pour des matières ou des idées interdisciplinaires.

Réfléchir et apprendre en faisant appel au raisonnement critique

- Analyse et critique des objets, évènements, expériences, idées, théories, expressions, situations et autres phénomènes.
- Sait faire la différence entre les faits, les opinions, les convictions et les préférences.
- Applique divers critères pour évaluer idées, preuves, arguments, motifs et actions.
- Applique et évalue des stratégies différentes de résolution de problèmes et de prise de décision, et y réagit.
- Analyse les facteurs qui l'influencent et influencent les autres dans la capacité de faire des hypothèses et de penser clairement, de façon juste et en profondeur.

* Les normes peuvent inclure des privilèges non examinés (p. ex. droits non acquis, transfert de droits, immunité, exemptions, qui sont associés à la notion d'être « normal »), ce qui contribue à un déséquilibre du pouvoir obtenu par droit de naissance, position sociale ou concession, et offre un contexte particulier.

La construction identitaire et l'interdépendance

(liée aux AEC Développement personnel et social et Initiation à la technologie)

L'identité de l'individu se développe lorsqu'il interagit avec les autres et avec son environnement, et apprend des diverses expériences de la vie. Le développement d'un concept de soi positif, la capacité de vivre en harmonie avec autrui et la capacité et l'aptitude de prendre des décisions responsables au sujet du monde naturel et construit soutiennent le concept d'interdépendance. Dans le cadre de cette compétence, l'accent est mis sur la croissance et la réflexion personnelle, le souci des autres et la capacité de contribuer à un avenir durable.

Se comprendre, s'apprécier et prendre soin de soi (sur les plans intellectuel, émotionnel, physique et spirituel)

- Reconnaît que les expériences, normes et antécédents linguistiques et culturels influencent l'identité, et influencent les comportements, valeurs et croyances d'un individu.
- Développe des habiletés et des connaissances, et la confiance, nécessaires pour faire des choix conscients qui contribuent au développement d'un concept de soi positif.
- Analyse l'influence de la société, de la communauté et de la famille (comme les privilèges reconnus et non reconnus) sur le développement de l'identité d'un individu.
- Fait preuve d'autonomie, de maîtrise de soi et de la capacité d'agir avec intégrité.
- Prend des engagements personnels et apprend à défendre ses droits.

Comprendre, apprécier et prendre soin des autres

- Fait preuve d'ouverture d'esprit* et de respect envers tous.
- Apprend à mieux connaître des personnes et des cultures diverses.
- Reconnaît et respecte le fait que les gens ont des valeurs et des visions du monde qui peuvent ou non s'aligner avec ses propres valeurs et croyances.
- Apprécie la diversité des intérêts et des capacités des individus, qui leur permet de faire des contributions positives à la société.
- Défend les intérêts des autres.

Comprendre et apprécier l'interdépendance et la durabilité environnementales, économiques et sociales

- Examine l'influence des visions du monde sur la façon dont les individus comprennent l'interdépendance dans le monde naturel et le monde construit.
- Évalue la façon dont le développement durable dépend de l'interaction complexe et effective de facteurs économiques, environnementaux et sociaux.
- Analyse la façon dont les comportements, les choix et le raisonnement des individus affectent les choses vivantes et non vivantes, maintenant et à l'avenir.
- Étudie le potentiel pour le développement durable d'actions et de contributions de groupe ou individuelles.
- Montre son engagement envers des comportements qui contribuent au bien de la société, de l'environnement et de l'économie, à l'échelle locale, nationale et mondiale.

*L'ouverture d'esprit fait référence à un esprit ouvert aux nouvelles idées, et qui est libre de préjugés et de préjugés, de manière à créer un « espace éthique » entre une idée qui existe déjà et une idée nouvelle. (Ermine) [Traduction]

L'acquisition des littératies

(liée aux AEC Communication, Initiation à l'analyse numérique, Initiation à la technologie et Apprentissage autonome)

Les littératies fournissent de nombreux moyens d'interpréter le monde et d'en exprimer sa compréhension. Être littératié suppose la capacité d'appliquer des stratégies, habiletés et savoirs interreliés pour apprendre et communiquer avec les autres. La communication dans un monde intégré est de plus en plus multimodale. La communication et la construction de sens nécessite donc la maîtrise de multiples modes de représentation. Chaque domaine d'étude développe une littératie propre à sa discipline (p. ex. la littératie scientifique, économique, physique, en santé, linguistique, numérique, esthétique, technologique, culturelle) et exige la compréhension et l'application de littératies multiples (p. ex. la capacité de comprendre, d'évaluer de façon critique et de communiquer selon des de multiples systèmes de construction de sens) qui permet aux élèves de participer pleinement à un monde en constante évolution.

Construire des savoirs liés à des types multiples de littératies

- Reconnaît l'importance des littératies multiples dans la vie de tous les jours.
- Comprend que les littératies peuvent mettre en jeu des mots, des images, des nombres, des sons, des mouvements et d'autres représentations, et que ceux-ci peuvent avoir des interprétations et des significations différentes.
- Examine les interrelations entre les littératies et le savoir, la culture et les valeurs.
- Évalue les idées et l'information qu'on retrouve dans une variété de sources (p. ex. individus, bases de données, environnement naturel et construit).
- A accès à des technologies appropriées, et les utilise, pour examiner et approfondir des idées dans tous les domaines d'étude.

Explorer et interpréter le monde en utilisant des types multiples de littératies

- Étudie et trouve la logique derrière des idées et des expériences à l'aide d'une variété de stratégies, perspectives, ressources et technologies.
- Choisit et évalue de manière critique des sources et des outils d'information (y compris des sources numériques) en fonction de la tâche spécifique à laquelle ils sont appropriés.
- Utilise des types multiples de littératies pour remettre en question ce qu'il ou elle sait déjà et l'interprétation des notions déjà connues.
- Interprète des données quantitatives et qualitatives (y compris des données recueillies personnellement) se trouvant dans de l'information visuelle, sonore et textuelle réunie à partir de médias divers.
- Utilise des idées et des technologies de façons diverses et qui contribuent au jaillissement de nouvelles idées et perceptions.

Exprimer sa compréhension et communiquer ses idées en utilisant des types multiples de littératies

- Crée, calcule et communique en utilisant une variété de matériel, stratégies et technologies pour exprimer sa compréhension des idées et des expériences.
- Réagit aux autres en utilisant des types multiples de littératies et de manière responsable et éthique.
- Détermine et utilise des langages, des concepts et des démarches qui sont particuliers à une discipline lors de l'élaboration d'idées et de présentations.
- Communique ses idées, expériences et informations de façons qui sont inclusives, compréhensives et utiles pour les autres.
- Choisit et utilise des technologies appropriées pour communiquer efficacement et éthiquement la mise à jour des programmes expliquée.

L'acquisition du sens de la responsabilité sociale

(liée aux AEC Communication, Créativité et raisonnement critique, Développement personnel et social et Apprentissage autonome)

La responsabilité sociale est la capacité des gens à contribuer de manière positive à leur environnement physique, social et culturel. La responsabilité sociale exige que l'individu soit conscient des dons et défis uniques des autres personnes et des communautés, et des possibilités qui en résultent. Elle exige également la participation des autres pour créer un espace éthique* qui suscite le dialogue, répond à des inquiétudes et permet d'atteindre des buts communs.

Utiliser la démarche du raisonnement moral

- Évalue les conséquences possibles des diverses options envisagées sur soi-même, les autres et l'environnement dans une situation donnée.
- Prend en considération les implications de l'action envisagée lorsqu'on l'applique à d'autres situations.
- Applique systématiquement des valeurs† morales fondamentales telles que le « respect de tous ».
- Démontre une approche du raisonnement moral fondée sur les principes.
- Examine comment les valeurs et les principes ont été et continuent d'être utilisés par les individus et les cultures pour guider la conduite et les comportements.

S'impliquer dans le raisonnement et le dialogue communautariens

- Montre l'exemple de l'équilibre entre s'exprimer, écouter et réfléchir.
- S'assure que chaque personne a l'occasion de contribuer.
- Fait preuve de courage pour exprimer des perspectives différentes de manière constructive.
- Se sert de stratégies de recherche de consensus pour atteindre une compréhension commune.
- Est sensible à la diversité et aux différentes manières de participer, et les respecte.

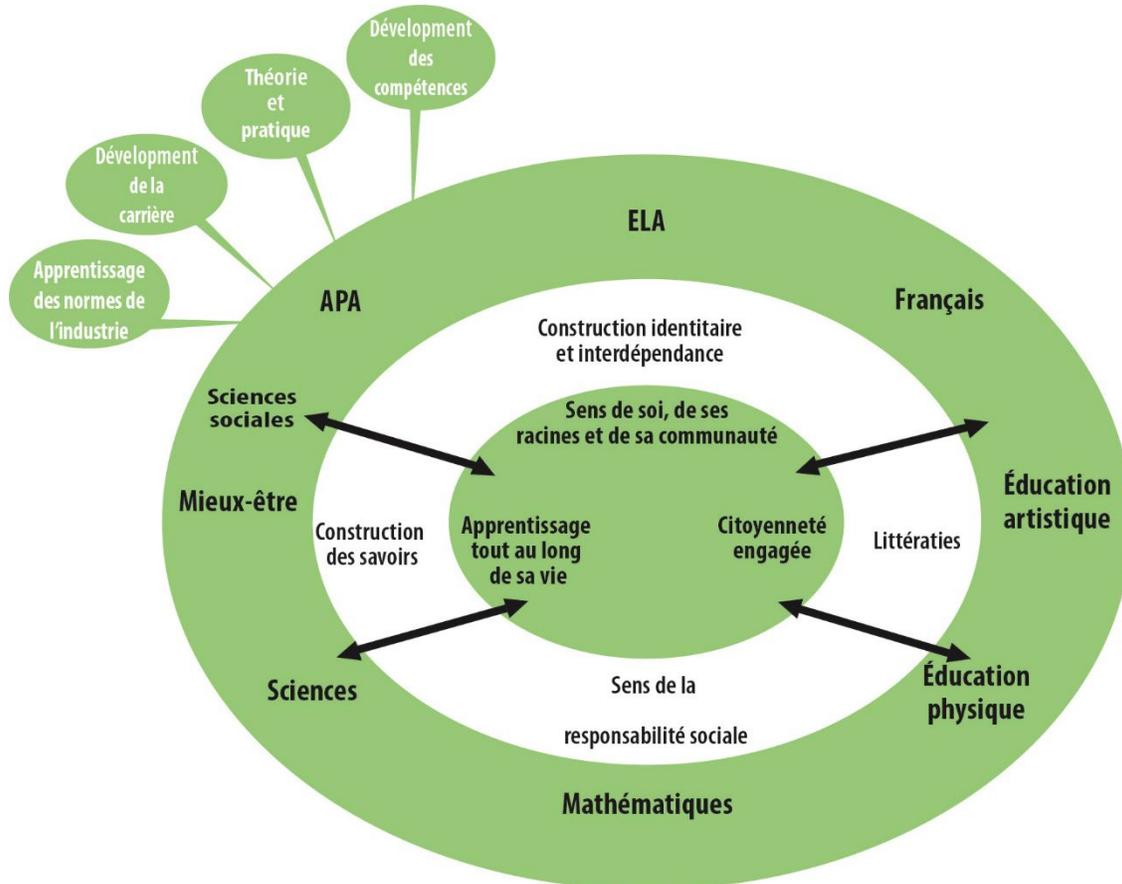
Prendre l'initiative de l'action sociale

- Fait preuve de respect et d'engagement en matière de droits de la personne, de droits issus des traités et de durabilité de l'environnement.
- Contribue à l'harmonie et la résolution de conflits dans sa classe, son école, sa famille et sa communauté.
- Apporte son soutien de manière à respecter les besoins, l'identité, la culture, la dignité et les capacités de toutes les personnes.
- Soutient les individus en faisant des contributions en vue d'atteindre un but.
- Agit de manière responsable pour lutter contre la perception d'injustice ou d'inégalités envers soi-même ou les autres.

* Un espace éthique existe entre deux visions du monde séparées. Dans cet espace, nous « pouvons comprendre le système de savoirs l'un de l'autre » (Ermine, 2006) [Traduction]. Pour plus d'information, voir les ouvrages de Willie Ermine sur l'espace éthique.

Finalité et buts

La finalité du programme des Arts pratiques et appliqués de la 7^e à la 12^e année (6^e - 12^e au CEF) est de préparer les élèves à la vie active et à participer en tant que membres de la famille, de la communauté, en tant que citoyens, consommateurs et producteurs dans la société canadienne.



Les buts de l'apprentissage sont des énoncés généraux indiquant ce que les élèves devraient savoir et devraient être en mesure de faire une fois l'apprentissage dans un domaine d'études particulier terminé à la fin de la 12^e année. Les buts du programme des Arts pratiques et appliqués de la 7^e à la 12^e année (6^e à la 12^e au CEF) sont les suivants :

- **La théorie et la pratique** – Les élèves doivent être engagés dans un équilibre de la théorie et de la pratique pour l'apprentissage tout au long de la vie.
- **Le développement de la carrière** – Les élèves doivent avoir des possibilités de sensibilisation aux carrières, de l'exploration et de l'expérience des carrières.
- **L'apprentissage des normes de l'industrie** – Les élèves doivent acquérir un apprentissage des normes de l'industrie pour les aider à accéder à l'éducation, à la formation, et à l'emploi postsecondaires.
- **Le développement des compétences** – Les élèves doivent acquérir les compétences nécessaires pour entrer dans le monde du travail, y rester et y progresser.

Apprentissage par enquête

L'apprentissage par enquête est une approche philosophique de l'enseignement-apprentissage de la construction des savoirs favorisant une compréhension approfondie du monde. Cette approche est ancrée dans la recherche et dans les modèles constructivistes. Elle permet à l'enseignante d'aborder des concepts et du contenu à partir du vécu, des intérêts et de la curiosité des élèves pour donner du sens au monde qui les entoure. Elle facilite l'engagement actif dans un cheminement personnel, collaboratif et collectif tout en développant le sens de responsabilité et l'autonomie. Elle offre à l'élève des occasions :

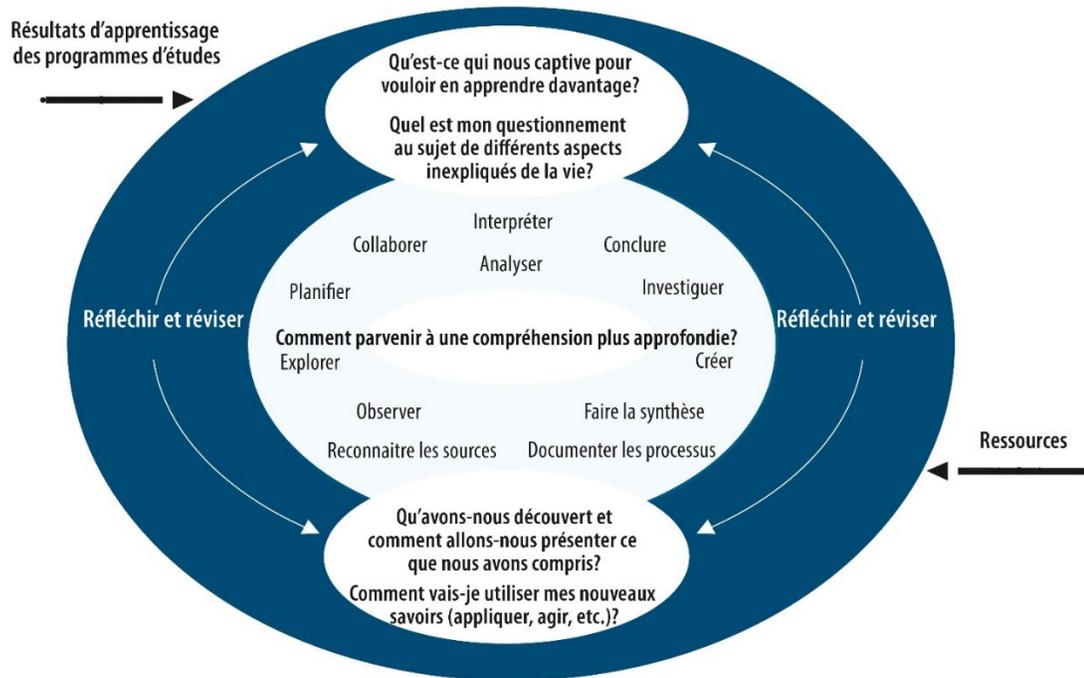
- de développer des compétences tout au long de sa vie;
- d'aborder des problèmes complexes sans solution prédéterminée;
- de remettre en question des connaissances;
- d'expérimenter différentes manières de chercher une solution;
- d'approfondir son questionnement sur le monde qui l'entoure.

« Mon professeur (un Aîné) aimait que je pose des questions, ainsi, il était rassuré que j'aie bien compris ses enseignements. Il expliquait tous les détails, la signification et l'objet. Non seulement il en parlait, mais il me montrait! La communication, la créativité et le raisonnement critique étaient d'une grande importance. » Citation d'Albert Scott – [traduction]

Dans le programme des Arts pratiques et appliqués, l'enquête englobe la création de solutions aux défis grâce à l'application pratique des connaissances et des compétences. Cela comprend les processus pour obtenir ce que l'on connaît pour découvrir ce qui est inconnu. Lorsque les enseignants montrent aux élèves la façon de régler un défi et ensuite attribuent des défis supplémentaires ou semblables, les élèves ne construisent pas de nouvelles connaissances au moyen de la mise en œuvre; plutôt, ils ne font que pratiquer. Les deux sont des éléments nécessaires de l'acquisition de compétences dans le programme des Arts pratiques et appliqués, mais il ne faut pas les confondre. Si le moyen de se rendre à la fin de la situation a déjà été déterminé, il ne s'agit plus de régler les problèmes. Les élèves doivent également comprendre cette différence.

Dans l'apprentissage par enquête, l'élève vit un va-et-vient entre ses découvertes, ses perceptions et la construction d'un nouveau savoir. L'élève a ainsi le temps de réfléchir sur ce qui a été fait et sur la façon dont il l'a fait, ainsi que sur la façon dont cela lui serait utile dans d'autres situations d'apprentissage et dans la vie courante.

Construire des savoirs par l'enquête



Un modèle d'enquête

L'enquête est un processus d'exploration et d'investigation qui structure l'organisation de l'enseignement-apprentissage. Ce modèle d'enquête a différentes phases non linéaires telles que *planifier*, *recueillir*, *traiter*, *créer*, *partager* et *évaluer*, avec des points de départ et d'arrivée variables. La réflexion métacognitive soutient ce processus. Des questions captivantes sur des sujets, problèmes ou défis se rapportant aux concepts et au contenu à l'étude déclenchent le processus d'enquête.

Une question captivante :

- s'inspire du vécu, des intérêts et de la curiosité de l'élève;
- provoque l'investigation pertinente des idées importantes et de la thématique principale;
- suscite une discussion animée et réfléchie, un engagement soutenu, une compréhension nouvelle et l'émergence d'autres questions;
- oblige à l'examen de différentes perspectives, à un regard critique sur les faits, à un appui des idées et une justification des réponses;
- incite à un retour constant et indispensable sur les idées maitresses, les hypothèses et les apprentissages antérieurs;
- favorise l'établissement de liens entre les nouveaux savoirs, l'expérience personnelle, l'accès à l'information par la mémoire et le transfert à d'autres contextes et matières.

Lors de cette démarche d'enquête, l'élève participe activement à l'élaboration des questions captivantes. Il garde sous différentes formes des traces de sa réflexion, de son questionnement, de ses réponses et des différentes perspectives. Cela peut devenir une source d'évaluation des apprentissages et du processus lui-même. Cette documentation favorise un regard en profondeur de ce que l'élève sait, comprend et peut faire.

Des questions efficaces dans le cadre des Arts pratiques et appliqués sont essentielles pour mobiliser et orienter les recherches des élèves, leur pensée critique, leur processus de résolution de problèmes et leur démarche de réflexion sur leur propre apprentissage. Ces questions comprennent les suivantes :

- Compte tenu du rôle et de l'influence des Médias de communication dans la société actuelle, quel est votre objectif pour suivre ce cours?
- Quelle est la responsabilité des médias vis-à-vis des normes de la société telles que les normes et valeurs juridiques et éthiques, de la communauté?
- Quelles sont les connaissances et compétences potentielles requises pour une carrière dans le domaine des Médias de communication?
- Quels messages aimeriez-vous communiquer à travers votre projet et comment allez-vous atteindre ces objectifs?

Les questions ci-dessus ne sont que quelques exemples de questions qui doivent motiver l'enquête des élèves en vue d'une compréhension plus approfondie. L'interrogation efficace est essentielle pour l'enseignement et l'apprentissage des élèves, et devrait faire partie intégrante de la planification. L'interrogation devrait également être utilisée pour encourager les élèves à réfléchir au processus de l'enquête et à la documentation et l'évaluation de leur propre apprentissage.

Un programme d'études efficace des Arts pratiques et appliqués

Un programme d'études efficace des Arts pratiques et appliqués offre diverses possibilités d'apprentissage pertinentes, engageantes et authentiques qui sont motivées par l'intérêt de l'élève et guidées par l'apprentissage à l'école et au travail avec des liens qui unissent les deux. Les cours offerts mettent l'accent sur :

- la pertinence à la vie réelle;
- la formation pratique;
- les possibilités de perfectionnement professionnel;
- l'apprentissage des normes de l'industrie;
- les liens avec la communauté;
- l'harmonisation avec les besoins du marché du travail.

La pertinence à la vie réelle – Quel que soit l'objectif des élèves lors de l'inscription aux cours des APA, tel que développer des compétences à des fins personnelles, acquérir des compétences de débutant en emploi ou poursuivre des études postsecondaires ou une formation postsecondaire telle qu'une formation en apprentissage, il faut mettre l'apprentissage en contexte afin de les aider à voir son application et sa pertinence par rapport au monde réel.

La formation pratique – La formation pratique donne aux élèves la possibilité de pratiquer ce qu'ils ont appris à l'aide d'équipement et de matériel qui se trouve habituellement à la maison, dans la communauté ou dans le milieu de travail. Un équilibre de la théorie et de la pratique renforce les expériences d'apprentissage des élèves.

Les possibilités de perfectionnement professionnel – Les trois niveaux du continuum du perfectionnement professionnel – la conscience, l'exploration et l'expérience – devraient être appuyés. Les élèves améliorent leurs connaissances des traits personnels, des compétences et des préférences qui influencent les décisions de carrière ainsi que leurs connaissances des cheminements professionnels et de carrière. Ils explorent de nombreuses possibilités et peuvent commencer à faire l'expérience d'une carrière par le biais de placements professionnels spécialisés ou d'un apprentissage en classe qui appuient le peaufinage des compétences liées à une profession précise ou un emploi précis. Les possibilités pour les élèves d'acquérir des attestations de l'industrie contribueront à renforcer leurs possibilités d'emploi.

Les apprentissages des normes de l'industrie – Les apprentissages des normes de l'industrie font partie intégrante des programmes d'études des APA, qui veillent à ce que l'apprentissage des élèves soit à jour et pertinent par rapport aux normes et aux pratiques actuelles de l'industrie. Ces apprentissages peuvent aider les élèves à avoir accès aux études postsecondaires, ainsi qu'à des possibilités de formation et d'emploi.

Les liens avec la communauté - Les élèves reconnaissent l'importance de leurs efforts lorsqu'ils appliquent leurs connaissances, compétences et capacités à l'appui de projets communautaires créatifs et novateurs; ils deviennent des citoyens engagés ayant une contribution positive. De même, les placements professionnels au sein de la communauté aident à relier l'apprentissage à l'école à l'apprentissage en

emploi. Les professionnels de la communauté qui servent de mentors peuvent encourager les élèves à élargir leurs intérêts en matière de carrière et travailler en vue d'atteindre leurs objectifs de carrière.

L'harmonisation avec les besoins du marché du travail – Les élèves peuvent rapidement voir l'importance et la pertinence de leur apprentissage lorsque l'apprentissage aux cours des APA est harmonisé avec les tendances et les possibilités sur le marché du travail dans la communauté.

Comment utiliser ce programme d'études

Les **résultats d'apprentissage** décrivent ce que l'élève est censé savoir et pouvoir faire à la fin de l'année ou du cours du secondaire dans un domaine d'étude donné. À ce titre, tous les résultats d'apprentissage doivent être atteints. Les résultats d'apprentissage orientent les activités de mesure et d'évaluation, de même que la planification du programme, des unités et des leçons.

Les résultats d'apprentissage décrivent les connaissances, habiletés et notions que les élèves doivent posséder à la fin de chaque niveau scolaire.

Entre autres caractéristiques, les résultats d'apprentissage :

- sont centrés sur ce que l'élève apprend plutôt que sur ce que l'enseignant ou l'enseignante enseigne;
- précisent les habiletés et les capacités, les connaissances et la compréhension, ainsi que les attitudes que l'élève est censé avoir acquises;
- sont observables, mesurables et réalisables;
- sont rédigés avec des verbes d'action et dans une langue professionnelle claire (le vocabulaire du domaine de l'éducation et de la matière en question);
- sont élaborés afin d'être atteints en contexte de manière à ce que l'apprentissage soit significatif et qu'il y ait un lien entre les matières;
- sont formulés en fonction de l'année et de la matière;
- sont soutenus par des indicateurs de réalisation qui reflètent la portée et la profondeur des attentes;
- tiennent compte de l'évolution de l'apprentissage et ont un lien avec la matière présentée dans les autres années lorsque cela est pertinent.

Les **indicateurs de réalisation** sont des exemples de ce que l'élève doit savoir ou pouvoir faire pour atteindre un résultat d'apprentissage donné. Au moment de planifier leur cours, les enseignants doivent bien connaître l'ensemble des indicateurs de réalisation en cause, de manière à comprendre le résultat d'apprentissage dans toute sa portée et dans toute sa profondeur. Forts de cette compréhension, les enseignants peuvent élaborer leurs propres indicateurs adaptés aux intérêts, aux expériences et aux apprentissages passés de leurs élèves. Ces indicateurs de leur cru ne doivent cependant pas déroger du but visé par le résultat d'apprentissage.

Autres termes

Dans les programmes d'études, les termes suivants sont utilisés dans les résultats d'apprentissage et les indicateurs de réalisation à des fins particulières :

y compris	délimite le contenu, la stratégie ou le contexte qui devra être évalué même si d'autres apprentissages peuvent être abordés
tel que; telle que tels que; telles que	présente des suggestions de contenu sans exclure d'autres possibilités
p. ex.	présente des exemples précis touchant un concept ou une stratégie

Vue d'ensemble des modules et des résultats d'apprentissage

Les modules principaux sont les modules obligatoires qui doivent être couverts dans des cours purs pour des raisons de développement ou de sécurité. Des modules facultatifs sont choisis pour suivre chaque cours de 100 heures.

Numéro de module	Modules (principal ou facultatif)	Niveau	Durée suggérée
CMED01	Communication par les médias (principal) Reconnaître les rôles que jouent les médias de communication à l'école comme dans la société et leur influence.	Débutant	3 à 5
CMED02A	Questions juridiques et éthiques (principal) Enquêter sur les dimensions juridiques des médias, comme les droits d'auteur, le respect de la vie privée et le consentement, et les organiser.	Débutant	2 à 3
CMED02B	Questions juridiques et éthiques (principal) Réfléchir à la nécessité de normes sociétales (normes et valeurs juridiques, éthiques et communautaires) et de la sensibilité culturelle dans les médias.	Intermédiaire	2 à 3
CMED02C	Questions juridiques et éthiques (principal) Déterminer, par une recherche, les aspects positifs et négatifs des œuvres créatives, artistiques et intellectuelles dont la propriété est protégée.	Avancé	2 à 3
CMED03	Stades de production (principal) Rechercher et organiser les tâches et compétences intervenant aux stades de la préproduction, de la production et de la postproduction pour divers médias de communication, notamment sur le plan de la gestion de projet.	Débutant	3 à 5
CMED04	Perspectives de carrière (principal) Évaluer les possibilités de carrière dans les médias de communication existants et émergents en Saskatchewan, au Canada et dans le reste du monde, y compris les programmes de formation postsecondaire.	Débutant	3 à 5
CMED05	Techniques de préproduction (principal) Organiser et présenter clairement sa compréhension du processus de préproduction.	Débutant	2 à 3
CMED06A	Production vidéo (principal) Acquérir et montrer une compétence croissante dans l'utilisation du matériel (caméras, éclairages, etc.) et dans la pratique des techniques (cadrage, éclairage de scène, etc.) au cours des diverses étapes du tournage d'un enregistrement vidéo et à l'amorce de la postproduction.	Débutant	10 à 20
CMED06B	Production vidéo (principal) Acquérir, perfectionner et évaluer les connaissances et compétences personnelles acquises dans le module 6A tout en s'exerçant à des activités de postproduction.	Intermédiaire	10 à 20

CMED07A	Production audio (principal) Produire un enregistrement audio en interprétant et suivant les pratiques reconnues en matière de concepts et procédés d'enregistrement et de sélection de matériels.	Débutant	5 à 10
CMED07B	Production audio (principal) Perfectionner et évaluer ses compétences en production audio sur le plan des notions et procédés d'enregistrement et de la sélection du matériel.	Intermédiaire	5 à 10
CMED08A	Médias interactifs (principal) Développer et montrer sa compétence dans la création et la production de médias interactifs.	Débutant	10 à 20
CMED08B	Médias interactifs (principal) Créer et évaluer des médias interactifs multiplateformes.	Intermédiaire	10 à 20
CMED09A	Projet (principal) Créer un projet de production partant d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public, hors du cadre scolaire.	Débutant	20 à 30
CMED09B	Projet (principal) Créer un projet d'un niveau accru de complexité à partir d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public.	Intermédiaire	25 à 35
CMED09C	Projet (principal) Concevoir et mettre à exécution un plan manifestant un niveau élevé de pensée critique et de créativité, pour la communication d'un concept ou l'expression d'idées à un grand public.	Avancé	50 à 85
CMED10	Technologies et logiciels émergents (facultatif) Rechercher les innovations en matière de technologies et de médias émergents et communiquer le potentiel qu'ils peuvent avoir d'influencer notre vie.	Intermédiaire	2 à 3
CMED11	Efficacité de la communication (facultatif) Créer un protocole d'évaluation de l'efficacité d'une production, en fonction du message à transmettre, du public cible et du média choisi.	Intermédiaire	2 à 3
CMED12	Effets visuels (facultatif) Utiliser de façon imaginative les effets visuels pour mieux rejoindre un public cible.	Débutant	3 à 5
CMED13	Bruitage et musique (facultatif) Utiliser efficacement les effets sonores pour mieux rejoindre un public cible.	Débutant	3 à 5
CMED14	Animation (facultatif) Évaluer l'opportunité de recourir à l'animation comme moyen de rejoindre un public cible, et en tirer des conclusions.	Intermédiaire	10 à 20
CMED15	Scénarisation (facultatif) Montrer sa compréhension des éléments de scénario obéissant aux formats et procédés courants dans le secteur audiovisuel.	Avancé	3 à 8

CMED 16A,B	Préparation travail-études (facultatif) Planifier pour le placement professionnel.	Intermédiaire Avancé	3-5
CMED 17A,B	Placement travail-études (facultatif) Vivre une expérience de placement professionnel.	Intermédiaire Avancé	25-50
CMED 18A,B	Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Intermédiaire Avancé	2-4
99 A, B, C,	Études approfondies (facultatif)	Débutant Intermédiaire Avancé	10-25

Configurations des cours – Modules principaux et facultatifs suggérés

Numéro de module	Modules (principal ou facultatif)	Niveau	Durée suggérée
	Médias de communication 10		
CMED01	Communication par les médias (principal) Reconnaitre les rôles que jouent les médias de communication à l'école comme dans la société et leur influence.	Débutant	3 à 5
CMED02A	Questions juridiques et éthiques (principal) Enquêter sur les dimensions juridiques des médias, comme les droits d'auteur, le respect de la vie privée et le consentement, et les organiser.	Débutant	2 à 3
CMED03	Stades de production (principal) Rechercher et organiser les tâches et compétences intervenant aux stades de la préproduction, de la production et de la postproduction pour divers médias de communication, notamment sur le plan de la gestion de projet.	Débutant	3 à 5
CMED04	Perspectives de carrière (principal) Évaluer les possibilités de carrière dans les médias de communication existants et émergents en Saskatchewan, au Canada et dans le reste du monde, y compris les programmes de formation postsecondaire.	Débutant	3 à 5
CMED05	Techniques de préproduction (principal) Organiser et présenter clairement sa compréhension du processus de préproduction.	Débutant	2 à 3
CMED06A	Production vidéo (principal) Acquérir et montrer une compétence croissante dans l'utilisation du matériel (caméras, éclairages, etc.) et dans la pratique des techniques (cadrage, éclairage de scène, etc.) au cours des diverses étapes du tournage d'un enregistrement vidéo et à l'amorce de la postproduction.	Débutant	10 à 20
CMED07A	Production audio (principal) Produire un enregistrement audio en interprétant et suivant les pratiques reconnues en matière de concepts et procédés d'enregistrement et de sélection de matériels.	Débutant	5 à 10
CMED08A	Médias interactifs (principal) Développer et montrer sa compétence dans la création et la production de médias interactifs.	Débutant	10 à 20
CMED09A	Projet (principal) Créer un projet de production partant d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public, hors du cadre scolaire.	Débutant	20 à 30

CMED12	Effets visuels (facultatif) Utiliser de façon imaginative les effets visuels pour mieux rejoindre un public cible.	Débutant	3 à 5
CMED13	Bruitage et musique (facultatif) Utiliser efficacement les effets sonores pour mieux rejoindre un public cible.	Débutant	3 à 5
CMED99A	Études approfondies (facultatif)	Débutant	10 à 25
	Minimum		100
	Médias de communication 20		
CMED02B	Questions juridiques et éthiques (principal) Réfléchir à la nécessité de normes sociétales (normes et valeurs juridiques, éthiques et communautaires) et de la sensibilité culturelle dans les médias.	Intermédiaire	2 à 3
CMED06B	Production vidéo (principal) Acquérir, perfectionner et évaluer les connaissances et compétences personnelles acquises dans le module 6A tout en s'exerçant à des activités de postproduction.	Intermédiaire	10 à 20
CMED07B	Production audio (principal) Perfectionner et évaluer ses compétences en production audio sur le plan des notions et procédés d'enregistrement et de la sélection du matériel.	Intermédiaire	5 à 10
CMED08B	Médias interactifs (principal) Créer et évaluer des médias interactifs multiplateformes.	Intermédiaire	10 à 20
CMED09B	Projet (principal) Créer un projet d'un niveau accru de complexité à partir d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public.	Intermédiaire	25 à 35
CMED10	Technologies et logiciels émergents (facultatif) Rechercher les innovations en matière de technologies et de médias émergents et communiquer le potentiel qu'ils peuvent avoir d'influencer notre vie.	Intermédiaire	2 à 3
CMED11	Efficacité de la communication (facultatif) Créer un protocole d'évaluation de l'efficacité d'une production, en fonction du message à transmettre, du public cible et du média choisi.	Intermédiaire	2 à 3
CMED14	Animation (facultatif) Évaluer l'opportunité de recourir à l'animation comme moyen de rejoindre un public cible, et en tirer des conclusions.	Intermédiaire	10 à 20
CMED16A	Préparation travail-études (facultatif) Planifier pour le placement professionnel.	Intermédiaire	3 à 5
CMED17A	Placement travail-études (facultatif) Vivre une expérience de placement professionnel.	Intermédiaire	25 à 50
CMED18A	Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Intermédiaire	2 à 4
CMED99B	Études approfondies (facultatif)	Intermédiaire	10 à 25
	Minimum		100
	Médias de communication 30		

CMED02C	Questions juridiques et éthiques (principal) Déterminer, par une recherche, les aspects positifs et négatifs des œuvres créatives, artistiques et intellectuelles dont la propriété est protégée.	Avancé	2 à 3
CMED09C	Projet (principal) Concevoir et mettre à exécution un plan manifestant un niveau élevé de pensée critique et de créativité, pour la communication d'un concept ou l'expression d'idées à un grand public.	Avancé	50 à 85
CMED15	Scénarisation (facultatif) Montrer sa compréhension des éléments de scénario obéissant aux formats et procédés courants dans le secteur audiovisuel.	Avancé	3 à 8
CMED16B	Préparation travail-études (facultatif) Planifier pour le placement professionnel.	Avancé	3 à 5
CMED17B	Placement travail-études (facultatif) Vivre une expérience de placement professionnel.	Avancé	25 à 50
CMED18B	Suivi travail-études (facultatif) Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	Avancé	2 à 4
CMED99C	Études approfondies (facultatif)	Avancé	10 à 25
	Minimum		100

Module, résultats d'apprentissage et indicateurs de réalisation (suite)

Module 1 : Communication par les médias (principal)		
Durée suggérée : 3 à 5 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Reconnaitre les rôles que jouent les médias de communication à l'école comme dans la société et leur influence.	<ul style="list-style-type: none"> a. Aborde et précise les rôles joués par les médias de communication à partir d'exemples concrets ayant trait aux médias vidéos et audios, aux médias interactifs et aux médias émergents comme les blogues, les wikis, les réseaux sociaux et les multimédias. b. Reconnait et explique le modèle de la communication, en mettant l'accent sur ses principales composantes comme le message, l'émetteur, le mode de transmission, le récepteur et leur éventuelle interactivité. c. Donne des exemples précis de l'accent qui est mis sur la communication dans la société (p. ex. à l'école, dans la communauté, au foyer). d. Pose un regard critique sur les processus et pratiques de communication efficaces (p. ex. dans les publicités, les affaires, les médias incorporés) et en définit les motivations. e. Réfléchit sur ses objectifs personnels en matière de médias de communication et les communique. 	

Module 2A : Questions juridiques et éthiques (principal)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Mener une enquête sur les dimensions juridiques des médias, tels que les droits d'auteur, le respect de la vie privée et le consentement, et les organiser.	<ul style="list-style-type: none"> a. Définit le terme « droit d'auteur » en droit canadien et ce qu'il implique dans le domaine des médias de communication. b. Définit les trois facteurs à partir desquels une œuvre est classifiée comme relevant du domaine public et donne des exemples d'œuvres du domaine public et des raisons pour lesquelles elles en relèvent. c. Fait une recherche sur les grandes questions de fond et ressources liées au droit d'auteur, tels que les « sources libres ou ouvertes », les « œuvres en usage partagé » et les banques d'images, et en discute. d. Fait une recherche sur le consentement et sa nécessité dans certaines circonstances, tel qu' en fonction du lieu, de l'aspect, du matériel utilisé et des œuvres musicales. 	

Module 2B : Questions juridiques et éthiques (principal)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 2A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Réfléchir à la nécessité de normes sociétales (normes et valeurs juridiques, éthiques et communautaires) et de la sensibilité culturelle dans les médias.	<ul style="list-style-type: none"> a. Formule une liste de normes sociétales en lien avec des problématiques y compris le sexisme, le racisme et l'homophobie, et étaye la liste d'exemples positifs issus des médias. b. Élabore une stratégie pour l'inclusion, dans ses projets, travaux et devoirs personnels en classe et à l'école, de langage, de contenu et d'images corrects et conformes aux normes sociétales. c. Fait une recherche sur les divers systèmes de notation des médias, telle que la télévision, le cinéma et les jeux, et en discute. d. Reconnaît les dimensions à prendre en compte dans l'affichage d'images sur le Web, considérées du point de vue de la sécurité, des répercussions possibles et du caractère permanent des affichages sur le Web, et en discute. 	

Module 2C : Questions juridiques et éthiques (principal)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Avancé	Prérequis : Module 2B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Déterminer, par une recherche, les aspects positifs et négatifs des œuvres créatives, artistiques et intellectuelles dont la propriété est protégée.	<ul style="list-style-type: none"> a. Part du site de l'Office de la propriété intellectuelle du Canada pour faire la distinction entre les droits d'auteur, les brevets d'invention et les dessins industriels, et en donne des exemples courants. b. Recueille et classifie un certain nombre d'articles d'origines diverses reflétant des points de vue opposés sur la propriété intellectuelle. c. Explique sa position personnelle sur la question de la propriété intellectuelle, et la motive. 	

Module 3 : Stades de production (principal)		
Durée suggérée : 3 à 5 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 1
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Rechercher et organiser les tâches et compétences intervenant aux stades de la préproduction, de la production et de la postproduction pour divers médias de communication, notamment sur le plan de la gestion de projet.	<ul style="list-style-type: none"> a. Définit, dans les grandes lignes, les stades de la préproduction, de la production et de la postproduction en ce qui concerne les médias de communication. b. Compare deux médias différents sur le plan du travail devant être réalisé aux stades de la préproduction, de la production et de la postproduction. c. Reconnaît les principaux rôles devant être joués dans divers types de productions médias et en tire une liste des fonctions à accomplir au stade de la préproduction. d. Explique les principes de la gestion de projet, dont le plan chronologique, le fractionnement des tâches, le budget, les rôles et responsabilités, et la livraison du produit. 	

Module 4 : Perspectives de carrière (principal)		
Durée suggérée : 3 à 5 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Évaluer les possibilités de carrière dans les médias de communication existants et émergents en Saskatchewan, au Canada et dans le reste du monde, y compris les programmes de formation postsecondaire.	<ul style="list-style-type: none"> a. Donne des exemples précis des compétences qu'on cherche à développer dans les cours de médias de communication et qui relèvent des « <i>compétences relatives à l'employabilité</i> » du Conference Board du Canada et des « <i>compétences essentielles</i> » recensées par Emploi et Développement social Canada. b. Fait une recherche sur les compétences essentielles d'Emploi et Développement social Canada et sur les compétences relatives à l'employabilité du Conference Board, et établit des corrélations entre ces compétences et celles dont on a besoin pour réussir sa carrière dans les médias de communication. c. Fait une recherche sur les programmes de formation offerts par les universités de la Saskatchewan et d'ailleurs, ainsi que par le SIAST et d'autres instituts de formation technique, pour mesurer l'étendue des programmes de formation postsecondaire dans le domaine des médias de communication, y compris ceux offerts par des associations sectorielles, par exemple celle des industries cinématographique (Saskatchewan Motion Picture Industry Association) et musicale (Saskatchewan Music Association). d. Fait profiter le reste de la classe du fruit de ses recherches sur les activités générales et les débouchés professionnels dans le secteur de la production média, dont les dimensions entrepreneuriales. 	

Module 5 : Techniques de préproduction (principal)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 3
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Organiser et présenter clairement sa compréhension du processus de préproduction.	<ul style="list-style-type: none"> a. Reconnaît et explique les bonnes stratégies de mise en place des éléments de préproduction, tel que déterminer l'intention visée, définir le contenu, prévoir l'effet sur le public cible, créer un synopsis, rédiger un scénario et construire un scénarimage. b. Reconnaît les types de matériels et logiciels couramment utilisés dans les communications médias et explique en quoi réside leur efficacité dans la production de communications. c. Exerce son sens critique et son esprit décisionnel sur le plan des rapports entre l'intention de production, le public cible et le format technologique retenu. 	

Module 6A : Production vidéo (principal)		
Durée suggérée : 10 à 20 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 5
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Acquérir et montrer une compétence croissante dans l'utilisation du matériel (p.ex. caméras, éclairages) et dans la pratique des techniques (p.ex. cadrage, éclairage de scène) au cours des diverses étapes du tournage d'un enregistrement vidéo et à l'amorce de la postproduction.	<ul style="list-style-type: none"> a. Reconnaît les diverses composantes d'une caméra vidéo et en explique dans chaque cas le fonctionnement, ainsi que les avantages d'apprendre à manœuvrer la caméra sans recourir aux réglages automatiques. b. Reconnaît les différents formats d'enregistrement vidéo et en explique les usages courants. c. Reconnaît et démontre les pratiques courantes d'utilisation d'une caméra vidéo pour ce qui est du positionnement (p. ex. au niveau des yeux, selon un angle plongeant ou ascendant, selon le point de vue), du cadrage (p. ex. le plan éloigné ou général, le plan rapproché ou gros plan, le plan de deux personnages) de la mobilité de la caméra (p. ex. le plan panoramique vertical, le plan panoramique horizontal, le zoom) et de la profondeur de champ. d. Traite de l'utilité de l'éclairage dans une vidéo et des effets recherchés par différents types d'éclairage (p. ex. pour créer une ambiance, pour la clarté des images). e. Montre sa compréhension des effets d'éclairage recherchés, tels que l'éclairage d'ambiance, l'éclairage artificiel ou l'éclairage à un, deux ou trois points. f. Comprend et explique les défis posés par l'enregistrement audio dans une production vidéo à système unique. g. Démontre diverses techniques de postproduction pour le montage d'une séquence vidéo visant à compléter un plan simple, tel qu'un plan d'entrée ou de sortie. 	

Module 6B : Production vidéo (principal)		
Durée suggérée : 10 à 20 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 6A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Acquérir, perfectionner et évaluer les connaissances et compétences personnelles acquises dans le module 6A tout en s'exerçant à des activités de postproduction.	<ul style="list-style-type: none"> a. Perfectionne les techniques de scénarimage abordées au module 5 pour planifier le montage et le raccord de plans vidéos. b. Utilise les termes courants de la production vidéo, (p.ex. fondu d'ouverture ou de fermeture, champ, hors-champ, contrechamp, cadrage télévision, cadrage de titre, voix hors-champ, raccord et amorce. c. Critique la composition de certaines productions vidéos à la recherche d'exemples de techniques qui ont ajouté à l'intérêt des plans en leur donnant notamment de la profondeur, comme la règle des tiers. d. Cadre les visages de manière à susciter un intérêt pour le spectateur en appliquant la règle des tiers et en ménageant un dégagement approprié pour la tête et pour le regard. e. Expérimente avec les effets lumineux artificiels pour comprendre la façon d'utiliser la lumière le plus efficacement possible. f. Distingue les procédés transitionnels tels que les fondus, les coupures et les raccords. g. Montre une compétence croissance dans le montage de raccords complexes de « plan à plan », tels qu'un plan d'entrée, un plan de sortie ou un plan de mouvement. h. Établit une appréciation personnelle des connaissances et compétences acquises, à discuter avec son instructeur. 	

Module 7A : Production audio (principal)		
Durée suggérée : 5 à 10 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 5
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Produire un enregistrement audio en interprétant et suivant les pratiques reconnues en matière de concepts et procédés d'enregistrement et de sélection de matériels.	<ul style="list-style-type: none"> a. Critique l'importance de la qualité sonore dans une diversité d'applications audio. b. Évalue les besoins en matériel audio pour une diversité de contextes et choisit la meilleure application de microphone pour y répondre. c. Utilise efficacement des matériels de production audio sous divers formats, dont MP3, AIFF et WAV. d. S'exerce au fonctionnement de matériel audio pour produire des enregistrements de qualité et de complexité croissantes. e. Reconnaît et analyse les éléments analogues et numériques de l'enregistrement et de la manipulation audio. 	

Module 7B : Production audio (principal)		
Durée suggérée : 5 à 10 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 7A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Perfectionner et évaluer les compétences en production audio sur le plan des notions et procédés d'enregistrement et de la sélection du matériel.	<ul style="list-style-type: none"> a. Développe sa sensibilité à l'égard de la qualité des enregistrements sonores, à partir de concepts telle que la perspective, la continuité et la présence. b. Développe ses compétences au pupitre numérique de mixage et de montage audio. c. Exerce, dans le cadre d'un groupe, son sens critique vis-à-vis d'enregistrements individuels, pour ce qui est de donner des critiques constructives et d'en recevoir de ses pairs. d. Établit une appréciation personnelle des connaissances et compétences acquises, à discuter avec son instructeur. 	

Module 8A : Médias interactifs (principal)		
Durée suggérée : 10 à 20 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 5
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Développer et montrer compétence dans la création et la production de médias interactifs.	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilise diverses techniques de planification (p. ex. recherches, esquisses, listes de tâches, maquettes, scénarimages, plans de sites web) pour concevoir un projet de média interactif, telle qu'une page Web, un réseau social ou un blogue. b. Utilise divers logiciels d'application et équipements pour exécuter des activités de production (p. ex. entrée, manipulation et sortie audio, incorporations ou raccords de graphiques, diffusion du média sur Internet). 	

Module 8B : Médias interactifs (principal)		
Durée suggérée : 10 à 20 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 8A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer et évaluer des médias interactifs multiplateformes.	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilise une diversité de techniques de planification pour créer un projet média, assorti d'un plan de gestion. b. Collabore à la création d'un projet de messagerie unique multimédia. c. S'aide de logiciels pour accroître ses capacités et habiletés personnelles à communiquer efficacement. d. Établit un protocole d'autoévaluation des compétences acquises à partir de critères donnés. 	

Module 9A : Projet (principal)		
Durée suggérée : 20 à 30 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 3
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer un projet de production partant d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public, hors du cadre scolaire.	<ul style="list-style-type: none"> a. Recense en classe des idées éventuelles de production et participe à la planification de la préproduction dans le cadre d'une équipe de production aux rôles définis. b. Formule une description de projet définissant notamment l'intention visée, le public cible, les besoins en matériel et logiciels, le script, le scénarimage, le plan de montage chronologique et les critères d'évaluation. c. Montre de la compétence dans l'utilisation des médias vidéos, audios et interactifs. d. Évalue ses objectifs personnels et les objectifs du groupe dans le cadre d'un processus de réflexion et d'autoévaluation. e. Engage ses camarades de classe ou d'autres personnes dans le processus de présentation ou diffusion du projet. 	

Module 9B : Projet (principal)		
Durée suggérée : 25 à 35 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 9A
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer un projet d'un niveau accru de complexité à partir d'une idée maitresse personnelle ou collective à communiquer efficacement à un grand public.	<ul style="list-style-type: none"> a. Développe sa compétence dans l'utilisation de techniques plus poussées (p. ex. mélange vidéo, mixage son, titrage) et des techniques déjà acquises. b. Élabore un barème de notation du projet (p.ex. un rubrique) avec son enseignant. c. Participe à la planification d'une diffusion publique ou d'une présentation sur invitation de projets de classe. 	

Module 9C : Projet (principal)		
Durée suggérée : 50 à 85 heures	Niveau : Avancé	Prérequis : Module 9B
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Concevoir et mettre en exécution un plan manifestant un niveau élevé de pensée critique et de créativité, pour la communication d'un concept ou l'expression d'idées à un grand public.	<ul style="list-style-type: none"> a. Élabore une proposition personnelle ou collective de stratégie pour la conception d'un service efficace de messagerie publique multiplateforme. b. Fait la preuve d'une complexité de planification croissante dans la gestion d'un projet obéissant aux critères professionnels pratiqués par le secteur de l'audiovisuel. c. Crée un projet d'un niveau élevé de valeur technique. d. Participe au processus de postproduction et, notamment, à un processus récurrent de montage faisant intervenir la prise de décisions, l'autocritique et la critique de pairs, et la projection d'essai devant des publics critiques. e. Sollicite les réactions du public à la présentation ou diffusion de son projet. f. Évalue son niveau de compétence manifesté, par une autoévaluation faisant aussi appel aux commentaires des pairs et de l'enseignant. 	

Module 10 : Technologies et logiciels émergents (facultatif)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 1
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Rechercher les innovations en matière de technologies et de médias émergents et communiquer le potentiel qu'ils peuvent avoir d'influencer notre vie.	<p>a. Défend le pour ou le contre d'un énoncé comme « <i>Nous devons, en tant qu'individus, accepter que la recherche indépendante et continue d'innovations est aussi une responsabilité professionnelle</i> » et motive sa position en exprimant ses réflexions et opinions personnelles sur les questions de fond en matière d'évolution technologique.</p> <p>b. Examine et évalue des sites Web et d'autres ressources faisant intervenir des modes et techniques nouveaux en matière de médias de communications.</p> <p>c. Communique le fruit de ses recherches personnelles (p. ex. dans le cadre d'un blogue ou d'un exposé).</p>	

Module 11 : Efficacité de la communication (facultatif)		
Durée suggérée : 2 à 3 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 1
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Créer un protocole d'évaluation de l'efficacité d'une production, en fonction du message à transmettre, du public cible et du média choisi.	<p>a. Explore et interprète les interrelations entre le message, le public cible et le média.</p> <p>b. Crée un barème de notation à partir de critères d'efficacité convenus et l'applique à l'évaluation d'une production.</p> <p>c. Choisit une production professionnelle donnée et critique sa valeur sur le plan de son efficacité à rejoindre le public cible.</p>	

Module 12 : Effets visuels (facultatif)		
Durée suggérée : 3 à 5 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 3
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Utiliser de façon imaginative les effets visuels pour mieux rejoindre un public cible.	<p>a. Identifie un exemple d'effets visuels et justifie en quoi la production en cause est ou n'est pas efficace pour ce qui de la communication du message au public cible.</p> <p>b. Fait une recherche sur les différents types d'effets visuels, dont les effets optiques, chimiques et mécaniques, et en communique les conclusions au reste de la classe.</p> <p>c. Explore et critique les effets visuels obtenus par divers moyens techniques.</p> <p>d. Incorpore des effets visuels à des projets individuels ou collectifs, de manière à mieux rejoindre le public cible.</p>	

Module 13 : Bruitage et musique (facultatif)		
Durée suggérée : 3 à 5 heures	Niveau : Débutant	Prérequis : Module 3
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Utiliser efficacement les effets sonores pour mieux rejoindre un public cible.	<ul style="list-style-type: none"> a. Trouve un exemple d'utilisation du bruitage ou de musique et justifie en quoi la production en cause est ou n'est pas efficace pour ce qui de rejoindre le public cible. b. Fait une recherche sur les sources et techniques de bruitage et de sonorisation. c. Explore et critique les effets sonores obtenus par divers moyens techniques. d. Incorpore des effets sonores ou de la musique à des projets individuels ou collectifs, de manière à mieux rejoindre le public cible. 	

Module 14 : Animation (facultatif)		
Durée suggérée : 10 à 20 heures	Niveau : Intermédiaire	Prérequis : Module 5
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Évaluer l'opportunité de recourir à l'animation comme moyen de rejoindre un public cible, et en tirer des conclusions.	<ul style="list-style-type: none"> a. Réfléchit à l'utilité et aux avantages de recourir à l'animation plutôt qu'au réel. b. Crée un projet ou une partie de projet individuel ou collectif faisant intervenir des procédés d'animation. c. Observe et analyse divers styles et techniques d'animation et communique à ses pairs ses impressions sur leurs attraits et caractéristiques respectifs. 	

Module 15 : Scénarisation (facultatif)		
Durée suggérée : 3 à 8 heures	Niveau : Avancé	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Montrer compréhension des éléments de scénario obéissant aux formats et procédés courants dans le secteur audiovisuel.	<ul style="list-style-type: none"> a. Fait ressortir, par l'exploration d'exemples, les éléments entrant dans un scénario documentaire ou dramatique, et les distinctions de base entre les deux. b. Compare les structures et procédés intervenant dans la scénarisation d'un livre ou d'un récit de fiction ou reposant sur un fait réel pour la production d'une vidéo (p.ex. film ou documentaire). c. Incorpore à des projets individuels ou collectifs les formats de scénarisation courants dans le secteur de l'audiovisuel. 	

Module 16A, B : Préparation travail-études (facultatif)		
Durée suggérée : 3-5 heures	Niveau : Intermédiaire/Avancé	Prérequis : Aucun
Remarque : Le module travail-études sert à préparer les élèves à l'emploi grâce à l'acquisition de compétences particulières dans un milieu de travail. Le nombre de possibilités travail-études est égal au nombre de cours disponibles dans le programme d'études aux niveaux 20 et 30.		
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Préparer pour le placement professionnel.	<p>a. Explique les rôles et responsabilités de chaque partenaire (p. ex. l'élève, le parent, l'enseignant ou d'autres membres du personnel scolaire, l'employeur) qui participe au placement professionnel.</p> <p>b. Effectue des recherches sur l'organisation ou l'entreprise pour se familiariser avec son fonctionnement.</p> <p>c. En collaboration avec tous les partenaires, élabore des objectifs personnels et d'apprentissage pour le placement professionnel.</p> <p>d. Élabore un guide procédural pour le placement professionnel qui comprend des points tels que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le transport vers le placement professionnel et le retour; • les heures de travail; • les lignes directrices concernant l'absence et les retards; • le code vestimentaire; • la description de travail; • le règlement des conflits; <p>e. Compile une trousse de renseignements sur l'employeur qui comprend les documents nécessaires pour le placement professionnel (p. ex. des documents personnels de carrière tels qu'un curriculum vitae ou un portefeuille, des formulaires d'autorisation, des registres, des formulaires d'auto-évaluation et d'évaluation de l'employeur).</p> <p>f. Effectue un remue-méninges pour établir une liste de questions à poser à l'employeur avant le début du placement professionnel; celles-ci peuvent comprendre les questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est mon horaire de travail? • Qui est mon superviseur? • Que devrais-je porter? • Quand recevrai-je une formation en matière de sécurité? • Quels sont les dangers potentiels auxquels je risque de faire face au cours du placement professionnel? • Où puis-je trouver les extincteurs d'incendie, les trousseaux de premiers soins et l'aide en cas d'urgence? • Quel type d'équipement de sécurité suis-je censé porter? Est-il fourni? • Que devrais-je faire si je suis blessé ou si j'ai un accident sur le lieu de travail? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Comment puis-je contacter mon comité de santé et de sécurité au travail ou mon représentant? • Y a-t-il des procédures de santé et de sécurité à suivre? • Qui est le responsable des premiers soins? • Où les avis de sécurité sont-ils affichés? • Que devrais-je faire en cas d'incendie ou d'urgence? <p>g. Établit une liste de questions que l'employeur ou le responsable du placement professionnel est susceptible de poser dans une situation d'entrevue, ainsi que des réponses à ces questions.</p> <p>h. Participe à une entrevue avec l'employeur avant le début du placement professionnel.</p> <p>i. Réfléchit à son rendement au cours de l'entrevue.</p>
<p>Remarque : Pour obtenir de plus amples renseignements sur la mise en œuvre de stages dans les écoles, voir les lignes directrices relatives aux stages pour les Arts pratiques et appliqués dans le document intitulé <i>Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation</i>.</p>	

Module 17A, B : Placement travail-études (facultatif)		
Durée suggérée : 25-50 heures	Niveau : Intermédiaire/Avancé	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Vivre une expérience de placement professionnel.	<p>a. Applique les compétences et capacités pertinentes au cours de l'expérience de placement professionnel.</p> <p>b. Documente son expérience à l'aide d'outils électroniques ou autres (p. ex. les blogues vidéo, les blogues, les livres de bord, les journaux de réflexion) pour résumer et réfléchir à des points tels que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les heures de travail, y compris les pauses; • les responsabilités et les tâches exécutées; • les interactions avec l'employeur, le personnel, les clients et autres; • la « raison d'être » de l'entreprise ou de l'organisation; • les compétences développées et démontrées au cours du placement professionnel qui améliorent l'employabilité. <p>c. Documente les connaissances et la conscience des normes de travail, de la sécurité, de l'éthique du milieu de travail, des droits et des responsabilités, de la santé et de la sécurité au travail, et le réseautage observé au cours du placement professionnel.</p>	
<p>Remarque : Pour obtenir de plus amples renseignements sur la mise en œuvre des stages pratiques dans les écoles, voir les lignes directrices relatives aux stages pour les arts pratiques et appliqués inclus dans le <i>Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation</i>.</p>		

Module 18A, B : Suivi travail-études (facultatif)		
Durée suggérée : 2-4 heures	Niveau : Intermédiaire/Avancé	Prérequis : Aucun
Résultat d'apprentissage	Indicateurs	
Relier son expérience de placement professionnel aux objectifs personnels et de carrière.	<p>a. Montre ses aptitudes et ses capacités démontrées au cours du placement professionnel à l'aide d'artéfacts, des preuves du développement des compétences et des réflexions personnelles sur des aspects de l'expérience professionnelle tels que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les heures travaillées; • les responsabilités et les tâches exécutées; • l'importance de l'attitude envers le travail et la prise de responsabilité pour ce qui doit être fait; • des détails concernant le salaire au début, les échelles salariales et le potentiel de gains; • les droits et les responsabilités des travailleurs et le rôle du syndicat, le cas échéant; • la structure de la propriété (p. ex. société, franchise, entreprise individuelle à propriétaire unique, société de personnes); • les possibilités d'avancement dans le lieu de travail et ailleurs dans l'industrie. <p>b. Réfléchit à l'atteinte des objectifs personnels et d'apprentissage.</p> <p>c. Met à jour les documents personnels de carrière (p. ex. un curriculum vitae ou un portefeuille) à la suite du placement professionnel.</p> <p>d. Prépare une lettre, une note, une carte ou une autre communication pour l'employeur du placement professionnel à titre d'appréciation</p> <p>e. Développe et/ou réexamine les objectifs personnels et de carrière en fonction de l'expérience de placement professionnel.</p>	

Module 99A, B, C, D : Études approfondies (facultatif)		
Durée suggérée : 10-25 heures	Niveau : Débutant/intermédiaire/avancé	Prérequis : Aucun
<p>Remarque : Le module d'études approfondies ne peut être utilisé qu'une seule fois pour chaque cours de 100 heures.</p> <p>Aperçu du module : L'évolution des besoins de la société et des besoins personnels, les progrès de la technologie, et les exigences de régler les problèmes actuels nécessitent un programme d'études souple qui puisse accueillir de nouveaux moyens de soutenir l'apprentissage à l'avenir. Le module d'études approfondies est conçu pour donner aux écoles et aux enseignants l'occasion de répondre aux exigences actuelles et futures qui ne sont pas prévues dans les modules actuels du programme d'études des APA.</p> <p>Cette souplesse permet à une école ou un enseignant de concevoir un nouveau module par crédit pour compléter ou approfondir l'étude des modules principaux et les modules facultatifs pour répondre aux besoins particuliers des élèves ou de la communauté. Le module d'études approfondies est conçu pour approfondir le contenu des cours purs et proposer des modules de cours combinés au-delà de la portée de la gamme disponible de modules des APA, que ce soit en termes de profondeur ou d'étendue. La liste des possibilités de sujets d'études ou de projets pour l'approche du module d'études approfondies est aussi variée que l'imagination de ceux qui utilisent le module. Les lignes directrices du module d'études approfondies devraient être utilisées pour renforcer les connaissances, les compétences et les processus préconisés dans le programme d'études des APA.</p> <p>Pour obtenir de plus amples renseignements sur les lignes directrices pour le module d'études approfondies, veuillez consulter le document intitulé <i>Arts pratiques et appliqués : Document d'orientation</i>.</p>		

Mesure et évaluation de l'apprentissage de l'élève

La mesure et l'évaluation sont des activités continues qui sont planifiées en fonction des résultats d'apprentissage du programme d'études, ou dérivées de ceux-ci, et qui cadrent avec les stratégies d'enseignement. La portée et la profondeur de chaque résultat d'apprentissage, telles que définies par les indicateurs de réalisation, renseignent l'enseignant sur les habiletés, les processus et les connaissances qui méritent d'être mesurés.

La mesure est le processus continu de collecte d'information visant à mettre en évidence les apprentissages et les besoins des élèves.

L'évaluation est le processus ultime d'interprétation de l'information recueillie par des mécanismes de mesure utiles et appropriés, dans le but de prendre des décisions ou de rendre des jugements, souvent au moment de l'établissement des bulletins.

Pour être efficaces et authentiques, la mesure et l'évaluation passent par :

- la conception de tâches à réaliser qui s'alignent sur les résultats d'apprentissage du programme d'études;
- la participation des élèves à la détermination des moyens par lesquels ils pourront faire la preuve de leurs apprentissages;
- la planification des trois phases du processus de mesure et d'évaluation indiquées ci-après.

Évaluation formative <i>continue dans la salle de classe</i>		Évaluation sommative <i>ayant lieu à la fin de l'année ou à des étapes cruciales</i>
Évaluation pour l'apprentissage	Évaluation en tant qu'apprentissage	Évaluation de l'apprentissage
<ul style="list-style-type: none"> • rétroaction par l'enseignant, réflexion de l'élève et rétroaction des pairs • appréciation fondée sur les résultats d'apprentissage du programme d'études, traduisant la réalisation d'une tâche d'apprentissage précise • révision du plan d'enseignement en tenant compte des données recueillies 	<ul style="list-style-type: none"> • autoévaluation • informations données à l'élève sur son rendement l'incitant à réfléchir aux moyens à prendre pour améliorer son apprentissage • critères établis par l'élève à partir de ses apprentissages et de ses objectifs d'apprentissage personnels • adaptations faites par l'élève à son processus d'apprentissage en fonction des informations reçues 	<ul style="list-style-type: none"> • évaluation par l'enseignant fondée sur des critères établis provenant des résultats d'apprentissage • jugement du rendement de l'élève par rapport aux résultats d'apprentissage • transmission du rendement de l'élève aux parents ou aux tuteurs, au personnel de l'école et des conseils ou divisions scolaires <p>* Cette évaluation peut être normative, c'est-à-dire basée sur la comparaison du rendement de l'élève à celui des autres.</p>

Il existe une relation étroite entre les résultats d'apprentissage, les approches pédagogiques, les activités d'apprentissage et l'évaluation. Les évaluations doivent refléter les processus cognitifs et le ou les niveaux de connaissance indiqués par le résultat d'apprentissage. Une évaluation authentique collectera uniquement les données au niveau pour lequel elles ont été conçues.

Lexique

Balado : Fichier au contenu audionumérique comprimé, accessible sur Internet par abonnement au fil RSS et destiné à être transféré sur un baladeur ou un ordinateur portable pour écoute.

Balance des blancs : Réglage de caméra visant à compenser la température de couleur en fonction de l'éclairage ambiant du sujet.

Blogue : Site Web personnel tenu par un usager qui s'y exprime librement et selon une certaine périodicité sous forme de billets ou d'articles, de descriptions d'événements ou d'autres documents graphiques ou vidéos. Les entrées y sont généralement présentées par ordre antéchronologique. A donné les dérivés « blogueur » et « bloguer ».

Brevet d'invention : Droit délivré par l'État et donnant à l'inventeur d'un produit ou procédé le droit exclusif d'utilisation de son invention au Canada.

Cadrage de titre : Zone de l'image vidéo où l'on peut ajouter des titres (au montage) sans crainte de les voir être masqués ou distordus en bordure du cadrage.

Cadrage télévision : Zone centrale d'une image vidéo ou télévision que l'on considère généralement à l'abri de tout masquage provoqué par un réglage inadéquat d'un moniteur vidéo ou d'un récepteur de télévision.

Capteur CCD (Charge-Coupled Device) : Capteur photosensible d'un appareil photo numérique convertissant des images optiques en signaux électroniques.

Continuité : Enchaînement complet des différents éléments d'un document vidéo et en assurant la cohérence de la présentation.

Coupure (franche) : Changement instantané d'un plan (d'une image) à un(e) autre.

Dessin industriel : Description graphique complète et précise d'une pièce industrielle faite à la main, à l'outil ou à la machine.

Documentaire : Émission élaborée développant une information sur un sujet donné appartenant au réel.

Domaine public : Ensemble des inventions non protégées par un titre de propriété industrielle ou dont les droits de propriété industrielle soit ont expiré, soit ont été abandonnés ou n'ont pas été réclamés.

Droit d'auteur : Droit exclusif, détenu par un auteur ou son mandataire, d'exploiter à son profit pendant une durée déterminée une œuvre littéraire, artistique, musicale ou scientifique (notamment les logiciels informatiques) et visant notamment les prestations artistiques, enregistrements sonores et signaux de communications.

Éclairage 2 points : Arrangement des projecteurs formé d'une lumière clé et d'une lumière d'ambiance moins intense.

Éclairage 3 points : Arrangement triangulaire des projecteurs formé d'une lumière clé, d'une lumière de contrejour et d'une lumière d'ambiance.

Éclairage ambiant : Éclairage naturel ou artificiel existant déjà sur le lieu de tournage.

Éclairage artificiel : Éclairage reproduisant les conditions lumineuses du monde réel sur le lieu de tournage.

Éclairage asservi : Projecteurs commandés par le photographe ou le vidéographe pour produire l'illumination recherchée.

Éclairage naturel : Toute source d'éclairage non amenée par le photographe ou vidéographe.

Fichier AIFF (Audio Interchange File Format) : Format standard de fichier pour le stockage de données sonores sur des ordinateurs personnels et autres dispositifs audios électroniques.

Fichier MP3 : Format standard de fichier pour le stockage de données sonores sur des ordinateurs personnels et autres dispositifs audios électroniques.

Fichier WAV (Waveform Audio File Format) : Format standard de fichier pour le stockage de données sonores sur des ordinateurs personnels.

Fondu enchaîné : Fondu d'ouverture coïncidant avec un fondu de fermeture, de manière que le plan qui apparaît se substitue progressivement au plan qui disparaît. Assure généralement les transitions dans les séquences de plans ayant un lien logique assez rapproché entre eux.

Média incorporé : Fichier d'animation, vidéo, audio ou autre incorporé à une page Web.

Média interactif : Programme informatique donnant à l'utilisateur le contrôle de ce qu'il souhaite voir et comment il souhaite le voir, et la possibilité d'y répondre ou d'y contribuer.

Multimédia : Emploi de deux médias ou plus pour faire passer un message.

Narration transmédia : Méthode de développement d'œuvres de fiction ou documentaires et de produits de divertissement qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs, des franchises, chaque média employé développant un contenu différent.

Numérique : Se dit d'un enregistrement qui prélève à répétition des échantillons du message continu original et en enregistre les valeurs représentées par des chiffres au lieu du signal lui-même.

Numérisation : Enregistrement d'images et de sons sous forme de valeurs numériques, soit directement à partir de la caméra, soit à leur importation dans un ordinateur.

Œuvre en usage partagé : Œuvre que son auteur destine à l'usage commun et dont il abandonne ou concède à titre gratuit tout ou partie des droits d'utilisation, selon certaines conditions. Creative Commons est une entreprise sans but lucratif visant à étendre la gamme des œuvres de création auxquelles d'autres peuvent ajouter ou avoir accès.

Perspective : Simulation de la profondeur par une image bidimensionnelle.

Présence : Qualité de la prestance et du jeu d'un artiste et efficacité avec laquelle il parvient à établir un rapport étroit avec son public.

Profondeur de champ : Distance entre deux plans (le plus près et le plus éloigné de la caméra) entre lesquels les documents doivent être placés pour donner une image suffisamment nette sur la surface sensible pour une mise au point et une ouverture donnée.

Propriété intellectuelle : Œuvre de création pouvant être protégée par un brevet d'invention, une marque de commerce, un droit d'auteur, un dessin industriel ou une topographie de circuit intégré.

Règle des tiers : Aide à la composition d'une image équilibrée, mais asymétrique, en plaçant le sujet principal sur l'un des quatre croisements des lignes imaginaires partageant l'image par tiers.

Réseau social : Communauté d'internautes reliés entre eux par des liens, amicaux ou professionnels, regroupés ou non par secteurs d'activité, qui favorise l'interaction sociale, la création et le partage d'informations par courriels ou messages textes.

Scénarimage : Série de dessins comparable à une bande dessinée, réalisée avant le tournage d'une séquence cinématographique ou de jeu vidéo, et définissant le cadrage et le contenu des images de chaque plan, avec ou sans dialogues, narration, consignes scénographiques et effets spéciaux.

Source libre (ouverte) : Se dit d'un code source que l'on rend disponible gratuitement pour qu'il puisse être modifié et redistribué, dans un contexte de développement communautaire.

Wiki : Site Web collaboratif où chaque internaute visiteur peut participer à la rédaction ou à la mise à jour du contenu à l'aide d'un langage simplifié.

Références

- Brophy, J. & Alleman, J. (1991). A caveat: Curriculum integration isn't always a good idea. *Educational Leadership*, 49, 66.
- Ermine, W. (2006). The space between two knowledge systems. In an article by Dawn Ford retrieved January 20, 2010 from <http://www.expressnews.ualberta.ca/article.cfm?id=7393>.
- Gross, L. S. & Ward, L. W. (2004). *Digital moviemaking*. Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.
- Kuhlthau, C. C., Maniotes, L.K., & Caspari, A.K. (2007). *Guided inquiry: A framework for learning through school libraries in 21st century schools*. Westport, CN: Libraries Unlimited.
- Mills, H. & Donnelly, A. (2001). *From the ground up: Creating a culture of inquiry*. Portsmouth, NH: Heinemann Educational Books, Ltd.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2008). *Renewed objectives for the common essential learnings of critical and creative thinking (CCT) and personal and social development (PSD)*. Regina SK : Saskatchewan Ministry of Education.
- Ministère de l'Éducation (2009). *Tronc commun : Principes, répartition de temps et allocation des crédits pour les écoles francophones*, Regina SK : Ministère de l'Éducation.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2011). *Core curriculum: Principles, time allocations, and credit policy*. Regina, SK : Government of Saskatchewan.
- Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. (2018). *Inspirer la réussite : Cadre stratégique des Premières Nations et des Métis de la prématernelle à la 12^e année*. Regina, SK : Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan.
- Schuster, L. & Canavan Anderson, N. (2005). *Good questions for math teaching: Why ask them and what to ask*, Grades 5 – 8. Sausalito CA: Math Solutions Publications.
- Smith, M. (2001). Relevant curricula and school knowledge: New horizons. In K.P. Binda & S. Calliou (Eds.), *Aboriginal education in Canada: A study in decolonization* (pp. 77-88). Mississauga, ON: Canadian Educators' Press.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.