

SYLLABUS 2020-2021

Discipline: ARTS PLASTIQUES

CYCLE: 3

ANNÉE:5

Ayant développé le concept de pédagogie événementielle au cours de mes études de maîtrise, ma conception de la pédagogie est centrée sur l'élève de façon à ce que son développement soit global et intégral mais également de manière plus spécifique, en prenant en considération ce qui habite l'élève tant au niveau émotif qu'intellectuel au moment même où il s'introduit dans la classe.

La disponibilité et l'état d'ouverture sont en quelque sorte le point pivot qui m'incite à privilégier une approche pédagogique plutôt qu'une autre, selon la dynamique du groupe et de l'élève. Ainsi, une approche pédagogique par projet peut être mise de l'avant tout en appliquant simultanément une pédagogie différenciée auprès d'un ou de plusieurs autres élèves.

L'apprentissage intégré (compétences de plus d'une discipline intégrés lors d'un apprentissage), l'instruction ouverte ( solutions multiples), l'exploration et la recherche (apprentissage axé sur le développement de questions, problèmes et de défi ), l'apprentissage expérientiel, l'apprentissage coopératif, l'enseignement par les pairs et l'évaluation de l'apprentissage par l'élève sont des approches pédagogiques que je manie selon le parcours du groupe et de l'élève.

Les valeurs d'écoute et de respect basée sur le dialogue sont promues tout au cours de leur parcours ainsi que la réflexion philosophique et le développement du sens critique. Ces fondements sont intégrés dans leur apprentissage de la pratique d'une activité artistique qui contribuent à développer une ouverture sur le monde et un vivre ensemble.

CD1 Réaliser des créations plastiques personnelles

CD2 Réaliser des créations médiatiques personnelles

CD3 Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Outils utilisés pour évaluer les compétences:

- Observation
- Rétroaction (retour réflexif non chiffré)
- Grilles d'évaluation
- Auto-Évaluation

Blank area for notes or additional information.

SYLLABUS 2020-2021

Discipline: ARTS PLASTIQUES

CYCLE: 3  
ANNÉE:6

Ayant développé le concept de pédagogie événementielle au cours de mes études de maîtrise, ma conception de la pédagogie est centrée sur l'élève de façon à ce que son développement soit global et intégral mais également de manière plus spécifique, en prenant en considération ce qui habite l'élève tant au niveau émotif qu'intellectuel au moment même où il s'introduit dans la classe.

La disponibilité et l'état d'ouverture sont en quelque sorte le point pivot qui m'incite à privilégier une approche pédagogique plutôt qu'une autre, selon la dynamique du groupe et de l'élève. Ainsi, une approche pédagogique par projet peut être mise de l'avant tout en appliquant simultanément une pédagogie différenciée auprès d'un ou de plusieurs autres élèves.

L'apprentissage intégré (compétences de plus d'une discipline intégrés lors d'un apprentissage), l'instruction ouverte ( solutions multiples), l'exploration et la recherche (apprentissage axé sur le développement de questions, problèmes et de défi ), l'apprentissage expérientiel, l'apprentissage coopératif, l'enseignement par les pairs et l'évaluation de l'apprentissage par l'élève sont des approches pédagogiques que je manie selon le parcours du groupe et de l'élève.

Les valeurs d'écoute et de respect basée sur le dialogue sont promues tout au cours de leur parcours ainsi que la réflexion philosophique et le développement du sens critique. Ces fondements sont intégrés dans leur apprentissage de la pratique d'une activité artistique qui contribuent à développer une ouverture sur le monde et un vivre ensemble.

CD1 Réaliser des créations plastiques personnelles

CD2 Réaliser des créations médiatiques personnelles

CD3 Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Outils utilisés pour évaluer les compétences:

- Observation
- Rétroaction (retour réflexif non chiffré)
- Grilles d'évaluation
- Auto-Évaluation