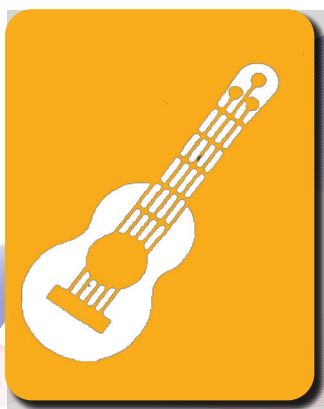
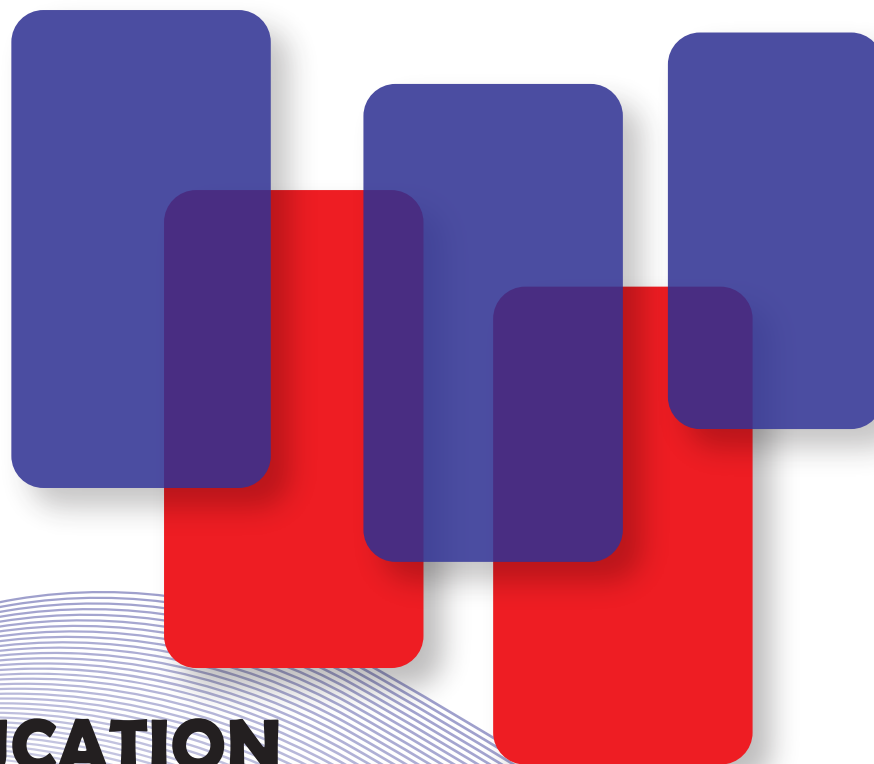


EEA



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

PROGRAMME DU 3^e CYCLE (7^e à 9^e AF)



ÉDUCATION ESTHÉTIQUE ET ARTISTIQUE (EEA)



PROGRAMMES DU TROISIEME CYCLE DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE (MENFP)

Version définitive

28 juillet 2024

PRÉAMBULE

→ Introduction politique à réaliser quand les programmes seront validés

SOMMAIRE

Partie commune	4
Pourquoi ces programmes ?	
L'enseignement fondamental	5
Le troisième cycle de l'enseignement fondamental	6
Ce qui est attendu des élèves	
Lire et comprendre les programmes	12
Les domaines – les disciplines – les horaires	15
Les liens entre les disciplines	16
Une exigence : l'évaluation	19
Comment utiliser les programmes ?	21
Domaine du développement personnel	23

Partie commune

Pourquoi ces programmes ?

Le ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle (MENFP) a entrepris depuis plusieurs années une vaste rénovation du système éducatif afin d'assurer la pleine réussite de tous les jeunes Haïtiens et de toutes les jeunes Haïtiennes, de répondre aux défis du XXI^e siècle et de contribuer au progrès de notre pays. Dans le prolongement de la réforme initiée par le ministre Joseph C. Bernard dès 1982, une évolution profonde de l'Ecole Haïtienne a été engagée avec la volonté d'abandonner la conception d'une scolarité limitée au primaire pour instaurer un enseignement fondamental de 9 années ouvert à tous, de favoriser une pédagogie mobilisatrice, centrée sur les activités de l'élève et de valoriser la place de la langue créole dans l'éducation.

Dans cette perspective, le Ministère conduit une révision de l'ensemble des programmes officiels. Les programmes du « Nouveau Secondaire » et un curriculum du préscolaire ont déjà été réalisés. Il s'agit aujourd'hui d'étendre progressivement cette révision à l'enseignement fondamental.

Afin d'assurer la continuité et la cohérence des programmes, un texte d'orientation a été élaboré : le « Cadre d'orientation curriculaire pour le système éducatif haïtien ». Ce document rassemble les grandes orientations du système éducatif à partir de quelques questions fondamentales : quelle formation ? Pour quel citoyen ? Pour quelle société ? Quelles valeurs ? Il définit les lignes directrices qui permettront d'écrire les programmes au service des finalités communes et, à travers ceux-ci, les apprentissages qui seront conduits par les élèves. Le « Cadre d'Orientation curriculaire » ne détermine pas seulement le contenu et la forme des programmes, mais il précise aussi les modalités de leur mise en œuvre et de l'évaluation des élèves, et plus largement, ce qui est attendu des enseignants et de ceux qui ont pour mission de les former. Tous les enseignants et les autres acteurs du système éducatif sont invités à prendre connaissance de ce document.

Les nouveaux programmes du 3^e cycle de l'enseignement fondamental s'inscrivent dans ce cadre. Il s'agit aujourd'hui de rénover ces programmes pour les mettre en cohérence avec les ambitions de notre système éducatif tout en prenant en compte l'évolution scientifique et technologique. Ils visent aussi à consolider la continuité de l'enseignement dispensé dans les écoles fondamentales.

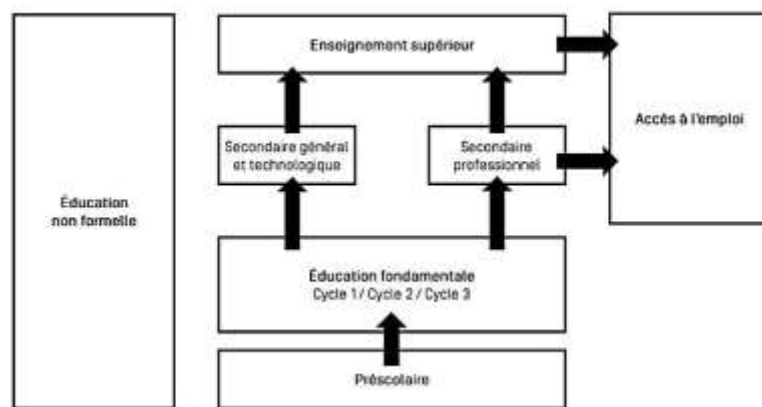
L'enseignement fondamental

« L'éducation fondamentale vise à apporter à tous les jeunes Haïtiens et à toutes les jeunes Haïtiennes les compétences de base qui leur seront nécessaires pour s'intégrer dans la société et dans le monde du travail. »¹

A sa sortie de l'école fondamentale, chaque élève doit être en mesure de répondre avec succès à toutes les situations auxquelles il sera confronté dans sa vie d'homme ou de femme et d'assumer ses responsabilités dans la collectivité. Il doit aussi être préparé à faire les choix qui vont orienter sa formation et son parcours vers un métier. Ouverte à tous, sans discrimination, l'école fondamentale favorise l'accès à la citoyenneté et le partage d'une culture commune.

L'enseignement fondamental est réparti sur neuf années regroupées en trois cycles : un premier cycle de quatre années, un second cycle de deux ans et un troisième cycle de trois ans². Les compétences acquises à la fin du troisième cycle sont validées par un diplôme de fin d'études fondamentales.

Au terme de ce parcours, les élèves peuvent poursuivre leur scolarité dans l'enseignement secondaire général ou technologique. Ils ont également la possibilité de s'orienter vers un emploi ou de s'engager dans une formation professionnelle. Une option est mise en place pour aider les élèves à se préparer à cette orientation.



¹ Extrait du *Cadre d'orientation curriculaire pour le système éducatif haïtien*.

² Une réflexion a été engagée par le Ministère pour répartir, de manière plus équilibrée, l'enseignement fondamental sur trois cycles de trois ans.

Le troisième cycle de l'enseignement fondamental

Le troisième cycle regroupe les 7^e, 8^e et 9^e années d'études. Il constitue la dernière étape de la scolarité où tous les élèves, quels que soient leur milieu de vie ou l'école fréquentée, poursuivent le même cursus de formation et construisent une culture commune à partir des mêmes programmes.

Les enseignants de ce cycle ont une triple responsabilité :

- Amener tous les élèves à maîtriser l'ensemble des compétences attendues à l'issue de l'enseignement fondamental et validées par l'examen terminal ;
- Les préparer et les aider dans les choix essentiels qui vont orienter leur formation et leur vie professionnelle ;
- Faire qu'ils soient en mesure de réussir dans leur parcours ultérieur, soit à travers la poursuite de leurs études dans l'enseignement secondaire général ou technologique, soit en se dirigeant vers une formation professionnelle ou l'accès à un métier.

Cette responsabilité impose de prendre en compte la diversité des situations, des besoins et des aspirations des élèves réunis dans les mêmes classes. L'École fondamentale haïtienne est inclusive. Elle ne laisse aucun élève au bord du chemin. Elle a l'ambition de conduire chacun à la réussite. C'est dans cet esprit qu'ont été conçus les présents programmes.

Dans certaines écoles, une option sera mise en place pour apporter aux élèves qui souhaitent s'orienter vers une voie professionnelle une meilleure connaissance des métiers et des situations de travail. Cette option constitue un enseignement complémentaire qui ne modifie pas les compétences attendues à la fin du cycle.

Ce qui est attendu des élèves

Le cadre d'orientation curriculaire décrit très précisément ce qui doit être acquis par tous les jeunes Haïtiens et par toutes les jeunes Haïtiennes à la fin du 3^e cycle. Il présente les compétences de base qui leur seront nécessaires tout au long de leur vie et qui composent le profil de l'élève à la sortie de l'enseignement fondamental (ce qu'on appelle le « profil de sortie »).

Ces compétences sont au nombre de sept :

A. Communiquer avec aisance dans toutes les situations du quotidien et de ses activités d'élève

- Il dispose d'une compétence linguistique en créole et en français qui lui permet de communiquer avec aisance, à l'oral comme à l'écrit, en assumant un bilinguisme équilibré : dans l'une et l'autre langue, il comprend les propos de tous ses interlocuteurs et s'exprime de façon claire et bien structurée, y compris sur des sujets complexes, sans hésitation ni confusion. Il rédige sans difficulté, pour raconter, décrire, expliquer et argumenter. Il pratique avec plaisir la lecture et comprend des textes longs à caractère littéraire ou documentaire.
- Il s'adapte aux situations courantes rencontrées dans sa vie personnelle, sociale et scolaire, en choisissant les modes de communication appropriés. En fonction du contexte, il utilise la langue la plus favorable à la compréhension mutuelle. Il écoute et prend en compte le point de vue de ses interlocuteurs. Il a conscience de l'importance de la communication non verbale.
- Il dispose des ressources linguistiques nécessaires pour poursuivre son parcours d'apprentissage dans l'enseignement secondaire ou professionnel. Dans toutes les disciplines, il comprend sans effort les consignes et les informations apportées par son enseignant. Il a acquis le vocabulaire spécifique et les structures grammaticales indispensables pour accéder aux méthodes et modes de raisonnement propres à chaque discipline.
- Il a engagé l'apprentissage des deux autres langues de la région, l'anglais et l'espagnol, en s'appuyant sur les acquis construits en français et en créole. Dans chacune des deux langues, il comprend et produit des messages simples en utilisant le vocabulaire courant. Il peut participer à une conversation de la vie quotidienne sur des sujets concrets.
- Il utilise, de manière pertinente, les outils numériques pour communiquer. Il est informé des limites et des règles de leur usage. Il est initié aux principes de l'informatique et du codage.

B. Utiliser les modes de raisonnement, les méthodes et les outils appropriés pour traiter efficacement les problèmes posés dans la vie courante et dans les situations d'apprentissage auxquelles l'élève est confronté

- Dans les situations de la vie courante, Il sait identifier et formuler un problème, engager une démarche de résolution, mobiliser les ressources nécessaires, concevoir des solutions, les mettre à l'essai, les valider. Il exploite ses ressources linguistiques pour décrire, analyser, expliquer, formuler des hypothèses, argumenter

et exposer ses conclusions. Il utilise les outils propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques, entre autres, pour effectuer des calculs, représenter des objets, des faits ou des expériences ou pour modéliser des situations.

- Il réinvestit ces techniques et méthodes dans toutes les disciplines, y compris pour traiter des situations imaginées ou représentées.
- Il planifie et organise son travail personnel. Il se constitue ses propres outils : prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, schémas, tableaux. Il les utilise pour s'entraîner, réviser et mémoriser. Il accède à une certaine autonomie.
- Il cherche les informations qui lui sont nécessaires, les sélectionne en faisant preuve d'esprit critique et les exploite dans son activité scolaire et personnelle. Il lit et interprète sans difficulté les cartes, les plans, les schémas, les diagrammes et les tableaux de données.
- Il sait utiliser les applications numériques dans ses activités pour accéder à l'information, produire des textes et des images, regrouper et traiter des données, travailler en coopération avec les autres élèves. Il est initié à l'algorithmique.

C. Se situer dans la société et agir en citoyen responsable

- Il dispose d'une bonne connaissance du territoire où il vit et de la géographie d'Haïti. Il est en mesure de mettre sa compréhension de la société haïtienne, de son histoire et des défis auxquels celle-ci est confrontée, au service de sa participation active à la vie et au développement de sa communauté et de son pays.
- Il a construit les repères nécessaires pour resituer les réalités haïtiennes dans le contexte régional et mondial.
- Il est initié à tous les aspects de la culture et du patrimoine de son pays tout en s'ouvrant, avec curiosité, au monde extérieur, notamment, à l'espace régional. Il s'implique dans une pratique culturelle.
- Il connaît et met en œuvre, dans la vie scolaire et dans sa vie personnelle, les valeurs fondamentales de la société haïtienne : le respect, la solidarité, la tolérance, l'honnêteté et l'équité, ainsi que les principes de l'inclusion. Il connaît les principes du droit humain et la justification des règles de vie collective qu'il pratique et défend. Il est attentif aux droits des autres élèves. Il coopère avec eux et établit des relations confiantes et respectueuses.

- Il est prêt à exercer pleinement sa responsabilité de citoyen dans le respect de la démocratie et avec la distance critique nécessaire. Il participe activement à la vie de la communauté.

D. S'impliquer activement dans l'étude de son environnement et dans sa protection

- Il met en œuvre les principes d'une démarche d'investigation pour explorer et comprendre son environnement. Il observe son milieu de vie, il questionne, formule des hypothèses, expérimente, exploite les résultats, dégager des conclusions et les expose. Il dispose de connaissances sur le corps humain, sur le monde vivant, sur la Terre, sur la structure de l'univers, sur la matière et sur l'énergie. Il les mobilise et les met en relation pour comprendre les principaux problèmes posés par son environnement.
- Il utilise efficacement ses connaissances et le recours à des ressources externes pour adapter ses activités au respect de l'environnement. Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur celui-ci et l'enjeu d'un comportement responsable. Il est prêt à assumer sa responsabilité vis-à-vis de l'environnement et à contribuer à sa protection.
- Il connaît les risques naturels qui menacent le territoire où il vit. Il est initié à leur prévention. Il sait quel comportement adopter face aux situations graves liées à ces risques et fait preuve de résilience.

E. Concevoir et réaliser un projet en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation

- Il prend des initiatives, entreprend et met en œuvre des projets. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue les résultats obtenus. Il est aussi en mesure d'assumer une responsabilité dans un projet collectif. Il travaille en équipe et coopère de manière constructive.
- Il met en œuvre sa créativité à travers l'expression artistique ou littéraire, la conception technologique et l'initiation à la recherche scientifique. Il imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses en mobilisant des techniques de création, mais aussi ses connaissances, son imagination et son habileté corporelle.
- Il s'est initié aux activités productives avec l'envie d'entreprendre et d'innover. Il observe avec curiosité les activités humaines qui l'entourent. Il est en mesure de les décrire et de les mettre en relation. Il s'interroge sur le fonctionnement des objets qu'il utilise au quotidien, sur les besoins auxquels ils répondent et sur les modalités de leur production. Il peut concevoir et réaliser certains de ces objets en mettant en œuvre une démarche technologique.

F. Développer harmonieusement toutes les dimensions de sa personnalité

- Il est conscient de la nécessité d'un bon équilibre de sa vie personnelle et de la nécessité d'exploiter pleinement ses facultés intellectuelles, physiques et affectives, en ayant confiance en sa capacité à progresser. Il dispose des ressources nécessaires pour conduire une réflexion sur ses choix de vie.
- Il est attentif à sa vie physique et il pratique régulièrement un sport. Il s'investit dans les activités sportives. Il a le sens de l'effort et la volonté de progresser dans ses gestes ou ses performances.
- Il a acquis des habitudes d'hygiène et connaît les principes de base d'une bonne santé. Il est conscient des enjeux d'un mode de vie équilibré. Il est informé des risques sanitaires et il adapte son comportement à la prévention des épidémies.
- Il développe sa sensibilité et son sens esthétique à travers la fréquentation des œuvres artistiques et la pratique de la lecture. Il évoque ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire précis et adapté. Il exprime ses goûts et peut les expliquer ou les justifier.
- Il est attentif aux relations humaines et à l'enjeu de cette dimension dans sa vie personnelle.

G. Préparer et engager les orientations de sa formation et sa vie professionnelle

- Il a découvert les activités professionnelles de son milieu de vie et construit une première représentation du monde du travail. Il est initié à l'entrepreneuriat.
- Il est en mesure de chercher des informations sur les métiers qui peuvent lui être ouverts et sur les conditions de l'accès aux emplois concernés.
- Il est conscient de l'enjeu des choix qu'il devra accomplir et des ressources à mobiliser pour préparer son avenir scolaire et professionnel.
- Il connaît les principes de la gestion financière et les applique dans sa vie personnelle.

Les programmes de ce cycle sont conçus en fonction de ces compétences qui constitueront la référence de l'évaluation finale du parcours des élèves.

Chaque enseignant doit donc organiser son travail et les apprentissages conduits dans sa discipline en fonction de ces compétences et suivre la progression de chacun de ses élèves dans leur acquisition.

Pour cela, il doit aussi prendre en compte les acquis de ses élèves à l'entrée du cycle par rapport à ces mêmes compétences. Afin d'aider l'enseignant dans cette démarche, on peut rappeler ce qui est attendu des élèves à la fin du second cycle, donc au début de la 7^e année :

A. Il s'exprime avec aisance en français et en créole. Dans l'une et l'autre langue, il peut prendre part à des discussions de manière constructive, et produire des textes narratifs ou descriptifs rédigés dans une langue claire et correcte. Il lit sans difficulté tous les textes rencontrés dans la classe ou dans sa vie quotidienne.

Dans toutes les disciplines, il(elle) dispose des ressources linguistiques en français pour comprendre les consignes, participer activement à la classe, coopérer avec les autres élèves et prendre connaissance des documents utilisés.

B. Il dispose de méthodes acquises dans tous les domaines et de ressources mathématiques (numération, techniques opératoires, usage des instruments de mesure, représentation géométrique...) qu'il utilise pour traiter des problèmes posés dans des situations de la vie quotidienne, dans la découverte de son environnement ou dans la conception et la réalisation d'un objet.

Il sait chercher des informations dans une documentation accessible, dans un dictionnaire, dans des journaux ou des livres, classer ces informations et les exploiter.

Il connaît les principes de l'usage des objets numériques qu'il rencontre autour de lui.

C. Il dispose de repères dans l'histoire et la géographie de son pays. Il le situe dans le monde. Il observe et analyse des paysages, utilise des cartes et sait s'orienter. Il s'approprie la culture et le patrimoine d'Haïti.

Il est attentif aux autres ; il connaît les valeurs fondamentales de la société. Il les met en œuvre en s'impliquant dans la vie de l'école et en participant au fonctionnement démocratique de celle-ci.

D. Il explore son environnement, décrit ses observations et cherche des réponses aux interrogations qu'elles soulèvent ; il expérimente et rapporte ses conclusions ; à travers ces activités, il étend ses connaissances sur le vivant, la matière et la Terre et les met en relation avec les activités humaines.

Il adopte un comportement responsable vis-à-vis de son environnement ; il est préparé aux situations résultant des risques naturels.

E. Il prend des initiatives, conçoit et réalise des projets individuellement ou collectivement. Il sait travailler en équipe.

Il a acquis les techniques et outils nécessaires pour pratiquer diverses formes d'expression artistique. Il est initié à la démarche technologique et il la met en pratique à travers la conception et la réalisation d'objets ou de systèmes simples.

F. Il est attentif à sa santé et à son hygiène. Il comprend l'importance d'une activité physique régulière et s'initie à la pratique des sports individuels et collectifs.

Il acquiert le sens esthétique et développe sa culture artistique. Il a découvert le plaisir de lire.

Il exprime ses sentiments et ses émotions ; il attache de l'importance à la qualité des relations établies avec les autres.

G. Il est initié à la démarche technologique et réalise des projets liés aux activités productives pratiquées dans son environnement (agriculture, artisanat, etc.).

Il comprend les notions de base des relations économiques et de la gestion financière.

La première tâche de l'enseignant de 7^e année est donc de situer chacun de ses élèves par rapport à ces attentes et de prendre le temps de renforcer ses compétences avant d'engager les apprentissages propres au troisième cycle.

Lire et comprendre les programmes

LEUR FONCTION

Les programmes établissent ce qui doit être acquis par les élèves au cours de chaque cycle d'études.

Ils sont publiés et diffusés dans tout le pays. Ils constituent une norme qui s'impose dans toutes les écoles, publiques et non publiques du pays. Les enseignants ont l'obligation de les connaître et de les appliquer. Ils sont une référence commune et officielle pour tous les acteurs, pour les concepteurs de manuels, pour les évaluateurs, pour les cadres de l'éducation et pour les instituts de formation des enseignants.

UNE NOTION IMPORTANTE : CELLE DE COMPETENCE

Le Cadre d'orientation curriculaire et l'ensemble des réformes récentes expriment la volonté de centrer l'enseignement sur l'élève, sur ce qu'il apprend réellement et sur les progrès qu'il accomplit tout au long de sa scolarité. Le choix est fait de concevoir les programmes en fonction des compétences que doit acquérir l'élève plutôt que sur les contenus que doit transmettre l'enseignant.

Il faut rappeler qu'une compétence peut être définie comme la capacité à exploiter des connaissances, mais aussi des savoir-faire et des attitudes, pour apporter des réponses efficaces aux problèmes posés dans un ensemble de situations³. À travers ce choix, il s'agit d'amener l'élève à être capable d'assumer efficacement toutes les situations auxquelles il sera confronté dans sa vie d'homme ou de femme, dans l'exercice de sa citoyenneté et dans son travail.

La première conséquence est le lien indispensable entre le contenu du programme de chaque discipline avec les grandes compétences que vise l'école fondamentale. Les disciplines sont au service du développement de ces compétences et les connaissances ou les savoir-faire que fixent les programmes sont avant tout des ressources qui permettent d'exercer ces compétences avec la plus grande efficacité.

De même, les enseignants doivent désormais confronter leurs élèves à des situations qui leur permettent de progresser dans ces compétences. Cela impose une conception de la classe qui privilégie l'activité des élèves et le lien entre les tâches proposées et la compétence précisément ciblée. Une telle conception induit une autre manière de préparer, de conduire et d'évaluer le travail des élèves.

COMMENT SONT CONÇUS LES PROGRAMMES ?

Le point de départ des programmes est le profil de sortie de l'enseignement fondamental, qui regroupe les compétences que tout jeune Haïtien doit avoir acquises à la fin de la 9^e année. Le programme de chaque discipline est conçu en fonction de ce profil.

- Il est d'abord précisé pourquoi la discipline est enseignée et comment elle contribue à la maîtrise des compétences attendues.
- En un second temps, sont présentées les compétences spécifiques visées dans la discipline. Pour chacune, est défini ce qui est attendu de l'élève à la fin du cycle, la stratégie mise en œuvre pour cela et les modalités d'évaluation.
- Puis, sont détaillées, dans un ensemble de tableaux, les étapes (« unités d'apprentissage ») qui vont permettre à l'élève de progresser dans la maîtrise de ces compétences. Pour chaque étape, sont indiquées les connaissances,

³ Dans le Cadre d'orientation curriculaire, une compétence est définie comme « la capacité à mobiliser et à exploiter des ressources internes telles que les connaissances, les aptitudes et les attitudes, ainsi que des ressources externes afin de répondre efficacement aux problèmes posés dans un ensemble de situations. »

aptitudes et attitudes que l'élève doit acquérir, les situations auxquelles il doit être confronté ainsi que les modalités d'évaluation à mettre en place.

- Enfin, la répartition des unités d'apprentissage au cours des trois années du cycle est récapitulée dans un dernier tableau.

Les programmes sont élaborés de manière à aider les enseignants à construire et à préparer les activités de leur classe en centrant leur attention sur les apprentissages effectivement accomplis par tous les élèves : quelles sont les compétences que chaque élève doit développer ? Que doit-il apprendre pour cela ? Quelles situations mettre en place ? Comment évaluer sa progression ?

DES ATTENTES FORTES

Une éducation inclusive

L'école haïtienne est une école inclusive, c'est-à-dire une école qui prend en considération la situation, les besoins et les potentialités de chaque enfant sans distinction de sexe, de religion ou de d'appartenance sociale. Elle vise à la réussite de tous y compris de ceux qui sont en situation de handicap, de maladie ou de grande difficulté. Chacun doit pouvoir progresser à son rythme. Les programmes ont été conçus avec cette préoccupation. Il appartient à chaque enseignant d'adapter les situations d'apprentissage, les supports, les progressions et les aides à la diversité des besoins.

L'attention portée aux valeurs fondamentales

Le cadre d'orientation curriculaire accorde une large place aux valeurs fondamentales de la société haïtienne : le respect, la solidarité, la tolérance, l'honnêteté et l'équité. L'École a une responsabilité première dans leur transmission. Il est essentiel qu'elles soient portées par l'ensemble des disciplines, explicitées et exercées dans le quotidien de la classe et partagées dans tous les aspects de la vie de l'école et de la communauté.

Le choix d'un bilinguisme équilibré et ouvert

L'école haïtienne doit permettre à chaque élève de maîtriser les deux langues nationales : le créole et le français. Il doit pouvoir utiliser l'une et l'autre en s'adaptant à toutes les situations de communication de la vie. C'est aussi à travers ces

deux langues qu'il construira une culture riche du patrimoine de son pays et ouverte au monde. Le créole et le français doivent donc être enseignés, tout au long de la scolarité, jusqu'à la fin du secondaire. Au cours du troisième cycle, l'élève s'appuiera sur cette compétence linguistique pour engager l'apprentissage des principales langues de la région, l'anglais et l'espagnol.

La prise en compte du milieu de vie de l'élève

Les programmes définissent ce qui est attendu et obligatoire pour toutes les classes publiques et non publiques. Néanmoins leur mise en œuvre doit intégrer des contenus et des situations en lien étroit avec le milieu local et les savoirs acquis dans la communauté. Il appartient aux cadres départementaux et aux écoles de déterminer cette part accordée au patrimoine et aux réalités environnantes. De même, l'École doit s'ouvrir à la vie de la communauté et les élèves doivent être incités à s'y impliquer. Cet engagement dans la collectivité est une dimension essentielle de l'éducation fondamentale. L'élève doit être préparé à exercer pleinement sa responsabilité sociale et sa citoyenneté.

L'innovation

Pour répondre aux défis de l'avenir de notre pays, les programmes accordent une place importante à l'innovation et à la création. Qu'il s'agisse des sciences, des disciplines linguistiques, de la technologie, du domaine des arts, de l'éducation physique et sportive ou de la découverte de l'environnement, les élèves doivent pouvoir exercer leur créativité et être mis en situation d'imaginer, d'inventer, de concevoir des solutions nouvelles en réponse à des problèmes complexes. Ils doivent être préparés à transférer cette capacité à toutes les situations, imprévisibles aujourd'hui, qu'ils rencontreront dans leur vie future.

Les domaines – les disciplines – les horaires

Les compétences visées au cours du troisième cycle de l'enseignement fondamental sont développées dans le cadre de neuf disciplines qui concourent à l'éducation de tous les jeunes haïtiens. Elles sont regroupées dans cinq grands domaines :

- Les langues et la communication,
- Le développement personnel,
- Les sciences mathématiques et expérimentales,

- Les sciences sociales,
- La technologie et les activités productives.

EDUCATION FONDAMENTALE	5 domaines	Langues et communication	Développement personnel	Sciences mathématiques et expérimentales	Sciences sociales	Technologie et activités productives
	10 disciplines	Créole	Education à la citoyenneté	Mathématiques	Histoire et géographie	Education à la technologie et aux activités productives (ETAP)
		Français	Education artistique	Sciences expérimentales		
		Anglais Espagnol	Education physique et sportive			

Le rapprochement des disciplines d'un même domaine permet de mettre en cohérence le vocabulaire et les notions utilisées, d'harmoniser les progressions et les modalités d'évaluation et de répartir l'apprentissage de certains contenus communs. Chaque domaine fait l'objet d'une présentation.

L'horaire total est de 28 heures par semaine pour tous les élèves du troisième cycle de l'enseignement fondamental. La répartition des horaires officiels est précisée dans le tableau ci-dessous. Elle peut être comparée à celles des deux premiers cycles.

ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL	VOLUME HEBDOMADAIRE						
	CYCLE 1				CYCLE 2		CYCLE 3
	Année 1	Année 2	Année 3	Année 4	Année 5	Année 6	Années 7,8 , 9
FRANÇAIS	4	4	4	4	5	5	5
CREOLE	7	7	5	5	4	4	2
MATHEMATIQUES	5	5	5	5	6	6	5
SCIENCES SOCIALES EDUCATION A LA CITOYENNETE	2	3	3	3	3	3	3
SCIENCES EXPERIMENTALES	2	3	3	3	3	2	3
ÉDUCATION ESTHETIQUE ET ARTISTIQUE	2	2	2	2	2	2	2
ETAP	1	1	1	2	2	3	3
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	1	2	2	2	2	2	1
ANGLAIS – ESPAGNOL	-	-	-	-	-	-	2+2
TOTAL	24	25	26	26	27	27	28

Les liens entre les disciplines

Toutes les disciplines contribuent au développement des grandes compétences qui composent le profil de sortie. De plus, certaines d'entre elles, tels que les mathématiques, fournissent des outils aux autres. Les programmes prennent en compte cette nécessaire articulation entre les disciplines. Ils proposent une répartition cohérente des contenus, ils soulignent les complémentarités entre les parcours d'apprentissage et s'attachent à harmoniser le vocabulaire utilisé, les choix pédagogiques et les modalités d'évaluation.

LA NECESSITE D'UNE COOPERATION ENTRE ENSEIGNANTS

La mise en œuvre des programmes impose la concertation et le travail commun des enseignants.

Ils ont d'abord à s'informer mutuellement de leurs progressions, des situations mises en place, des méthodes choisies, des obstacles rencontrés et des difficultés repérées. Ils ont surtout à articuler leurs contributions au service des mêmes compétences, à faire converger leurs démarches, à se répartir certains contenus et à s'entendre sur les notions et les mots utilisés. Chaque enseignant doit pouvoir solliciter un collègue d'une autre discipline pour expliciter un concept, proposer un outil, aborder une connaissance, renforcer un savoir-faire.

Ils peuvent aussi construire ensemble certaines séquences et se concerter pour travailler parallèlement autour d'un même thème ou à partir d'une même situation. Par exemple, l'environnement, la culture locale, la communication numérique ou la réaction aux crises sanitaires imposent la collaboration de plusieurs enseignants (voire de toute l'équipe pédagogique).

Enfin, il est prioritaire de coordonner l'évaluation des compétences développées par les élèves en référence au profil de sortie du troisième cycle⁴. Une réunion est indispensable dès le début de l'année pour organiser et planifier les modalités d'évaluation, puis à chaque fin de période pour évaluer la progression de chaque élève, pour prévoir les apprentissages à consolider et les aides à lui apporter.

DES PROJETS INTERDISCIPLINAIRES

A sa sortie de l'école fondamentale, chaque élève doit être en mesure de répondre efficacement à des situations dans lesquelles il devra mobiliser les ressources acquises dans plusieurs disciplines de l'enseignement fondamental. Pour cela, il est nécessaire qu'il soit confronté à de telles situations au cours de sa scolarité et, en particulier, pendant le troisième

⁴ Ce point est développé plus loin (1.8).

cycle. Il convient donc qu'un temps soit réservé à des activités interdisciplinaires préparées, conduites et évaluées par plusieurs enseignants.

Ces activités peuvent prendre la forme de projets interdisciplinaires répondant à des situations susceptibles d'être vécues dans la vie sociale, culturelle ou professionnelle de chacun.

Il faut rappeler que l'aptitude à « concevoir et réaliser un projet en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation » est l'une des sept compétences visées par l'enseignement fondamental :

« Il prend des initiatives, entreprend et met en œuvre des projets. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue les résultats obtenus. Il est aussi en mesure d'assumer une responsabilité dans un projet collectif. Il travaille en équipe et coopère de manière constructive »

L'IMPORTANCE DE LA VIE SCOLAIRE.

Les situations d'apprentissage et l'application des programmes ne sont pas limitées à l'espace et au temps de la classe. Les compétences attendues s'exercent à travers toutes les activités et tous les moments de la vie de l'école. La citoyenneté, la protection de l'environnement, la communication, la prévention des risques ou encore l'éducation physique et la pratique sportive impliquent, au quotidien, toute la communauté scolaire.

Le directeur et tous les enseignants doivent s'impliquer pour faire de l'école un espace éducatif et aider chaque élève à progresser à travers la vie collective. Son comportement et son implication doivent être encouragés et évalués. La plupart des « savoir-être » attendus de l'élève ne peuvent être considérés comme acquis que s'ils sont mis en œuvre dans la cour de récréation et aux portes de l'école.

De même la participation à la vie communautaire ou associative doit être suscitée et valorisée. Les situations qu'elle favorise peuvent être exploitées en classe et asseoir les apprentissages.

Une exigence : l'évaluation

« L'évaluation fait partie intégrante du processus d'apprentissage. Elle est intimement liée au programme d'études et elle est au cœur de sa mise en œuvre »⁵.

L'évaluation a comme premier objectif de vérifier, étape par étape, que chaque élève a accompli les apprentissages définis par les programmes afin, si nécessaire, de remédier aux difficultés rencontrées et de lui permettre d'accéder aux acquis visés. Il n'y a pas d'apprentissage sans évaluation. Quelles que soient la discipline, l'approche ou la méthode utilisée, l'enseignant doit définir clairement ce qui est attendu, s'assurer de son acquisition effective par tous, comprendre, si ce n'est pas le cas, pourquoi certains n'ont pas réussi et les aider à surmonter les obstacles.

L'évaluation est une nécessité tout au long des apprentissages :

- **Au début de chaque étape** (séquence)⁶, il faut d'une part, se demander où en est l'élève par rapport à l'apprentissage visé, d'autre part, vérifier s'il dispose des connaissances et des savoir-faire nécessaires (les « prérequis »). C'est ce qu'on appelle généralement « l'évaluation diagnostique ». Elle est indispensable pour que l'élève apprenne et progresse.
- **Au cours des activités**, on doit vérifier la compréhension des consignes et des situations, l'accomplissement effectif des tâches et, surtout, la pertinence et la qualité des réponses apportées aux situations auxquelles chaque élève est confronté. Cette évaluation est « formative » parce qu'elle permet à l'élève comme à l'enseignant de réagir et de surmonter les obstacles et les difficultés rencontrées.
- **À la fin de l'étape**, il s'agit d'évaluer le résultat : qu'ont appris les élèves ? Ont-ils appris ce qui était prévu ? Ont-ils progressé par rapport aux compétences visées ? Sinon pourquoi ? Ce troisième temps est celui de l'évaluation dite « sommative ». Il permet à la fois de « valider » l'étape que l'élève a franchie, voire de certifier ses acquis, et

⁵ *Cadre d'Orientation curriculaire* (chapitre 2.4).

⁶ On peut définir une séquence comme un ensemble cohérent et continu de séances destiné à mettre en œuvre une partie du programme.

d'engager les remédiations nécessaires en aidant l'élève à comprendre ses réussites et ses manques et en lui apportant les aides nécessaires.

Pour que l'apprentissage soit efficace, l'élève lui-même doit être impliqué dans son évaluation : il doit connaître l'objet et l'objectif de la séance (ou de la séquence), savoir ce qu'on attend de lui. Il doit être en mesure d'évaluer ses réponses et ses productions en fonction de critères clairs posés au départ, de situer ses progrès, d'identifier les connaissances et les savoir-faire nouveaux. Il doit aussi pouvoir repérer ses erreurs et en connaître la cause, chercher des solutions et améliorer ses productions. L'évaluation est un levier pour apprendre. Ce n'est pas du temps perdu, mais, au contraire, un moment essentiel du processus d'apprentissage. L'élève qui comprend ce qui est attendu, qui organise son activité et en évalue lui-même les résultats en fonction de cette attente est un élève qui apprend et qui progresse.

Cela conduit inévitablement à redéfinir les modalités actuelles d'évaluation sommative de fin de période. Il faut, en particulier, considérer que les bilans périodiques sont d'abord un moyen de fournir aux élèves des informations sur leurs progrès et sur les points qui doivent faire l'objet d'une attention et de régulations au cours de la période suivante. Plutôt qu'un constat global du « niveau » de l'élève, le bilan de fin de période devrait être conçu comme une évaluation encourageante destinée à aider les élèves à avancer dans leurs apprentissages et à adapter les activités à leurs acquis et à leurs besoins.

Le bilan peut reposer sur les évaluations ponctuelles réalisées à la fin de chaque séquence et/ou sur l'observation continue de situations rencontrées au cours des apprentissages. Pour réaliser ces bilans, il convient que l'élève soit confronté à des situations qui permettent d'apprécier son degré de maîtrise de la (ou des) compétence(s) concernée(s). Dans tous les cas, les situations proposées et les critères choisis pour situer les productions de l'élève, doivent aider à déterminer si l'élève a progressé et s'il réinvestit les connaissances, savoir-faire et comportements acquis au cours de la période dans l'exercice de cette compétence. L'évaluation sommative ne peut se limiter à l'attribution d'une note. Elle doit permettre de positionner l'élève par rapport aux compétences visées (par exemple, à l'aide d'une grille simple) et de préciser les acquis, les progrès réalisés et les difficultés (au moins par une appréciation littérale). Si une note finale est attribuée, elle doit reposer sur des critères clairement explicités pour l'élève et ses parents.

Comment utiliser les programmes ?

Chaque enseignant doit lire l'intégralité des programmes de sa discipline sans se limiter au niveau où il exerce. Les programmes forment un tout et on ne peut isoler une étape d'un parcours d'apprentissage continu et cohérent. De même, il est souhaitable qu'il prenne connaissance des programmes des autres disciplines pour coopérer efficacement avec les autres enseignants.

Il s'agit d'abord de lire les programmes de manière à pouvoir répondre clairement à cinq questions :

- Quelle est l'utilité de la discipline au service de ce qui est attendu des élèves à la sortie de l'enseignement fondamental ?
- Quelles sont les compétences que tous les élèves doivent maîtriser à la fin de la 9e année ?
- Pour chaque compétence, qu'est-ce qui est attendu précisément et que doit-on faire pour cela ? Quelle stratégie mettre en place ?
- Comment évaluer que chaque élève progresse dans la maîtrise de ces compétences ?
- Quelles sont les étapes fixées par le programme ? Quels sont les connaissances, les savoir-faire et les attitudes que l'élève doit acquérir à chaque étape et dont il faut vérifier l'acquisition ?

C'est à partir des réponses à ces questions que l'enseignant va construire et préparer son travail, en planifiant la réalisation de la progression proposée en une succession de séquences⁷, en fixant précisément les résultats attendus de chaque séquence, en déterminant les modalités de leur évaluation et en prévoyant les situations à mettre en place et les supports nécessaires.

Ces programmes imposent une conception de la classe centrée sur l'élève.

⁷ On rappellera qu'une séquence est un ensemble cohérent et continu de séances destiné à mettre en œuvre une partie du programme.

- **« Ce qui importe, ce n'est pas ce que l'enseignant enseigne, mais ce que l'élève apprend. »** Le rôle de l'enseignant est d'organiser les situations d'apprentissage en fonction de la compétence visée, de fournir les supports, les outils et les aides nécessaires, de susciter l'activité des élèves et de suivre sa progression. Son attention est centrée sur les besoins d'apprentissage de chaque élève : que sait-il déjà ? Qu'a-t-il à apprendre ? Progresse-t-il pendant la séance ? Que puis-je faire pour l'aider ?
- **L'élève doit être constamment actif.** Il doit être mobilisé sur des tâches mettant en jeu les compétences concernées et susceptibles de le faire avancer dans les apprentissages : traiter des problèmes, créer, s'exprimer, analyser, échanger, observer, expérimenter, etc. Si des exposés de l'enseignant restent nécessaires, ils doivent être considérés comme une ressource au service des apprentissages et faire l'objet d'une « écoute active ». Ils ne sont plus l'essentiel de l'enseignement, mais un moment d'une séquence dont l'acteur principal est l'élève. Le rôle de l'enseignant est d'aider l'élève à agir et à apprendre.
- **L'élève est le premier responsable de ses apprentissages :** il doit savoir clairement ce qu'il apprend, pourquoi il l'apprend et ce dont il a besoin pour cela. Il réussira d'autant mieux qu'il comprendra ce qu'on attend de lui et le sens de son activité. Il doit être en mesure d'évaluer ses connaissances et ses savoir-faire, de suivre ses progrès ou encore d'identifier les difficultés rencontrées pour mieux les surmonter. Cela impose à l'enseignant de mettre les élèves en situation pour qu'ils assument effectivement la responsabilité de leurs apprentissages, de leur expliquer ce qui justifie l'activité et ce qu'on attend de leur travail ou encore de leur donner les moyens d'évaluer par eux-mêmes la qualité et l'efficacité de ce travail.
- **Aucun élève ne doit être en échec :** la mise en œuvre d'un enseignement centré sur l'élève conduit à adapter les interventions de l'enseignant, donc à différencier les activités, les rythmes d'apprentissage, les aides et les compléments apportés en fonction des situations et des besoins spécifiques des élèves. L'évaluation joue, sur ce point, un rôle essentiel. Elle permet de s'assurer de la progression de chacun et d'adapter, au jour le jour, les parcours d'apprentissage.

Des ressources seront mises à la disposition des enseignants pour faciliter la mise en œuvre de ces programmes. Un « guide de l'enseignant » sera élaboré pour expliquer les changements attendus et fournir des aides pour la conception et la réalisation des activités. Des exemples de séquences seront, par ailleurs, produits et diffusés, accompagnés des supports nécessaires pour les élèves. Ils pourront être utilisés directement par les enseignants mais permettront aussi à chacun de concevoir ses propres séquences.



Domaine du développement
personnel

Le domaine du développement personnel est un domaine d'apprentissage à part entière et un support essentiel pour les autres domaines. Il comporte **l'éducation artistique et l'éducation physique et sportive**. Ce domaine offre à l'élève l'occasion d'approcher un certain nombre de notions fondamentales dans sa vie d'élève qui lui permettront de gérer au mieux sa vie d'adulte. D'autant plus qu'au troisième cycle l'élève est un adolescent et ces concepts lui seront nécessaires pendant cette période sensible de croissance physique et psychologique.

Chaque discipline du domaine possède sa propre spécificité :

- **En éducation artistique**, l'élève développe, par les arts plastiques et la musique, ses habilités visuelles, manuelles et auditives en s'ouvrant à l'expression personnelle, la connaissance de soi et des autres et l'intégration par la créativité de son environnement, de sa culture et de sa communauté.
- **En éducation physique et sportive**, l'élève accroit progressivement son potentiel moteur ainsi que la connaissance qu'il a de son propre corps et de son fonctionnement. En s'initiant aux activités physiques, sportives et artistiques, l'élève s'approprie une culture.

Toutes les activités présentées dans ce domaine permettent à l'élève de maîtriser des langages pour penser et communiquer, de disposer de méthodes pour apprendre. Elles favorisent ainsi le développement de la personne et du citoyen.

Ainsi, la perception selon les angles différents, de l'émotion, de l'espace, de l'esthétique, du mouvement, de l'expression, du signe, du geste, du rythme et bien d'autres notions encore, permet à l'élève de trouver sa place dans la société et dans le monde.

De plus, les notions acquises en éducation artistique et en éducation physique et sportive permettent de véhiculer et d'asseoir des valeurs de créativité, d'initiative et d'innovation, de sens critique et de tolérance.

Une attention doit donc être portée à la fois sur la spécificité de chacune des composantes du domaine mais aussi, dans la perspective plus large d'un projet d'éducation, sur la synergie à mettre en œuvre dans l'enseignement des contenus d'enseignement relatifs au domaine de l'éducation artistique et de l'éducation physique et sportive.

Éducation esthétique et artistique

LA DISCIPLINE

L'éducation esthétique et artistique au troisième cycle du fondamental inclut trois volets : (1) les arts plastiques et visuels, (2) les arts de la scène principalement la musique et (3) les connaissances culturelles et du patrimoine haïtien. Le temps accordé à l'éducation esthétique et artistique dans l'horaire hebdomadaire est de deux heures par semaine, ce qui demande d'intégrer deux des champs d'étude dans une seule heure par semaine. Ce curriculum propose des unités d'apprentissage dans les trois disciplines avec une

progression annuelle sur quatre périodes de 6 à 8 semaines, incluant les évaluations et s'étendant sur trois années, de la 7^e à la 9^e année du fondamental.

Les champs d'études et de pratiques artistiques sont vastes et peuvent traiter de tous les sujets en rapport aux connaissances et à la vie des êtres humains. Les arts existent et ont existé dans l'espace et dans le temps dès les origines de l'humanité. Ils ont dans leur universalité, des aspects à la fois historiques, culturels et individuels.

L'orientation de ce curriculum, bien qu'il se veuille ouvert, est fidèle au cadre général d'orientation de l'éducation haïtienne qui aspire à former dans l'équité des citoyens solidaires, responsables, tolérants et respectueux des autres et de l'environnement.

LA CONTRIBUTION DE L'EDUCATION ESTHETIQUE ET ARTISTIQUE AU PROFIL DE SORTIE – SA RELATION AUX AUTRES DISCIPLINES - L'INTERDISCIPLINARITE

L'éducation esthétique et artistique, placée dans le domaine du développement personnel, est étroitement liée au profil de sortie du troisième cycle.

- a) Elle offre à l'élève d'autres voies de communication et d'expression par le geste, l'image et la musique.
- b) La variété de méthodes et d'outils proposés en art confronte l'élève au côté pratique et manuel de la vie courante pour devenir un acteur culturel conscient et responsable. Il manipule les matériaux de son environnement physique ou virtuel pour proposer des solutions à certains problèmes.
- c) L'orientation des cours vers des expérimentations artistiques et des explorations culturelles, environnementales et communautaires le porte à découvrir son rôle et ses responsabilités dans la société, tout en découvrant la fonction des institutions et des professions techniques, artistiques et culturelles.
- d) Par l'expression personnelle, il affirme sa personnalité, développe sa créativité et renforce son sentiment d'appartenance identitaire.

QUELQUES PRINCIPES DE LA DIDACTIQUE DES DISCIPLINES ARTISTIQUE AU CYCLE 3

À la fin du 2^e cycle, les élèves auront déjà eu, depuis les classes préscolaires jusqu'à la sixième année, diverses occasions de pratique et d'acquisition de notions fondamentales en arts. Ils auront chanté, dansé, dessiné et participé à des événements culturels organisés à l'école et dans leur environnement communautaire.

Néanmoins, la première année du troisième cycle, qui accueille des enfants de 12 et 13 ans fournira l'opportunité de reprendre quelques principes de base avant de progresser dans une pratique artistique plus avancée.

En arts plastiques les adolescents atteignent un âge de maturité graphique et visuelle et sont capables de concevoir des projets élaborés, qui nécessitent un bon niveau d'abstraction, de visualisation et de réflexion.

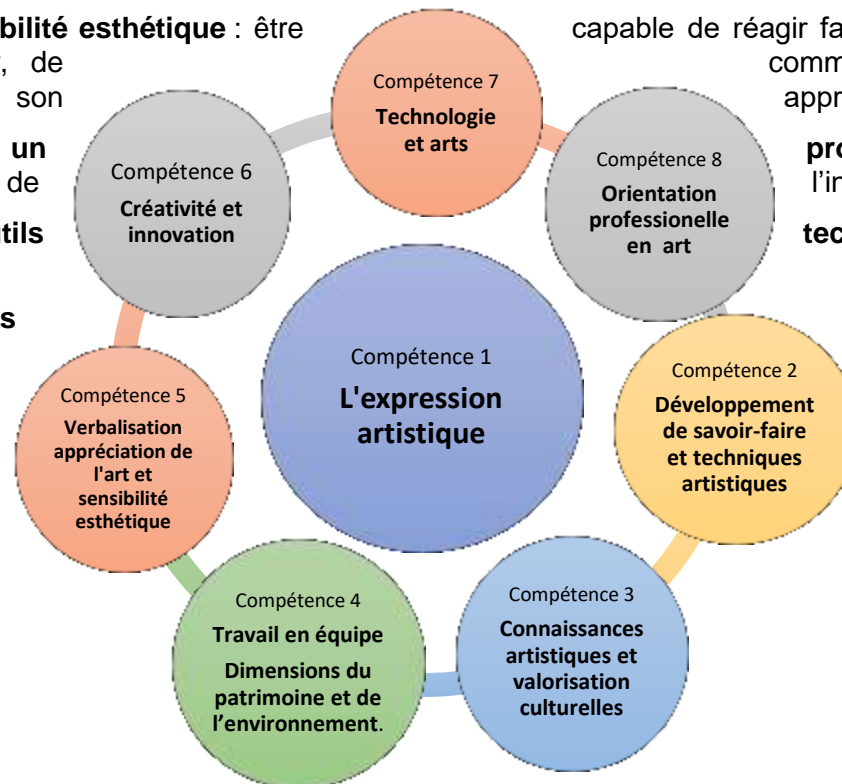
Il en est de même en musique. Même s'il est habituel de penser que l'apprentissage de la musique devrait commencer à la petite enfance, des recherches montrent que le cerveau de l'adolescent demeure réceptif et malléable à cet apprentissage. De plus la musique lui permet de s'affirmer tout en agissant positivement sur sa santé mentale et physique, en améliorant son humeur et sa concentration et en diminuant son anxiété.

Enseigner la musique au troisième cycle s'inscrit en grande partie dans l'écoute et la pratique du chant, des instruments de percussions et de la flûte à bec, sans négliger l'utilisation des technologies de l'information et de la communication pour la production musicale.

LES COMPETENCES GENERALES VISEES POUR L'ENSEMBLE DES DISCIPLINES ARTISTIQUES

1. **S'exprimer par les arts**, exprimer ses pensées et ses émotions par des modes d'expression artistique.
 2. **Développer des savoir-faire et techniques artistiques** lui permettant de produire ou interpréter des œuvres en arts visuels et/ou musicales.
 3. **Connaître et faire valoir le patrimoine national** tout en appréciant le patrimoine universel.
 4. **Travailler en équipe par des activités et projets artistiques** scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement naturel.
 5. **Développer une sensibilité esthétique** : être jugement, de réfléchir, de approprié pour dire son
 6. **Concevoir et réaliser un** créativité et son sens de
 7. **Utiliser les outils** arts.
 8. **Découvrir les métiers** culturelles et créatives.
- capable de réagir face à une œuvre d'art, d'énoncer un communiquer avec un vocabulaire appréciation de l'art, et de s'auto-évaluer.
- projet artistique** en mobilisant sa l'innovation.
- technologiques** en rapport avec les
- et les opportunités** des industries

Schéma présentant



l'ensemble des compétences

Présentation des compétences

Compétence 1

S'exprimer par les arts, exprimer ses pensées et ses émotions par des modes d'expression artistique.

- Présentation de la compétence

Les disciplines artistiques sont des moyens d'expressions qu'utilise l'être humain pour dire ses pensées et ses émotions, ils sont accessibles à tous. L'élève doit être capable de se sentir libre de s'exprimer artistiquement à l'école. Avec l'aide de ses enseignants, il doit être conduit à se libérer et à trouver les outils, l'espace et les moyens de s'exprimer artistiquement.

- Ses composantes

Que ce soit en arts plastiques ou en musique, l'expression doit être libre. L'élève en prenant connaissance des éléments et principes de composition ou des moyens d'expression qui lui sont proposés, pourra être guidé vers une manière satisfaisante de s'exprimer.

- Attentes de fin de cycle

À la fin du troisième cycle, l'élève aura pris conscience de sa capacité d'expression par le visuel, par la parole et/ou la musique. Il sera capable d'utiliser les différents moyens qui lui sont proposés pour produire une expression ou une interprétation personnelle.

- Modalités et critères d'évaluation

Des situations d'évaluation formative et sommative seront mises en place pour permettre de juger du degré d'acquisition des compétences relatives au programme d'éducation esthétique et artistique touchant l'expression personnelle. Une grille d'observation sera dressée pour évaluer le niveau de performance de chaque élève à synthétiser et s'exprimer librement.

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

Dans chaque séquence de cours l'opportunité de produire ou d'interpréter une œuvre est présente. L'atmosphère de classe est détendue pour permettre la liberté de s'exprimer. Des exemples puisés dans l'histoire des arts ou l'art contemporain sont montrés aux élèves pour illustrer l'action d'expression libre et personnelle.

Compétence 2

Développer des savoir-faire et techniques artistiques lui permettant de produire, reproduire et interpréter des œuvres.

- Présentation de la compétence

L'élève aura l'occasion à maintes reprises de manipuler et de transformer la matière. En arts plastiques il apprendra des techniques de dessin, de peinture, de multimédia et de modelage ; En musique il développera son oreille pour identifier les notes et les mélodies, commencera à lire la musique et apprendra à utiliser sa voix, la flûte à bec et/ou le tambour et autre instrument de percussion pour reproduire, puis créer de la musique.

- Ses composantes

- Connaître par la manipulation une variété de média artistiques et/ou d'instruments de musique.
- Découvrir des préférences et être capable de faire des choix selon les situations-problèmes.
- Produire ou interpréter des œuvres plastiques et/ou musicales avec les moyens d'expression de son choix

- Attentes de fin de cycle

L'élève connaîtra, aura manipulé et produit des œuvres artistiques avec les principaux media et instruments proposés dans le programme d'éducation artistique du 3^e cycle.

Modalités et critères d'évaluation

L'élève démontre une aisance d'utilisation et de manipulation face à une variété de media en art visuel et la flûte à bec et les instruments de percussion en musique.

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

Les cours d'arts plastiques seront beaucoup plus ancrés dans la pratique et offriront une variété de techniques et de matériaux. En musique le socle de base sera fourni par la théorie musicale et le solfège, tandis que la pratique tournera vers la flûte à bec, la voix, les tambours et autres instruments de percussion. Cet apprentissage musical sera soutenu par les techniques de la musique assistée par ordinateur (MAO).

Compétence 3

Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel.

- Présentation de la compétence

L'élève sera en mesure de définir le concept de patrimoine, de catégoriser, de comparer et de localiser un certain nombre d'œuvres, des objets, des sites et institutions liés au patrimoine dans sa diversité et ses fonctions. En arts plastiques, il sera en mesure d'identifier les principales œuvres artistiques et d'autres objets connexes, les critères et les conditions qui favorisent leurs inscriptions dans le patrimoine. En musique, il sera en mesure de découvrir les principaux éléments (langue, littérature, poésie,

notes, rythmes, instruments, danses, costumes, etc.) qui participent à l'enrichissement et au renouvellement du patrimoine musical.

- Ses composantes

Connaître les différentes définitions, utilités et fonctions du patrimoine dans ses multiples formes (matériel et immatériel), à l'échelle locale, nationale, régionale et mondiale selon l'Organisation des Nations-Unies pour l'Education, la Science et la Culture (UNESCO).

Créer des œuvres en s'inspirant des éléments les plus représentatifs et/ou marginalisés du patrimoine relatif aux arts plastiques et visuels, aux arts de la scène, et d'autres formes d'expressions artistiques et culturelles.

Enrichir de façon individuelle et en groupe, le patrimoine par ses multiples formes de créations, de productions, de contributions et d'adaptations des œuvres dans les différentes catégories du patrimoine.

- Attentes de fin de cycle

L'élève connaîtra le patrimoine dans ses multiples représentations et fonctions. Il sera en mesure de formuler un discours autour des spécificités du patrimoine artistique et culturel, tout en affirmant son appropriation et son appartenance aux biens culturels, à l'histoire et aux valeurs qui participent à la construction de son identité.

- Modalités et critères d'évaluation

Une évaluation sommative permettra de confirmer chez l'élève ses connaissances sur les spécificités et la diversité des éléments qui composent le patrimoine matériel et immatériel dans les arts plastiques et la musique.

Elle offrira l'occasion d'appréciation des capacités de l'élève pour comprendre, comparer et compléter la liste des patrimoines au fil des siècles, des civilisations et des générations.

- Stratégie de mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

Cinq approches sont offertes permettant aux élèves de développer des compétences pratiques autour du patrimoine :

1- Les notions théoriques ;

2- les activités pratiques ou les découvertes du patrimoine à travers des recherches, des sorties, des visites de sites ou de musées, d'archives, etc. ;

3- Les créations, adaptations, représentations ou interprétations des œuvres patrimoniales locales et internationales ;

4- Les représentations du patrimoine à travers la démarche interdisciplinaire ;

5- Les conférences et débats sur le patrimoine et les conventions relatives à celui-ci.

Compétence 4

Travailler en équipe dans des activités et projets artistiques scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement.

- Présentation de la compétence

Par la maîtrise des connaissances de base autour du patrimoine et de l'environnement, les élèves seront invités à prendre des initiatives (individuelles et en groupe), en vue de valoriser le patrimoine culturel et naturel de leur environnement immédiat (dans leur famille, à l'école, dans leur quartier respectif, sur le plan national), tout en assurant un des différents maillons de la chaîne des industries culturelles et touristiques.

- Ses composantes

- Inventorier les différentes formes de représentations du patrimoine dans un espace-temps défini dans le cadre du cours.
- Sélectionner des éléments du patrimoine ou de l'environnement pour ensuite organiser des activités artistiques (représentation, interprétation, adaptation).
- Valoriser le patrimoine national et l'environnement dans la mise en œuvre de projets culturels, tout en reconnaissant les autres éléments du patrimoine des autres peuples et cultures pour mieux s'enrichir.

- Attentes de fin de cycle

À la fin du cycle, l'élève sera en mesure d'identifier un ensemble d'opportunités artistiques et culturelles relative à son environnement, et d'entreprendre un certain nombre d'activités autour du patrimoine, de la documentation, à la création, en passant, entre autres, par la production, la diffusion, les concours.

- Modalités et critères d'évaluation

Les élèves seront évalués, à partir de la maîtrise de la connaissance pratique des éléments du patrimoine culturel et naturel en fonction de leurs spécificités. Ils seront aussi évalués en fonction de leurs capacités à élaborer un agenda culturel, à enchaîner les étapes des activités et à valoriser le patrimoine dans des projets individuels et de groupe.

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

Des situations d'apprentissage interactives et de recherches permettront à l'élève de :

Identifier les différents éléments qui composent le patrimoine ;

Définir et classer les différentes activités économiques et sociales en lien avec le patrimoine ;

Développer son sens de l'initiative par des activités visant à valoriser le patrimoine ;

Connaître les ressources et les étapes dans la gestion de projets artistiques et culturels ;
Élaborer un agenda culturel en fonction de l'environnement.

Compétence 5

Développer une sensibilité esthétique : être capable de réagir face à une œuvre d'art, d'énoncer un jugement, de réfléchir, de communiquer avec un vocabulaire approprié pour dire son appréciation de l'art et de s'auto-évaluer.

- Présentation de la compétence

L'élève est en mesure de porter un jugement objectif face à un travail artistique. Il est capable de s'auto-évaluer, possède un vocabulaire approprié pour en parler et une bonne connaissance des quelques pratiques artistiques qui l'amèneront vers des réalisations de productions plus conscientes.

- Ses composantes

Découverte de repères dans les domaines liés aux arts plastiques et sensibilité aux questions relatives aux arts.

Etablissement par l'élève d'une relation avec la pratique artistique d'autres artistes et ouverture à la différence.

Jugement et analyse de sa propre pratique artistique et de celle des autres.

Identification des caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une esthétique suivant le lieu, la culture et suivant le temps (histoire des arts).

Description des œuvres d'art, tout en présentant sa compréhension personnelle élaborée avec de solides arguments.

- Attentes de fin de cycle

À la fin du cycle l'élève sera en mesure de :

Identifier les caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une esthétique en fonction du lieu, de la culture et de la période (histoire des arts).

Décrire des œuvres d'art, présenter sa compréhension personnelle soutenue par de solides arguments.

Justifier les choix esthétiques pour rendre compte du processus de création, de l'intention esthétique de l'artiste qui donne naissance à la réalisation de l'œuvre.

Décrire ses émotions et celle des autres auteurs (artistes) en s'appuyant sur ses propres réalisations.

Décrire ses émotions, et celles des autres auteurs (artistes) en s'appuyant sur les productions des autres élèves qui développent le même sujet.

Décrire et questionner au moyen d'un vocabulaire spécifique ses productions, celles des autres et les œuvres d'art étudiées en

classe.

Argumenter son travail et celui des autres au moyen du vocabulaire esthétique propre aux arts plastiques et à la musique.

- Modalités et critères d'évaluation

L'évaluation formative est privilégiée et conduira à mesurer les capacités de chaque élève à produire et à construire un discours autour de ses œuvres et à comprendre la démarche d'une production grâce aux techniques utilisées par l'artiste.

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

- Mise en situation permettant à l'élève de copier ce qu'il voit et ce qu'il entend, et de mettre en image ou en son une idée déjà développée par d'autres artistes le cas échéant.

- Situations de recherche permettant à l'élève de construire un répertoire de mots clefs qui décrivent les émotions, les couleurs, les formes et les matériels de travail. Il/elle doit être confronté à l'exigence d'utiliser des termes liés aux arts lors de l'élaboration des projets. L'élève doit être en mesure de mettre des mots sur ce qu'il voit et sur ce qu'il réalise. Il doit pouvoir expliquer les expressions courantes du vocabulaire esthétique (beau, demi-teinte, clair-obscur, monochrome etc.) suivant sa propre compréhension et dans le but de se les approprier.

- Mise en situation permettant à l'élève de pouvoir identifier les matériaux dans leurs spécificités et leur utilisation pratique.

Compétence 6

Concevoir : réaliser un projet artistique en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation.

- Présentation de la compétence

L'élève est en mesure de construire sa pensée. L'objectif est de créer un travail artistique capable d'évoquer un point de vue sur un sujet. Il est capable de trier plusieurs idées pour trouver celles qui expriment le mieux ses sentiments. Ses pratiques artistiques exploiteront toutes les techniques possibles afin de l'amener vers des réalisations plus élaborées.

- Ses composantes

Construire des repères d'expression grâce à une bibliothèque d'images et à un répertoire de musiques.

Créer une synergie entre plusieurs pratiques artistiques dans le but de faire ressortir une idée claire.

Exprimer ses idées par l'analyse et la construction innovante de formes, de couleurs et de sons.

Identifier les caractéristiques de ses propres travaux artistiques pour en rechercher l'esthétique.

Pouvoir élaborer une démarche qui permet d'avoir une compréhension à la fois générale et personnelle de l'ensemble de son travail.

- Attentes de fin de cycle

Être capable d'utiliser sa culture comme une banque de données pour créer de nouvelles conceptions et productions artistiques.

Pouvoir décrire sa pensée en élaborant différents types de productions qui la renforce (variations sur un même thème).

Pouvoir justifier ses choix techniques et esthétiques afin de construire une démarche cohérente.

Toute réalisation n'étant pas le fruit du hasard, pouvoir mettre en relation ses émotions et ses propres réalisations développées après des recherches techniques, théoriques et historiques (histoire des arts)

Être capable de questionner son travail en le regardant sous plusieurs angles grâce à des réalisations techniques différentes (arts graphiques, design, architecture, dessin, peinture, sculpture etc.).

- Modalités et critères d'évaluation

4 ou 5 niveaux de performance sont préétablis pour la réalisation de projets artistiques. Les standards de jugement de la conception seront les suivants :

Capacité à créer des productions et à construire des idées qui deviendront des œuvres dans lesquelles se manifeste l'ingéniosité de l'élève ou son sens de l'innovation.

Capacité à créer un ensemble de productions qui véhiculent la même idée tout en utilisant des techniques artistiques différentes.

- Stratégies mises en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

Mise en situations permettant à l'élève de :

- 1) bâtir un portfolio visuel sur des thèmes spécifiques lui permettant de construire et de comparer ses idées ;
- 2) mettre en image une idée, en ayant recours à des techniques différentes ;
- 3) structurer et analyser ses pensées ;
- 4) utiliser la correspondance des arts comme moyen de production artistique.

Compétence 7

Utiliser les outils technologiques en rapport avec les arts.

L'école facilite l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour que chaque élève soit capable de les utiliser pour l'étude, la recherche et la production artistique.

- Présentation de la compétence

À travers l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, l'élève sera en mesure d'apprendre, de faire des recherches et d'élaborer des produits et des services culturels.

- Ses composantes

Utiliser des ordinateurs ou autres outils technologiques ainsi que manipuler des logiciels pour la production artistique, la recherche, l'expérimentation et la communication.

Utiliser internet pour trouver l'information technique et académique et accéder aux musées virtuels, aux œuvres d'art visuelles et musicales.

- Attentes de fin de cycle

- L'élève est capable de produire des œuvres artistiques visuelles et sonores générées par l'usage de l'informatique. Il connaît la variété des possibilités de productions technologiques dans le domaine des arts.

- L'élève est capable de trouver sur internet et d'utiliser pour lui-même les éléments d'informations concernant ses études et ses recherches en arts.

- Modalités et critères d'évaluation

L'élève sera évalué de manière formative alors qu'il manifeste peu à peu :

- Sa capacité et son aisance à manipuler les outils technologiques et les éléments de recherche et de production mis à sa disposition dans le cadre des cours d'art.

- Sa capacité à produire des œuvres électroniques ou virtuelles de même niveau que ses productions ou créations traditionnelles.

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

- Tous les élèves ont accès à la technologie et à Internet et sont capables de les manipuler pour apprendre.

- L'enseignant encourage la recherche et la production par l'utilisation de tous les moyens technologiques disponibles.

- Il exige, à l'intérieur des séquences pédagogiques, des étapes faisant appel aux technologies de l'information et de la communication.

Compétence 8

Découvrir les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives.

- Présentation de la compétence

L'élève sera en mesure d'identifier dans chaque domaine et filières qui composent les industries culturelles, l'ensemble des activités et des corps de métiers associés dans la production des biens et des services.

- Ses composantes

- Identifier les institutions culturelles et les différents profils de compétences mobilisées au sein de chaque organisation ;
- Classer les corps de métiers, leurs exigences académiques et professionnelles, les avantages et les responsabilités qui conditionnent leur pratique.
- Développer progressivement en fonction de ses talents et sensibilités, des compétences minimales relatives aux métiers qui participent au développement des arts plastiques, de la musique et d'autres activités culturelles et artistiques connexes.

- Attentes de fin de cycle

L'apprenant à la fin de la formation, sera en mesure de présenter et de discuter autour des professions les plus influentes au sein des industries culturelles. Il sera en mesure d'identifier les institutions, les opportunités et les modèles de réussite de chaque secteur, tout en développant ses talents artistiques et ses capacités techniques, lors des activités pratiques et d'autres simulations.

- Modalités et critères d'évaluation

Des évaluations sommatives pourront évaluer à la fin des unités si :

L'élève connaît les principaux métiers et compétences dans chaque secteur et filière artistique et culturel (compétences artistiques, techniques, administratifs, politiques, scientifiques) ;

L'élève est capable d'identifier les principales institutions de formation et d'opérations culturelles et les activités culturelles qui mobilisent et recrutent les professionnels et spécialistes de la culture ;

- Stratégie mise en œuvre pour que chaque élève développe la compétence

- Organisation d'activités de recherche, de production et de documentation sur les métiers et de visites dans les institutions culturelles ;
- Organisation d'expositions, de simulation et de salons des métiers culturels en mettant l'accent sur les exigences pratiques, les contraintes sociologiques et les opportunités économiques.

LES PROGRAMMES « DETAILLES » PAR UNITES D'APPRENTISSAGE

Trois grands thèmes culturels et patrimoniaux sont abordés pour les trois années. Ils sont intégrés aux cours d'arts plastiques et musicaux

- Eveil artistique et environnement culturel - 7^e année

- Expressions culturelles et valorisation du patrimoine - 8^e année
- Institutions culturelles et métiers de l'art - 9^e année

A- Arts plastiques

Les cours d'arts plastiques portent sur quatre grands axes répartis sur les trois années.

Ces axes ou unités correspondent aux quatre périodes de l'année et seront repris chaque année avec une évolution en fonction de la progression d'apprentissage des élèves et de leur maturité. Plus l'apprenant maîtrise un point, plus l'enseignant peut élaborer un cours plus complexe où chaque élève développe ses connaissances, ses habilités, son style et ses préférences.

AXE 1:

L'OBSERVATION (développement du jugement)

1. Éducation des yeux et de la main (point et ligne)
2. Le dessin et la forme
3. L'expression des formes

AXE 2 :

LE DÉVELOPPEMENT DES SENS – LA CONNAISSANCE DES ELEMENTS ET PRINCIPES ARTISTIQUES VISUELS

1. Le contraste clair-obscur / les valeurs (ombre et lumière, clair et foncé)
2. Les contrastes (matière et texture)
3. La composition et ses études
4. Introduction à la couleur

AXE 3:

LA CONSTRUCTION EN VOLUME, LE MODELAGE, LA DECORATION (projets interdisciplinaires)

1. La décoration
2. La sculpture (de l'idée au volume)
3. Le langage et le graphisme (esthétique des mots, des lettres, sigles, logos, etc.)

AXE 4 :

LA VALORISATION DU PATRIMOINE

1. L'art, l'artisanat et la société

2. Se réappropriier le patrimoine (création à partir d'éléments liés au patrimoine)
3. Les expressions populaires haïtiennes – Illustrations et bandes dessinées

Proposition de répartition annuelle des « unités d'apprentissage »

	7E ANNEE EVEIL ARTISTIQUE ET ENVIRONNEMENT CULTUREL	8E ANNEE EXPRESSIONS CULTURELLES ET VALORISATION DU PATRIMOINE	9E ANNEE ENTREPRENEURIAT CULTUREL ET METIERS DES ARTS
1RE PERIODE L'OBSERVATION (DEVELOPPEMENT DU JUGEMENT)	Éducation des yeux et de la main : - Point et ligne <i>Références au pointillisme (Seurat, Signac) et/ou l'art Saint Soleil d'Haïti</i>	Les valeurs en dessin, Le contraste clair-obscur (nuances de gris, ombre et lumière) <i>Références : Rembrandt, le Caravage</i> <i>La photographie en noir et blanc (photos anciennes, photos familiales)</i>	Introduction à la couleur : - La théorie des couleurs - Le cercle chromatique. Réinterprétation des Peintres « naïfs » haïtiens et leurs couleurs : Ex : Casimir Laurent, Préfète Duffaut...
2E PERIODE DEVELOPPEMENT DES SENS (ELEMENTS ET PRINCIPES)	Le dessin et la forme : -formes géométriques -formes naturelles ou biomorphiques <i>Références au cubisme et aux Vèvès (Haïti).</i> <i>Introduction aux principes de la composition en art.</i>	Les contrastes : matières, textures -collage de textures -représentation de la texture en dessin Principes d'harmonie et de balance	La composition et ses études : -verticale -diagonale -de la spirale Références à l'Histoire de l'art
3E PERIODE CONSTRUCTION EN VOLUME, MODELAGE ET DECORATION PROJETS INTERDISCIPLINAIRES	La sculpture : Les formes dans l'espace - modelage (argile) - constructions (avec des éléments naturels ou de récupération/recyclage) <i>Reference à la poterie et à l'architecture de l'antiquité</i>	Projets interdisciplinaires avec les langues ou les sciences : Textes, lettrage et graphisme (esthétique du langage)	Projets interdisciplinaires d'aménagement d'un espace : La décoration (de fête, d'exposition, d'évènements culturels ou de théâtre ...) Impliquant les maths, l'ETAP ou les sciences sociales...

	<i>(Mésopotamie, Égypte et civilisation gréco-romaine vu en cours de sc. Sociales))</i>		
4E PERIODE ACTIVITES SPECIFIQUES A LA VALORISATION DU PATRIMOINE	Illustrations caricaturales et/ou bandes dessinées narratives. (Créés à partir des contes, proverbes ou personnages traditionnels de l'imaginaire haïtien)	Réappropriation du patrimoine : visites de sites historiques -Illustration de documentaires ou textes en rapport avec le patrimoine. -Création à partir d'éléments liés au patrimoine	L'art, l'artisanat et la société. -Connaissance du patrimoine et projets autour des métiers de l'art et/ou du patrimoine.

Tableaux décrivant chaque unité d'apprentissage en arts plastiques

UNITE D'APPRENTISSAGE 1 : L'OBSERVATION (DEVELOPPEMENT DU JUGEMENT)

COMPETENCE(S) CIBLEE(S) :

C1 - S'exprimer par les arts : l'élève traduit une pensée, un sentiment, une histoire grâce aux formes. Il apprend par le dessin d'observation l'aspect sensible d'une ligne, d'une forme ; il observe la nature sans perdre l'essentiel qui est devant lui

C2 - Développer des savoir-faire et techniques artistiques : l'élève prend conscience de l'importance de la technique dans sa capacité à s'exprimer (plus je maîtrise le médium mieux j'arrive à m'exprimer). Il apprend le rôle de chaque matériel par domaine et comment grâce à ce dernier il peut créer des formes et des lignes nouvelles (les différences de la forme quand on utilise un crayon, un feutre, du fusain, un pinceau, la peinture (eau ou huile) etc.)

C3 - Connaître et faire valoir : l'élève fait la connaissance d'artistes qui s'expriment par les lignes et les formes et de différentes manières. Il s'approprie leur style et leur technique tout en développant le sien. Il apprend à construire un discours autour de leurs réalisations.

C5 - Développer une sensibilité artistique : l'élève apprend à exprimer une même idée sous plusieurs angles et plusieurs formes différentes et cherche à trouver celle qui exprime le mieux ses sentiments. Cette recherche se fait dans sa culture et dans celle des autres.

C6 - Concevoir : l'élève est capable de déconstruire et de réaliser des productions abstraites ou figuratives au moyen de formes.

C7 - Utiliser les outils technologiques : l'élève apprend l'importance de la forme comme langage universel du graphisme, de la composition visuels et du design. Il apprend différentes manières de créer grâce aux outils numériques qui utilisent les lignes, les formes géométriques et les couleurs comme base de création.

C8 - Découvrir les métiers : l'élève apprend les différentes expressions que peuvent prendre la forme et les lignes en arts visuels. Il comprend comment chaque domaine des arts visuels a ses spécialisations. Il fait connaissance avec les tendances professionnelles et les différentes formes d'arts au sein des arts visuels, telles que la sculpture, la peinture, la sérigraphie, le graphisme, l'animation, l'illustration, le design, l'architecture, la ferronnerie, la photographie, le cinéma, etc.

SAVOIRS

A) Vocabulaire du point et des lignes

Le point et la ligne comme éléments de la composition.
Le rythme par le contraste des lignes (simples, épaisses, amincies, pointillées... etc.)

B) Vocabulaire de la forme

Apprendre à regarder la nature et les objets au moyen des formes géométriques. Décomposer l'environnement. Comprendre la structure d'une forme.

C) Comment jouer avec les valeurs pour créer une sensation de lumière, une sensation de clair-obscur.

D) Vocabulaire de la lumière et de la couleur

Comment déterminer la valeur d'une couleur (ou l'ensemble des valeurs qui compose une image). Les couleurs de bases et secondaires du cercle chromatique. La psychologie de la couleur.

Savoir-faire

Explorer, faire et apprendre à ajuster ses traits pour créer des lignes les plus franches et les plus droites

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

Éducation des yeux et de la main avec :

1- Points et lignes dans la composition au moyen de contraste, de dimension, direction.

Le point et la ligne comme expression du figuratif (pointillisme, dessins aux tracés de contours, etc.)

- Réalisation de l'expression de la force et du mouvement grâce aux lignes.
Exemple : réalisation de tornades, du vent...

- L'étude du mouvement chez les maîtres tel Leonard de Vinci, le gribouillage et le figuratif.

- Point et ligne comme base du graphisme et de la calligraphie

Références au mouvements artistiques tel le pointillisme et à l'art Saint Soleil (Haïti)

2- Les valeurs en dessin / le contraste clair-obscur (nuances de gris, ombre et lumière)

Références : Rembrandt, le Caravage et

La photographie en noir et blanc (photos anciennes, photos familiales)

- ombrage en dessin pour rendre le volume et la lumière.

3- Exercices de gammes de valeurs

<p>que possible. Le rapport du tracé et du mouvement comme forme d'expression. Mettre en scène une forme (le rapport point, lignes et espace). Commencer à se familiariser avec la technique des tracés. La texture et les lignes grâce aux matériaux divers collectés dans la nature et dans son milieu le plus proche. Mélanger, superposer, agencer les couleurs</p> <p><i>Attitudes à mobiliser</i> Éducation des yeux et de la main : tracer points et lignes avec aspiration de précision. Observer et reproduire les lignes diverses, les ombres, la lumière et les effets de couleurs pour obtenir des effets voulus. Expérimenter la couleur et découvrir ses différentes possibilités et ses effet visuels.</p>	<p>Exercices sur des valeurs liées à la forme Exercices sur les valeurs par le mouvement des sources de lumières (clair-obscur)</p> <p>4-Introduction à la couleur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La théorie des couleurs -le mélange et le mariage des couleurs - Le cercle chromatique. <p>-Réinterprétation des Peintres « naïfs » haïtiens en imitant leurs couleurs vives : tel Casimir Laurent, Préfète Duffaut...</p> <p>Le patrimoine visuel haïtien Ex. analyse de la technique des Saint-Soleil, comment se fait l'appropriation des formes, des lignes et des points, etc. Points, lignes et formes dans l'artisanat haïtien (comment les artisans élaborent des constructions graphiques subjectives tout en témoignant du vécu haïtien)</p>
<p>MODALITES ET CRITERES D'ÉVALUATION: ÉVALUATION FORMATIVE. Capacité d'exécution et de réalisation du trait (maitrise de la technique) sans l'utilisation d'instruments géométriques. Capacité d'élaboration de projet visant à construire une idée ou un thème en utilisant les différents aspects de la forme, des lignes, des ombres et de la lumière. Capacité de déconstruire une image, une forme pour en construire une autre. Travailler avec ses mains et la partie sensitive du cerveau (hémisphère gauche) pour rendre forme et volume avec l'ombré, les teintes et les couleurs.</p>	

UNITE D'APPRENTISSAGE 2: DEVELOPPEMENT DES SENS (ELEMENTS ET PRINCIPES DES ARTS VISUELS)

COMPETENCE(S) CIBLEE(S):

C1 - S'exprimer par les arts : comme précédemment, l'élève traduit toujours une pensée, un sentiment, une histoire, mais par des plages de couleurs et les variations d'ombre et de lumière (valeurs). Son observation de la forme et de la nature tient compte désormais du rapport entretenu par les objets entre eux et dans l'espace (cette nature peut être en deux ou trois dimensions).

C2 - Développer des savoir-faire et techniques artistiques : l'élève prend conscience de l'importance de la technique dans sa capacité à s'exprimer (plus je maîtrise le matériel mieux j'arrive à m'exprimer). Il apprend le rôle de chaque matériel par domaine et comment grâce à ce dernier il peut créer des formes et des lignes nouvelles. (Les différences de la forme quand on utilise un crayon, un feutre, du fusain, un pinceau, la peinture (eau ou huile) etc.)

C3 - Connaître et faire valoir : l'élève fait la connaissance d'artistes qui s'expriment par les formes de différentes manières, il s'approprie leur style et leur technique tout en développant le sien. Il apprend à construire un discours autour de leur réalisation.

C5 - Développer une sensibilité artistique : l'élève apprend à exprimer une même idée sous plusieurs angles. Cette recherche se fait dans sa culture et dans celle des autres. Chercher la notion de contraste de balance et d'harmonie dans l'Art traditionnel d'Haïti, la divergence d'idées, de jeu des couleurs, de perception et de langage venant de différents départements du pays. Chercher la notion de contraste, de balance et d'harmonie dans les cultures africaines par rapport à la nôtre, les cultures occidentales, orientales ou autres par rapport à la nôtre.

C6 - Concevoir : L'élève est capable de construire et réaliser des productions abstraites ou figuratives bien balancées en équilibrant sa production par le dosage de l'espace positif et négatif.

C7 - Utiliser les outils technologiques : l'élève apprend à équilibrer ses compositions grâce à des outils graphiques. Des logiciels conçus pour le graphisme et l'animation, aussi pour la photographie, la manipulation de l'image, ...

C8 - Découvrir les métiers : l'élève apprend à travers ses recherches et réalisations les métiers des arts visuels (cinéma, design, stylisme, peinture, photographie, graphisme, etc.)

SAVOIRS

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

<p>A) Différencier les formes géométriques des formes naturelles ou biomorphiques. Pouvoir citer des références à l'Histoire de l'Art, le cubisme et les Vèvès (art sacré d'Haïti).</p> <p>B) Introduction aux principes de la composition en art : comprendre les principes d'harmonie et de balance</p> <p>C) La composition et ses études :</p> <ul style="list-style-type: none"> -verticale -diagonale -de la spirale <p>Références à l'Histoire de l'art</p> <p><i>Savoir-faire</i></p> <p>Comprendre l'importance de la composition et pouvoir équilibrer un travail d'art visuel.</p> <p><i>Attitudes à mobiliser</i></p> <p>L'observation des principes artistique de balance et d'harmonie dans la nature et dans les œuvres d'art.</p> <p>L'observation et la pratique de la composition et ses études.</p> <p>Pratique des contrastes et variations de la matière, de la texture et du rythme.</p>	<p>1-Dessin de : formes géométriques et de formes naturelles ou biomorphiques <i>Références au cubisme et aux Vèvès (Haïti).</i></p> <p>2- <i>Introduction aux principes de la composition en art.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Décomposition d'un objet, ou d'un tableau en différentes formes géométriques, initiant l'élève aux notions de valeurs et de composition dans un tableau. -Collage de textures -Les contrastes : matières, textures -Représentation de la texture en dessin <p>3- Se mettre soi-même dans la peau de l'artiste (Le jeu du « JE ») ; l'élève ou le professeur désigne un artiste qui aborde les formes géométriques comme une mode d'expression et on l'imité. – On fait une réinterprétation visuelle du travail de l'artiste choisi tout en gardant la même technique d'exécution.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analyse d'œuvres d'art et du style de l'artiste tout en analysant les différentes étapes de la construction à la fois visuelle et technique de son travail. <p>4-Exercices sur les textures et les valeurs (équilibrer une surface texturée tout en tenant compte de la valeur de chaque texture qui compose cette surface)</p> <p>Exercices sur le rapport entre les textures et les valeurs sur une même surface.</p> <p>5-Exercice de composition verticale, diagonale et de la spirale.</p> <p>Références à l'Histoire de l'art :</p> <p>Analyse d'œuvres d'art à partir des principes de base de la composition.</p> <p>Les principes de base de la composition appliquée en photographie, peinture, cinéma, sculpture, graphisme, etc.</p>
<p>MODALITES ET CRITERES D'ÉVALUATION:</p> <p>Cette unité est ancrée dans la pratique et l'évaluation se fera de manière formative tout le long des activités :</p> <p>L'élève est en mesure de déterminer quand un travail est visuellement équilibré. Il/elle comprend le concept de composition.</p> <p>L'élève est capable d'élaborer un travail visuel par l'agencement de formes géométriques ou biomorphiques.</p> <p>Il/elle peut décomposer et recomposer une image en repensant la disposition des formes et de l'espace.</p> <p>L'élève est capable d'équilibrer un travail visuel tout en utilisant sur un même plan les formes, couleurs, ombres, lumière et textures.</p>	

UNITE D'APPRENTISSAGE 3: MODELAGE ET VOLUME COMME MOYEN D'EXPRESSION ET/OU PROJETS INTERDISCIPLINAIRES

COMPETENCE(S) CIBLEE(S) :

C1 - S'exprimer par les arts : ici l'élève traduit toujours une pensée. Cependant cette même pensée développée en deux dimensions est transcrite vers une production en trois dimensions, en volume. Il compare sa perception et son observation de la forme et de la nature grâce à d'autres outils de création qui diffèrent suivant le domaine artistique utilisé.

C2 - Développer des savoir-faire et techniques artistiques : l'élève découvre d'autres outils de créations artistiques.

Les connaissances à mobiliser pour exprimer sa pensée et émotion grâce à la construction en volume. Quel domaine utilise le volume comme forme d'expression. Créer des formes et des idées en utilisant des domaines comme : la sculpture, l'architecture, la céramique, le papier mâché, le design intérieur etc.

C3 - Connaître et faire valoir : l'élève fait la connaissance d'artistes utilisant les techniques sculpturales, apprend le vocabulaire lié à cette forme d'expression qui fait appel aux volumes, structure mieux le contraste des formes entre volume, texture et plan.

C4 – Travailler en équipe : l'élève réalise des créations en s'impliquant dans une dynamique de groupe.
- Les thèmes sont développés dans la collaboration et l'entraide

- Les élèves réalisent des projets ensemble. Le but est d'apprendre à confronter ses idées à celles des autres et à en tirer des conclusions et améliorer les réalisations.

C5 - Développer une sensibilité artistique : l'élève explore comment sa culture conçoit les productions artistiques en volume. Il fait cette même recherche à travers les autres cultures. Les différentes formes d'expression de l'artisanat haïtien. Les différentes formes de sculpture haïtienne parmi ce champs artistique international.

C6 - Concevoir : L'élève est capable de construire et réaliser des sculptures ou construction abstraites ou figuratives au moyen de formes tout en équilibrant sa production.

C7 - Utiliser les outils technologiques : l'élève apprend à construire des formes, équilibrer ses compositions grâce à des outils divers, il/elle explore quand possible des logiciels pour la création en trois dimensions, l'animation, le « 3D », etc.

C8 - Découvrir les métiers : l'élève prend connaissance des métiers en rapport à la sculpture et l'artisanat. Il prend connaissance de l'impact des nouvelles technologies dans la création artistique virtuelle et 3D. Il comprend l'importance de l'imprimante dans l'évolution des arts visuels (la peinture numérique et l'animation « 3D », l'architecture et toutes autres nouvelles technologies.)

Savoirs

-Connaître les techniques de base de la sculpture.

Les sculpteurs utilisent principalement quatre techniques de base qui sont des procédés soustractifs (matière enlevée ou découpée) ou additifs (matière ajoutée).

Sculpter :La sculpture consiste à découper ou à ébrécher une forme à partir d'une masse de pierre, de bois ou d'un autre matériau dur. La sculpture est un procédé soustractif par lequel la matière est systématiquement éliminée de l'extérieur vers l'intérieur.

Fonte ou casting : Les sculptures qui sont coulées sont faites d'un matériau qui est fondu – habituellement un métal – qui est ensuite versé dans un moule. La fonte est un procédé additif.

Modeler :Les sculptures modelées sont créées lorsqu'un matériau mou ou malléable (comme l'argile) est construit (parfois sur une armature) et façonné pour créer une forme. La modélisation est un processus additif.

Assemblage : Les sculpteurs rassemblent et

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

A) Activités de sculpture de formes dans l'espace par

- Le modelage (argile ou la pâte à modeler)
- La construction, sculpture d'assemblage, fabrication de maquette (avec l'assemblage d'éléments naturels, de cartons ou de récupération/recyclage)

Reference à la poterie et à l'architecture de l'antiquité (Mésopotamie, Égypte et civilisation gréco-romaine vu en cours de sc. Sociales))

B) Projets interdisciplinaires avec les langues, les mots ou avec les notions de sciences de la vie et de la terre.

- Textes, lettrage et graphisme (esthétique du langage)
- Interprétation artistique de planches, sculptures représentant des animaux ou utilisation d'éléments naturels pour sculpter ou construire (Écorces, gousses, pailles, etc)

C) Projets interdisciplinaires d'aménagement d'un espace : La décoration (de fête, d'exposition, d'évènements culturels ou de théâtre ...)

D) Projet Impliquant les maths, l'ETAP ou les sciences sociales...

Étude du design des maisons haïtiennes, ex : le style *Gingerbread* d'Haïti.

assemblent différents matériaux pour créer une sculpture assemblée. L'assemblage est un processus additif.

- Être capable de lier les arts visuels à d'autres disciplines ; comprendre le bien fondé des projets interdisciplinaires.

- Comprendre le rapport des notions de design intérieur, de décoration et d'artisanat.

- Explorer le rôle de l'architecture dans la culture et l'Histoire.

- Rôle des logiciels de design et des imprimantes « 3D » dans les créations artistiques nouvelles.

Savoir-faire

- Comprendre le jeu de la construction et de l'équilibre dans l'espace grâce à des productions en volume.

- Comprendre comment transposer une image ou une idée élaborée en deux dimensions vers une production en volume ou trois dimensions.

- Étudier certaines des techniques artistiques qui exigent le volume (tel que la sculpture du bois, de la pierre ou du fer, le papier mâché, l'argile, les maquettes architecturales etc.)

- Étudier la composition et l'agencement des couleurs

dans le design décoratif (design intérieur).

Attitudes à mobiliser

- Exercice de sculpture de l'idée à la forme en volume.
- Utilisation de la linguistique et du graphisme (esthétique du langage et lettrage) pour un travail interdisciplinaire.
- Recherche du beau et de la fantaisie dans la décoration, le design intérieur et extérieur.
- Ouverture vers la perspective simple et l'observation de l'architecture – L'architecture du patrimoine haïtien.

MODALITES ET CRITERES D'ÉVALUATION:

Cette unité est ancrée dans la pratique et l'évaluation se fera de manière formative tout le long des activités.

- L'élève est en mesure de créer des œuvres bien équilibrées en trois dimensions en utilisant des techniques de sculpture, de modelage ou de montage.
- Élaborer un travail de composition visuelle équilibrée dans l'espace en utilisant des matières différentes (argiles, fer, bois, papier, multimédia etc.)
- Il/elle peut expliquer les processus utilisés de transposition et de jumelage d'idées interdisciplinaires et ceux de décoration d'espace pour des événements scolaires ou communautaires.

UNITE D'APPRENTISSAGE 4: ACTIVITES SPECIFIQUES AU DEVELOPPEMENT DE LA CREATIVITE ET DE DECOUVERTE DU PATRIMOINE

- Connaître les acceptions et dimensions de la créativité et de l'innovation.
- Leur rapport au développement personnel et au développement communautaire et durable.
- Développer les techniques liées à la créativité (curiosité intellectuelles et techniques de solution de problème).
- Connaître la diversité des éléments du patrimoine (catégories et expressions).

COMPETENCE(S) CIBLEE(S):

C1 - S'exprimer par les arts en s'inspirant du patrimoine et en innovant dans une production utilisant des techniques de l'artisanat ou des éléments et matériaux locaux.

C2 - Développer des savoir-faire et techniques artistiques : l'élève découvre des outils traditionnels de créations artistiques et artisanales.

C3 - Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel. Par des visites, des recherches et des travaux d'exploration et de recherche artistique.

C4 - Travailler en équipe par des activités et projets artistiques scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement naturel. Les thèmes sont développés dans une collaboration et une entraide ; les élèves réalisent des projets ensemble. (Exemple : exposition collective sur un thème tel le patrimoine ou de l'environnement ou encore sur l'impact de la technologie sur l'environnement.).

C5 - Développer une sensibilité esthétique : être capable de réagir face à une œuvre d'art, d'énoncer un jugement, de réfléchir, de communiquer avec un vocabulaire approprié pour dire son appréciation de l'art et de s'auto-évaluer.

C6 - Concevoir et réaliser un projet artistique en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation.

C7 - Utiliser les outils technologiques en rapport avec les arts.

C8 - Découvrir les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives.

SAVOIRS

- Différencier les activités artistiques techniques des actions créatrices et innovantes. Le premier étant au service de l'autre.
- Identifier des instruments, techniques et procédures qui accompagnent la créativité dans l'espace-temps.
- Identifier les multiples formes de représentations du patrimoine et leur utilité dans le développement de l'art, de l'artisanat et de la culture.

« Le patrimoine étant l'héritage du passé dont nous profitons aujourd'hui et que nous transmettons aux générations à venir. Notre patrimoine culturel et naturel sont deux sources irremplaçables de vie et d'inspiration. Le patrimoine inclut notamment les œuvres qui ont une valeur universelle exceptionnelle du point de vue de l'Histoire, des arts et de la science, des points de vue esthétique, ethnologique ou anthropologique. » (UNESCO, 2008).

Savoir-faire

- Résoudre des problèmes en mobilisant les ressources disponibles dans l'environnement immédiat.
- S'inspirer d'inventions, de créations et de techniques de production traditionnelle et pour proposer de nouveaux produits adaptés aux besoins actuels et futurs.
- Bricoler, transformer et modifier la nature des matériaux pour proposer de nouveaux sujets et de nouvelles fonctions aux objets ; combiner les supports, les outils, les gestes et les médiums pour créer.
- Imiter et innover en fonction d'un ensemble de valeurs esthétiques et utilitaires dans les domaines artistiques et

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

- Illustrations caricaturales et/ou bandes dessinées narratives. (Créés à partir des contes, proverbes ou personnages traditionnels haïtiens)
- Création à partir d'éléments liés au patrimoine, à l'art, l'artisanat et la société.
- Réappropriation du patrimoine par visites de sites historiques. Visites d'ateliers, de laboratoires, de chantiers, de galeries d'art, de musées ou d'autres lieux (publics ou privés) pour découvrir les innovations, les explorations créatives et les expressions du patrimoine sur le plan local, national et mondial.
- Projection de documentaires sur la créativité et/ou le patrimoine, en utilisant une approche interdisciplinaire. Illustrations expressives de documentaires ou textes.
- Projets autour des métiers de l'art et/ou du patrimoine. Définitions, dimensions, fonctions et finalités de la créativité et du patrimoine.
- Exposition, animation et concours entre les élèves et les classes autour de la créativité à travers les matériaux et la présentation du patrimoine et/ou publication d'un journal (qui pourrait être virtuel) sur la créativité et/ou le patrimoine.

professionnels ; adapter et permuter des éléments dans leurs rôles et fonctions pour découvrir les relations entre les arts et la technique.

Attitudes à mobiliser

Ouverture d'esprit et tolérance envers la diversité culturelle et les expressions diverses.

Esprit de recherche et de documentation en innovation et en patrimoine.

Regard vers le futur et les possibilités nouvelles tout en s'intéressant aux productions passées.

MODALITES ET CRITERES D'ÉVALUATION:

L'évaluation se fait sur la base

- de la maîtrise des connaissances relatives aux différents concepts, du vocabulaire et du langage appropriés à la créativité et au patrimoine ;
- des compétences confirmées par la manipulation des supports, outils et objets pour créer des activités et/ou des œuvres (esthétiques et/ou utilitaires) originales ou qui impressionnent ;
- de la cohérence autour des différentes approches, méthodes et techniques utilisées pour atteindre ses objectifs dans le processus de création ou de représentation ;
- de l'efficacité de l'élève dans les différentes étapes à franchir pour créer ou pour représenter ses expressions du patrimoine.

B- Musique

Les acquis de fin du 3^e cycle fondamental en musique sont les suivants :

L'élève doit être capable de :

- Reconnaître grâce à l'écoute d'œuvres musicales multiples les divers types d'émotions qui lui sont transmises telles que : la joie, la peine, la colère, la tristesse, la gloire etc.
- S'exprimer à travers la musique en utilisant la notation musicale en :
 - o Lisant une partition
 - o Ecrivant une partition
 - o Créant des morceaux de musique en considérant que l'œuvre est réécrite à chaque interprétation. Cette compétence s'exercera à travers des instruments tels que la flute à bec, la voix et la percussion.
- Jouer en groupe, c'est à dire pouvoir s'harmoniser pour interpréter des morceaux en grand et en petit groupe.
- Situer des morceaux de musique à travers le temps et l'espace : musique du terroir, musique universelle et pouvoir apprécier une œuvre musicale
- Utiliser le numérique grâce à des logiciels de musique et des applications web, telles que *Noteflight*, *Soundtrap*, *Musescore*, comme supports de son apprentissage et comme moyens de création et de production.

Programme de musique du 3e cycle fondamental

Le programme est bâti sur 5 axes qui sont développés chaque année :

(1) la théorie musicale, (2) le solfège, (3) la pratique instrumentale, (4) la musique assistée par ordinateur (MAO) et (5) l'appréciation musicale.

7e année –Eveil artistique et environnement culturel. L'écoute et les rythmes.

1- La théorie musicale.

L'élève acquiert et applique l'ensemble des règles qui décrivent le système musical que nous utilisons. Il les emploie à bon escient et en connaissance de cause de manière à pouvoir justifier chaque champ correspondant aux formes de la musique occidentale.

La notation musicale, la gamme et ses degrés, les intervalles, les accords sont autant d'éléments qui la constituent.

2- Le solfège.

L'élève utilise les bases de l'éducation musicale qu'est le solfège. Par cette méthode d'apprentissage musical faite d'exercices de lecture et d'auditions musicales, il apprendra à déchiffrer, à lire une partition, à exécuter et à interpréter des pièces musicales en combinant la lecture des notes et la lecture rythmique.

3- Pratique instrumentale

L'élève acquiert des techniques de jeu propres à un instrument tel que la flûte à bec, la voix, la percussion aux fins de l'interprétation, de l'improvisation, de la reproduction ou de la création de pièces musicales.

4- La musique assistée par ordinateur (MAO)

L'élève manipule l'ensemble des utilisations de l'informatique comme outil associé à la chaîne de création musicale depuis la composition musicale jusqu'à la diffusion des œuvres, en passant par la formation pédagogique au solfège et la pratique d'instruments.

5- L'appréciation musicale

Grâce à l'écoute d'œuvres musicales de périodes diverses de l'histoire de la musique universelle et du terroir, l'élève pourra situer les œuvres musicales dans le temps et l'espace, les analyser, les comparer tout en développant un certain goût pour la musique et une certaine culture musicale.

8e année –Expressions culturelles et enjeux patrimoniaux. Solfège et pratique

1- La théorie musicale. (Continuation de la 7^eannée)

L'élève continue à acquérir l'ensemble des règles qui décrivent le système musical que nous utilisons. Il les emploie à bon escient et en connaissance de cause de manière à pouvoir justifier chaque champ correspondant aux formes de la musique classique haïtienne.

2- Le solfège.

L'élève continue à intégrer les bases de l'éducation musicale qu'est le solfège. Par cette méthode d'apprentissage musical faite d'exercices de lecture et d'auditions musicales, il apprendra à déchiffrer, à lire une partition, à exécuter et à interpréter des pièces musicales en combinant la lecture des notes et la lecture rythmique.

3- Pratique instrumentale

L'élève acquiert les techniques de jeu propres à un instrument tel que la flûte à bec, la voix, la percussion à des fins d'interprétation, d'improvisation, de reproduction ou création de pièces musicales.

4- La musique assistée par ordinateur (MAO)

L'élève manipule l'ensemble des utilisations de l'informatique comme outil associé à la chaîne de création musicale depuis la composition musicale jusqu'à la diffusion des œuvres, en passant par la formation pédagogique au solfège et la pratique d'instruments.

5- L'appréciation musicale

Grâce à l'écoute d'œuvres musicales de périodes diverses de l'histoire de la musique universelle et plus spécifiquement du terroir, l'élève pourra situer les œuvres musicales dans le temps et l'espace, les analyser, les comparer tout en développant une certaine affinité pour la musique savante en rapport à son héritage culturel.

9e année - Entrepreneuriat culturel et industries culturelles. La production

1- La théorie musicale.

L'élève applique l'ensemble des règles qui décrivent le système musical que nous utilisons. Il les emploie à bon escient et en connaissance de cause de manière à pouvoir justifier chaque champ correspondant aux formes de la musique.

2- Le solfège.

L'élève comprend bien le solfège. Il poursuit son apprentissage musical par des exercices de lecture et d'audition musicales. Il déchiffre et arrive à lire une partition, pour exécuter et interpréter des pièces musicales en combinant la lecture des notes et la lecture rythmique.

3- Pratique instrumentale

L'élève acquiert les techniques de jeu propres à un instrument tel que la flûte à bec, la voix, la percussion aux fins de l'interprétation, de l'improvisation, de la reproduction ou de la création de pièces musicales.

4- La musique assistée par ordinateur (MAO)

L'élève manipule l'ensemble des utilisations de l'informatique comme outil associé à la chaîne de création musicale depuis la composition musicale jusqu'à la diffusion des œuvres, en passant par la formation pédagogique au solfège et la pratique d'instruments. Il produit des rythmes et des mélodies.

5- L'appréciation musicale

Grâce à l'écoute d'œuvres musicales actuelles, l'élève pourra situer les œuvres musicales, les analyser, les comparer tout en développant une bonne compréhension de la production musicale actuelle et de son impact.

Des repères de progression dans la maîtrise des compétences ciblées

	7 ^E ANNÉE INITIATION A LA MUSIQUE	8 ^E ANNÉE EXPRESSION MUSICALE	9 ^E ANNÉE PRODUCTION MUSICALE
1 LA THEORIE MUSICALE. L'élève acquiert l'ensemble des règles qui décrivent le système musical que nous utilisons. Il les emploie à bon escient et en connaissance de cause de manière à pouvoir justifier chaque champ correspondant aux formes de la musique occidentale. La notation musicale, la gamme et ses degrés, les intervalles, les accords sont autant d'éléments qui la constituent.	<ul style="list-style-type: none"> • Les signes de la notation musicale : <ul style="list-style-type: none"> - Les signes d'intonation - Les signes de durée • De la gamme et de ses degrés <ul style="list-style-type: none"> - la gamme diatonique majeure • Les intervalles 	<ul style="list-style-type: none"> • La gamme diatonique mineure • Gammes relatives • Les accords • Les éléments courants dans la constitution de la musique haïtienne. 	<ul style="list-style-type: none"> • Initiation à l'écriture musicale • L'analyse musicale • Harmonie
2-LE SOLFÈGE. L'élève utilise les bases de l'éducation musicale qu'est le solfège. Par cette méthode d'apprentissage musical faite d'exercices de lecture et d'audition musicales, il apprendra à	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture des notes (clé de Sol) • Lecture rythmique (les mesures simples) • Le chant et l'intonation • Exercices de solfège. Solfier consiste à mettre ensemble : la 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectures des notes (clé de Fa) • Lecture rythmique (les mesures composées) • Le chant et l'intonation • Exercices de solfège 	Renforcement des acquis de la 7 ^e et 8 ^e années

déchiffrer, à lire une partition, à exécuter et à interpréter des pièces musicales en combinant la lecture des notes et la lecture rythmique.	lecture des notes, la lecture rythmique, le chant et l'intonation. En d'autres termes, il consiste à exécuter une partition en chantant.	(Solfier, mettre ensemble : la lecture des notes, la lecture rythmique, le chant et l'intonation ; exécuter une partition en chantant.)	
3-PRATIQUE INSTRUMENTALE L'élève acquiert les techniques de jeu propres à un instrument tel que la flûte à bec, la voix, la percussion aux fins de l'interprétation, de l'improvisation, de la reproduction ou de la création de pièces musicales.	<ul style="list-style-type: none"> • La flûte à bec soprano • La percussion • La voix 	<ul style="list-style-type: none"> • La flûte à bec alto • La percussion • Musique d'ensemble <ul style="list-style-type: none"> - Chorale - Orchestre • Chants traditionnels Haïtiens 	<ul style="list-style-type: none"> • Flûte à bec (ténor et basse) • La percussion • Musique d'ensemble <ul style="list-style-type: none"> - Chorale - Orchestre • Introduction d'éléments électroniques, d'enregistrement et/ou d'ingénieries du son
4-LA MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR (MAO) L'élève manipule l'ensemble des utilisations de l'informatique comme outil associé à la chaîne de création musicale depuis la composition	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève se familiarise à au moins un logiciel pour faire de la musique : • Edition de partitions avec l'assistance de logiciel pour création musicale (<i>Musescore</i>) • Création de sons de qualité, en ajustant le volume, le panoramique 	<ul style="list-style-type: none"> . Edition de partitions par MAO . Utilisation de MIDI (<i>Musical Instrument Digital Interface</i>) pour travailler en groupe. . Séquences . Création de la musique en 	Renforcement des acquis des deux années précédentes. L'élève se familiarise avec les notions essentielles pour faire le <i>mixing</i> et <i>mastering</i> de sa production musicale.

<p>musicale jusqu'à la diffusion des œuvres, en passant par la formation pédagogique au solfège et la pratique d'instruments.</p> <p>L'élève s'applique à créer ses propres rythmes (<i>Pattern Beat Maker</i>) Il collabore avec d'autres élèves dans la création musicale.</p>	<p>et en utilisant l'effet de balayage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création de la musique en ligne 	<p>ligne</p>	
<p>5- L'APPRECIATION MUSICALE</p> <p>Grâce à l'écoute d'œuvres musicales de périodes diverses de l'histoire de la musique universelle et du terroir, l'élève pourra situer les œuvres musicales dans le temps et l'espace, les analyser, les comparer tout en développant un certain goût pour la musique et une certaine culture musicale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Écoute et appréciation de grands classiques universels. - Situer les œuvres écoutées dans le temps et l'espace. - Analyser les œuvres ; les comparer tout développant une certaine culture musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> . Écoute de musiques savantes haïtiennes - Situer les œuvres écoutées dans le temps et l'espace, les analyser, les comparer tout en développant une certaine affinité pour la musique savante en rapport avec son héritage culturel. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève situe les œuvres musicales écoutées, les analyse, les compare tout en développant une bonne compréhension de la production musicale locale et internationale. - Il développe un jugement et une compréhension de la musique actuelle et de sa production et de son impact.

Tableaux décrivant chaque unité d'apprentissage en musique

UNITE D'APPRENTISSAGE 1 : LA THEORIE MUSICALE

COMPETENCE(S) CIBLEE(S) : COMPETENCES GENERALES 2 ET 3

2- Développer des savoir-faire et techniques artistiques lui permettant de produire ou reproduire des œuvres en arts visuels et/ou musicales.

3- Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel.

SAVOIRS

- . Connaissance des règles du système musical.
 - . La sémantique musicale
 - . Utilisation des règles qui régissent le système musical
 - . Approche scientifique et savante de la musique
- Savoir-faire
- . Application des règles du système musical.
 - . Capacité à évoluer dans toutes les gammes et à travers tous les modes.
 - . Construire, identifier et utiliser les intervalles à bon escient
 - . Construire, identifier et utiliser les accords selon les règles de l'harmonie.

Attitudes à mobiliser

Réfléchir, agir, réagir suivant les principes de la musique tonale et autre système musical

Justifier l'emploi des règles

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

- . L'élève apprend à représenter les sons musicaux à partir des signes de la notation musicale. Il le fait de façon manuscrite, puis le transmet à partir d'un logiciel ou une application web d'édition musicale (Noteflight, Museshare, etc.)
- . L'élève apprend à représenter la valeur relative des notes.
- . L'élève est appelé à reconnaître la structure de la gamme diatonique majeure et de la gamme diatonique mineure. Il lui sera demandé de construire des gammes du mode majeur, puis du mode mineur en respectant leur structure spécifique.
- . À travers la gamme diatonique majeure, l'élève sera amené à reconnaître les intervalles, les spécifier et les construire.

MODALITES ET CRITERES D'EVALUATION :

L'élève démontre par des exercices oraux et écrits, individuels et en groupes qu'il comprend les règles du système musical. L'enseignant corrige si possible les aspects non-assimilés par l'élève.

L'évaluation se fera progressivement. Les devoirs individuels seront évalués afin de permettre à l'enseignant d'accompagner l'apprentissage de l'élève en lui faisant prendre conscience de ses erreurs et de les corriger. Il en sera de même des devoirs réalisés en groupe. Toutefois, un examen de fin de session permettra d'évaluer les acquis

UNITE D'APPRENTISSAGE 2 : LE SOLFEGE

Compétence(s) ciblée(s) : compétences 2, 3, 4 et 6

2- Développer des savoir-faire et techniques artistiques lui permettant de produire ou reproduire des œuvres en arts visuels et/ou musicales.

3- Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel.

4- Travailler en équipe par des activités et projets artistiques scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement naturel.

6- Concevoir et réaliser un projet artistique en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation.

SAVOIRS

- . Connaissance des signes représentant le degré de hauteur des sons ainsi que ceux représentant leur durée.

- . Connaissance des différents types de mesures

Savoir-faire

- . Lire les notes

- . Exécuter une lecture rythmique

- . Chanter une partition

- . Exécuter une partition à partir d'un instrument

- . Lire des notes, c'est à dire l'identification des notes suivant leur degré de hauteur sur la portée (clé de Sol, clé de Fa).

- . Lecture rythmique, c'est à dire combiner la valeur en termes de durée des sons musicaux.

- . L'intonation, c'est à dire la combinaison des sons suivant leur degré de hauteur sur la portée

- . Solfier, c'est à dire chanter en combinant la lecture des notes, la lecture rythmique et l'intonation

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE

- . Exercices de lecture de notes en clé de Sol et en clé de Fa.

- . Des exercices de rythme sur les mesures simples et les mesures composées.

- . L'élève bat les mesures librement ou en utilisant le métronome.

- . Des exercices d'intégration

- . Des exercices pour la culture de l'oreille

- . Des exercices de solfège

Attitudes à mobiliser Éducation des yeux pour la lecture rapide des notes. La culture de l'oreille La technique de chant L'interprétation musicale	
MODALITES ET CRITERES D'EVALUATION : Les différents éléments du solfège tels que la lecture des notes, la lecture rythmique, la culture de l'oreille et l'intonation seront évaluer de manière formative à travers des travaux à réaliser. Un examen final au cours duquel l'élève aura à solfier une ou plusieurs pièces de musique fera l'objet d'évaluation finale à la fin de chaque session.	

UNITE D'APPRENTISSAGE 3 : LA PRATIQUE INSTRUMENTALE COMPETENCE(S) CIBLEE(S) : TOUTES LES COMPETENCES (DE 1 A 8) S'exprimer par les arts, exprimer ses pensées et ses émotions par des modes d'expression artistique. Interpréter, improviser, créer des morceaux de musique Développer des savoir- faire et techniques artistiques lui permettant de produire ou reproduire des œuvres en arts visuels et/ou musicales. Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel. Travailler en équipe par des activités et projets artistiques scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement naturel. Développer une sensibilité esthétique : être capable de réagir face à une œuvre d'art, d'énoncer un jugement, de réfléchir, de communiquer avec un vocabulaire approprié pour dire son appréciation de l'art et de s'auto-évaluer. Concevoir et réaliser un projet artistique en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation. Utiliser les outils technologiques en rapport avec les arts. Découvrir les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives.	
SAVOIRS . Théorie relative à un instrument (la flûte à bec, la voix, ou la percussion) Savoir-faire . Jouer un instrument (seul ou en groupe)	PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE . Présentation et tenue de l'instrument . Le doigté et mécanisme de l'instrument . Exercices progressifs sur la technique de jeu de l'instrument . L'interprétation de pièces musicales

Attitudes à mobiliser Pratique régulière Maîtrise de l'instrument	
Modalités et critères d'évaluation Les acquis techniques de l'instrument seront évalués par l'exécution d'exercices démontrant une certaine maîtrise de ses aspects techniques. Une évaluation finale se fera à travers des auditions ou des récitals de fin d'année.	

UNITE D'APPRENTISSAGE 4 : LA MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR (MAO)

COMPÉTENCE(S) CIBLÉE(S) : COMPÉTENCES 2, 6, 7 ET 8 :

2- Développer des savoir-faire et techniques artistiques lui permettant de produire ou reproduire des œuvres en arts visuels et/ou musicales.

6- Concevoir et réaliser un projet artistique en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation.

7- Utiliser les outils technologiques en rapport avec les arts.

8- Découvrir les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives.

SAVOIRS

Maîtrise des aspects théoriques et techniques du sound-design.

Savoir-faire

. Maîtrise des aspects théoriques et pratiques du mixage.

. Créer et produire en home studio

Attitudes à mobiliser

Curiosité et exploration des logiciels et applications

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE POUR

. Utilisation d'un logiciel d'édition de partitions ou d'une application web d'édition de partitions pour rendre les devoirs de musique.

. Rendre les devoirs sous formats audiovisuels.

. Permettre à l'élève de manipuler et de créer des sons et des mélodies par ordinateur.

. La réalisation d'enregistrements sonores, soit pour créer des maquettes soit pour faire des labels.

. Amener l'élève à composer sa propre musique par MAO.

Modalités et critères d'évaluation

L'évaluation portera tant sur les aspects théoriques que pratiques de la matière. Elle s'accentuera sur les réalisations de l'élève.

Tous les devoirs comptent et un examen final à chaque fin de session permettra de faire le bilan des acquis.

UNITE D'APPRENTISSAGE 5 L'APPRECIATION MUSICALE

Compétence(s) ciblée(s) : compétences 3, 4, 5 et 8

3- Connaître et faire valoir le patrimoine national tout en appréciant le patrimoine universel.

4- Travailler en équipe par des activités et projets artistiques scolaires ou communautaires autour des multiples dimensions du patrimoine et de l'environnement naturel.

5- Développer une sensibilité esthétique : être capable de réagir face à une œuvre d'art, d'énoncer un jugement, de réfléchir, de communiquer avec un vocabulaire approprié pour dire son appréciation de l'art et de s'auto-évaluer.

8- Découvrir les métiers et les opportunités des industries culturelles et créatives.

SAVOIRS

- . Connaître les grandes périodes et les grands mouvements de l'histoire de la musique universelle et locale

- . Connaître les différentes formes musicales

Savoir-faire

- . Analyser une pièce de musique

- . Placer une œuvre dans le temps et dans l'espace

- . Juger la valeur artistique et esthétique d'une œuvre

Attitudes à mobiliser

- . L'écoute critique

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE POUR

- . Repérer les divers mouvements historiques de la musique en déterminant leurs caractéristiques propres.

- . L'écoute d'œuvres musicales

- . Montage de biographie de compositeurs

- . Création de discographie

- . Analyse d'œuvres musicales

MODALITES ET CRITERES D'EVALUATION

L'élève sera mis continuellement en contact avec les œuvres musicales, les compositeurs et les différentes formations musicales ou groupes musicaux. L'analyse des œuvres musicales sera le moyen privilégié pour vérifier les acquis.