



Description de l'expérience d'apprentissage 2017-2018

Nom de l'école		Tél.	
Titre de l'expérience d'apprentissage		Niveaux visés	
Nom de l'enseignant ou des enseignants concernés		Courriel(s)	
Personne responsable de l'expérience d'apprentissage		Tél.	Courriel
Artiste(s)		Tél.	Courriel

Description de l'expérience d'apprentissage achevée (œuvre créée par l'élève)

Nombre d'élèves qui participeront par niveau : _____ élèves _____ année
Nombre d'enseignants qui participeront par niveau : _____ enseignants _____ année

Rôle des élèves : Description de la façon dont les élèves mettront la démarche créative en pratique (voir l'Annexe 1)

Rôle de l'enseignant (des enseignants) :

Intégration des arts dans d'autres matières scolaires : Description de l'interdisciplinarité et des résultats d'apprentissage précis visés par l'expérience d'apprentissage

Durée prévue de l'expérience d'apprentissage

	Moins de 2 semaines		De 1 à 2 mois
	De 2 à 4 semaines		2 mois ou plus

Contribution de l'école (services, biens ou autre)

Contribution communautaire/parteneriat anticipé (Veuillez fournir le nom de la personne ou de l'organisme ainsi que ses coordonnées).

Quelles stratégies utiliserez-vous pour rendre les parents et la communauté conscients de l'importance de contribuer à une expérience d'apprentissage?

Comment célébrerez-vous l'achèvement de votre expérience GénieArts?

Estimation des coûts

Matériel requis

Matériel à acheter	Fournisseur	Coût
Coût total du matériel (a)		

Matériel qui n'a pas besoin d'être acheté (disponible à l'école, obtenu en don ou pouvant être emprunté)

Matériel	Fournisseur	Coût approximatif
Coût total du matériel		

Nom de l'artiste : _____

(Si vous travaillez avec plus d'un artiste, prière d'utiliser une feuille séparée pour chacun d'eux.)

Rôle de l'artiste : Description de la collaboration entre l'artiste et l'enseignant en ce qui concerne la conception et la prestation de l'expérience d'apprentissage

--	--

Services fournis par l'artiste	Coût
Nombre de séances de planification :	\$

___ séance(s) X 40 \$ chacune Maximum de 2 séances par expérience d'apprentissage	
Séance d'information - artiste Limite de 40 \$ par Expérience d'apprentissage	40.00 \$
Déplacement de l'artiste à la séance d'information : (si l'aller-retour compte plus de 50 km – lieu de travail) – Ces réunions ont lieu à l'école avant le début du projet. ___ km X 0,40 \$	\$
Nombre total d'heures pour les séances en salle de classe : (l'artiste est rémunéré 50 \$ l'heure) ___ heures X 50 \$ l'heure (Maximum de 250 \$ par jour)	\$
Coûts techniques : (voir page 6) ___ heures X 20 \$	\$
Préparation du matériel : (limite de 20 % du montant pour les séances en salle de classe) ___ séance(s) X 20 \$	\$
Déplacement de l'artiste : (si l'aller-retour compte plus de 50 km) – lieu de travail ___ km X 0,40 \$	\$
Repas : (s'il n'est pas fourni par l'école) ___ repas X 7 \$ chacun	\$
Autre :	\$
Coût total de l'artiste (b)	\$

Sommaire budgétaire

Estimation des coûts	Contribution	
Matériel (montant « a » de la page 4)		
Artiste(s) (montant « b » de tous les artistes de la page 5)		
Estimation du coût total		
Estimation des revenus		Contribution en nature
Montant demandé à GénieArts (jusqu'à un maximum de 2 500 \$)		
Contribution financière des partenaires extérieurs		
Contribution de la Commission scolaire de langue française envers l'expérience d'apprentissage		
Contribution en nature de l'école envers l'expérience d'apprentissage		
Contribution de l'école (10 % de l'estimation du coût total)		
Estimation du revenu total		

Lignes directrices pour les demandeurs

Veillez tenir compte des dispositions suivantes lorsque vous préparez votre demande :

GénieArts n'acceptera que les demandes soumises par les écoles. Les artistes qui désirent participer au programme doivent créer un partenariat avec une ou plusieurs écoles et présenter une demande par l'entremise de ces écoles.

Les expériences d'apprentissage financées par GénieArts doivent s'adresser à une classe entière d'élèves.

GénieArts ne couvre pas les frais de suppléance, les frais de déplacement des élèves et des enseignants, ni les dépenses en immobilisations liées aux expériences d'apprentissage.

Le programme paie les frais de l'artiste jusqu'à un maximum de 50 \$ l'heure pour le temps consacré à l'animation en salle de classe. Le temps passé à faire des recherches et à préparer les ateliers est compris dans cette rémunération. Les artistes pourront recevoir 40 \$ l'heure pour les réunions de planification avec les enseignants jusqu'à un maximum de deux heures de planification par expérience d'apprentissage ou par niveau participant. Les coûts techniques associés à l'expérience d'apprentissage, comme la cuite de poterie ou le montage d'expositions, peuvent aussi être admissibles à raison de 20 \$ l'heure.

Les demandeurs qui reçoivent des fonds doivent consentir à ce qu'un représentant de GénieArts visite le site au cours de l'exécution de l'expérience d'apprentissage.

Signature de l'enseignant : _____ Date : _____

Signature de l'artiste : _____ Date : _____

Signature de la direction : _____ Date : _____

Veillez faire parvenir votre description d'expérience d'apprentissage à :

Gilles Arsenault

Ministère de l'Éducation, du Développement préscolaire et de la Culture

Centre Holman

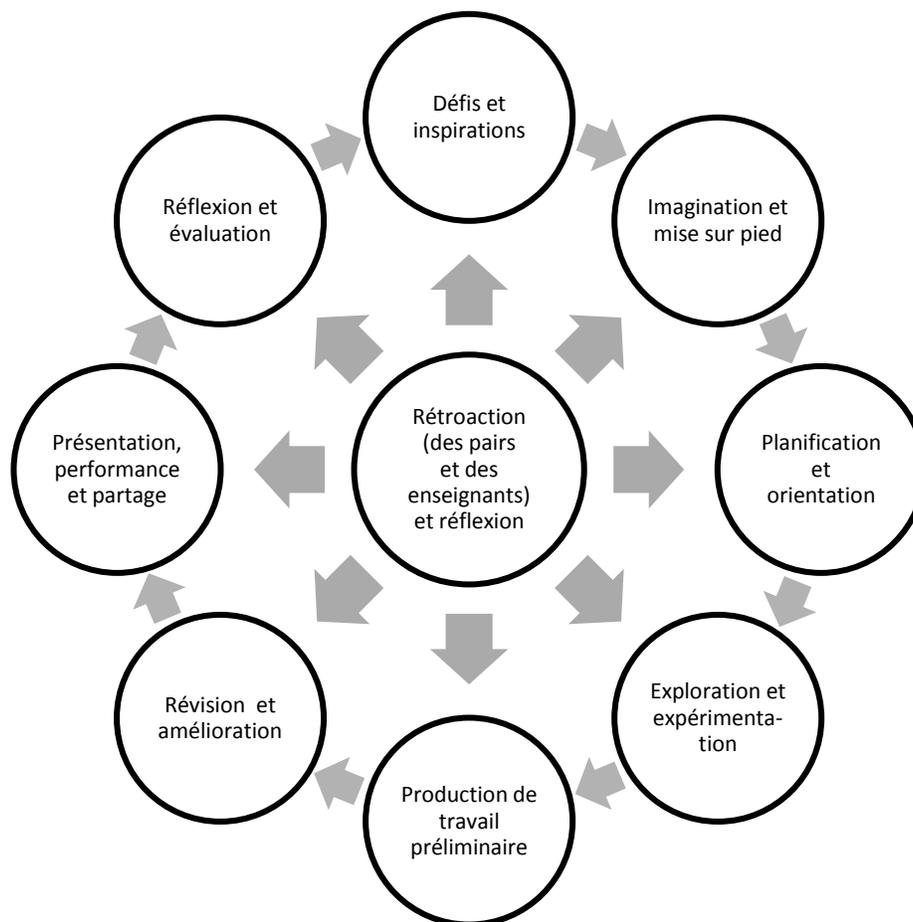
250, rue Water, bureau 101

Summerside (Île-du-Prince-Édouard) C1N 1B6

Tél. : 902-438-4841

Télec. : 902-438-4062

Date limite : 24 novembre 2017



- Exploration et expérimentation
 - *Utilise toute une gamme de techniques, de conventions et d'éléments ou de principes pour répondre aux défis, aux stimulus ou à l'inspiration*
 - *peut permettre au processus de guider d'autres découvertes*
- Production de travail préliminaire
 - *S'engager à des choix et processus et tente de clarifier son objectif en vue d'un auditoire ciblé*
 - *crée un gabarit, un prototype ou un produit (la concrétisation de l'idée)*
- Révision et amélioration
 - *Partage le travail préliminaire avec ses pairs, demande l'opinion des autres, améliore les concepts formels*
 - *Retravaille le produit, s'inspirant des forces et de rétroactions*
 - *Développe et modifie l'idée originale; fais des choix, adapte et façonne*
- Présentation, performance et partage
 - *Identifie un auditoire (par exemple: enseignant, parents, pairs, communauté) et prépare une stratégie et un espace pour partager l'œuvre; finaliser sa production/présentation*
- Réflexion et évaluation
 - *Réfléchis au processus et au niveau de succès et identifie d'autres objectifs et possibilités d'apprentissage ainsi que les étapes à venir.*