

AU-DELA DU REEL

INFO-CONGRÈS SEPTEMBRE 2018

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION DE L'AQÉSAP
VOUS INVITE À PARTICIPER AU CONGRÈS 2018!

22, 23 et 24 novembre 2018

Invitation aux enseignantes et aux enseignants en arts plastiques et à tous les intervenants du milieu éducatif!

Ce congrès demeure l'occasion par excellence de partager des projets, des réflexions sur l'enseignement des arts plastiques et des résultats de recherche en ce domaine.

Journée de formation du 22 novembre

Cette année, le Congrès AQÉSAP sera précédé d'une journée de spécialisation qui aura lieu le jeudi. Nous vous offrirons plusieurs ateliers dont un « mains sur les touches » et un atelier pratique en lien avec le thème choisi.

Faites vos réservations de chambre à l'Hôtel PUR Québec avant le 21 octobre 2018, au 1 (800) 267-2002 pour bénéficier du tarif de groupe. Mentionnez que vous faites partie du groupe Colloque AQÉSAP 2018. Voici le lien Web pour réservations en ligne directement dans le bloc de chambres : <https://bit.ly/2luxNvQ>

Hôtel PUR Québec

395 rue de la Couronne, Ville de Québec, G1K 7X4

Voici le programme provisoire des ateliers qui vous seront proposés au Congrès. D'autres ateliers s'y ajouteront. Consultez le site de l'association au www.agesap.org pour plus de renseignements. Les inscriptions et paiement en ligne seront disponibles sur le site dès la fin septembre.

CONFÉRENCE D'OUVERTURE

AVEC NORBERT LANGLOIS

→ Crédit photo : Stéphane Audet

↓ BGL, Extrait d'atelier avec Sealtest, 2015, Cannes de conserve, pinceaux, acrylique, boîte de plastique, 208 x 41 cm. Crédit photo : Étienne Boucher



Nous poursuivons notre tradition d'entrevue avec l'animateur Marc Laforest qui accueillera cette année Norbert Langlois, copropriétaire de **La Galerie 3** à Québec et collectionneur d'œuvre d'art. Celui-ci abordera l'importance des arts plastiques dans la société en général et l'importance de transmettre l'appréciation et l'acquisition d'œuvres pour soi et pour tous les intervenants culturels. De plus, il présentera un échantillonnage d'œuvres d'artiste qu'il représente à **La Galerie 3**.

Source : www.lagalerie3.com



← Annie Baillargeon, *Les magiciens 2*, 2015, Impression jet d'encre et aquarelle, 104 x 163 cm.

Crédit photo : Étienne Boucher

↓ Paryse Martin, œuvre sur le motif 4, 2018, aquarelle et encre sur papier, 50 x 39,4 cm.

Crédit photo : Paryse Martin

↙ Claudie Gagnon, *Appropriation no 2 - se souvenir de Thomas de Keyse*, 2018, photo numérique, impression jet d'encre sur papier RAG, peinture et vernis acrylique, poudre d'or, 61 x 91,4 cm.

Crédit photo : Claudie Gagnon



JOURNÉE DE FORMATION

JEUDI 22 NOVEMBRE

CONFÉRENCE POUR TOUS LES PARTICIPANTS
INSCRITS À LA JOURNÉE DE FORMATION



8 h 30 à 10 h

Le jeu vidéo est indéniablement omniprésent dans le quotidien de nos élèves. En tant que spécialiste en arts, nous voyons dans leurs réalisations à quel point ils sont influencés par ce domaine. Plusieurs d'entre eux rêvent de travailler dans cette niche, mais ne connaissent pas les possibilités. Combien de fois ils nous interpellent dans l'espoir d'une réponse à leurs questions portant sur les différents emplois dans le jeu vidéo. Pour répondre à ces nombreuses interrogations, nous avons eu l'idée cette année d'inviter des représentants de la compagnie Beenox, compagnie de la ville de Québec, de nous présenter les différents corps de métiers dans le monde du divertissement virtuel et aussi pour mieux saisir d'autre part l'importance que revêt cette industrie dans notre économie.



↑ Anthony Carmona



↑ Mitch Fournier



RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE EN ARTS ATELIER «MAINS SUR LES TOUCHES»

Andrée-Caroline Boucher, Service national du RÉCIT domaine des arts

Caroline Labbé, enseignante à la CSDL

Maude Lamoureux, conseillère pédagogique au Service du RÉCIT aux établissements privés

10 h 15 à 16 h

Associée de prime abord à l'univers populaire des jeux vidéo et sur appareils mobiles, la réalité virtuelle et augmentée apporte de nombreux avantages dans le domaine de l'éducation. Elle permet aux élèves de vivre une expérience immersive ainsi qu'un apprentissage efficace et engagé. De plus, cette technologie de plus en plus accessible s'inscrit de façon signifiante dans la culture des jeunes.

Dans un premier temps, nous vous partagerons des projets expérimentés au primaire et au secondaire.

Dans un deuxième temps, nous vous proposerons une expérimentation pratique simple avec vos propres appareils mobiles de la réalité virtuelle et augmentée tout en développant les compétences créer et apprécier.

NB : Vous devez avoir un compte Google. Vous devez apporter vos appareils mobiles (tablette ou téléphone intelligent). Sinon, il y aura des tablettes disponibles sur place. Vous devez télécharger vos applis à l'avance. Un courriel vous sera acheminé à cet effet.



ATELIER PRATIQUE – IMAGE ANAMORPHIQUE

Stéphane Simard, Brault & Bouthillier

13 h 30 à 16 h

Stéphane Simard de Brault & Bouthillier présentera des trucs et astuces afin créer une image anamorphique de façon simple et accessible, ainsi qu'une image en illusion 3D. Toujours créatif, il se fera un plaisir de partager ses connaissances avec les participants.



ATELIERS PRATIQUES À LA MAISON DES MÉTIERS D'ART DE QUÉBEC

10 h 15 à 12 h 15

LES ATELIERS

Pr Préscolaire

P Primaire

S Secondaire

C Collégial

U Universitaire

T Tous

INSCRIVEZ-VOUS AUX ATELIERS EN LIGNE DÈS LA FIN SEPTEMBRE 2018

Rendez-vous sur le site au www.agesap.org, cliquez sur « Mon compte » et suivez les instructions.

Il est important de noter que certains changements ou ajouts hors du contrôle des responsables peuvent être apportés à la programmation actuelle.

S Dans l'esprit de Norval Morrisseau : une visite à la maison des inventions

Jérôme Guenette, St. Thomas High School

Cet atelier vous propose de faire découvrir aux jeunes du secondaire ce géant de l'art autochtone ainsi que les artistes du groupe Woodland tout en apprenant à s'amuser avec les couleurs, les formes et les motifs pour créer une image de leur cru.

Faire entrer les jeunes dans la maison des inventions de Norval Morrisseau, c'est leur faire ouvrir une porte dans leur propre imaginaire.

Vous pourrez en même temps découvrir une série de projet clé en main pour les jeunes de 12 à 17 ans.

P S Lalita's Art Shop – Découvrir l'art par le jeu !

Élise Charette, Fondatrice, formatrice et direction, Lalita's Art Shop

Lalita's Art Shop est une entreprise dévouée à introduire l'art au quotidien de nos enfants, en offrant une gamme de produits exclusifs qui exposent le travail d'artistes hyper inspirants ! Nous croyons que présents dans leur quotidien, les stimuli visuels ouvriront leur esprit à une imagerie plus complexe et élargiront leurs goûts pour toute leur vie. Lors de cet atelier, nous présenterons nos jeux éducatifs qui deviennent de véritables outils pédagogiques lorsqu'ils sont utilisés en classe ainsi que les différentes activités ludo-éducatives pouvant être réalisées avec l'aide de nos jeux ! Nos 2 jeux de mémoire « Introduction aux Arts plastiques » et « À la découverte de petites bêtes » apportent une approche ludique à l'apprentissage de notions artistiques en offrant la possibilité aux enfants d'apprendre les éléments du langage plastique ou de découvrir différents styles artistiques en explorant le fabuleux monde des bestioles, et ce, tout en jouant !

De plus, nous expliquerons les différents ateliers que nous offrons en milieu scolaire ainsi que les formations pour le perfectionnement des maîtres.

En terminant, nous présenterons la seconde édition du concours scolaire de Lalita's Art Shop, une SAÉ destinée aux élèves du primaire, du secondaire ainsi que les classes d'adaptation scolaire que les enseignants pourront réaliser en classe et ajouter à leur programmation de cours. Le gagnant du concours verra son œuvre imprimée sur différents produits, donc gagnera sa propre mini collection et celle-ci sera offerte, pour un temps limité, à notre boutique en ligne !



P S C

Rencontre des Nordicités Nunavik/Laurentides

Nancy Breton, Commission scolaire des Laurentides

Au cours des dernières années, j'ai travaillé à établir un dialogue interculturel par les arts entre mes élèves Inuit de l'école Isummasaqvik au Nunavik et les élèves de l'école St-Jean-Baptiste de Val-David.

Quelles ont été les stratégies pédagogiques employées pour engager les élèves, de part et d'autre, dans l'élaboration d'un projet de création lié à l'affirmation identitaire, à l'altérité et au dialogue interculturel ?

À travers ce projet, nous avons guidé les élèves vers leur construction identitaire ainsi que vers les sentiments d'empathie et d'altérité indispensables pour que le Vivre ensemble soit possible. Qu'est-ce qui en ressort au final ? C'est ce dont nous pourrions discuter dans le cadre de cet atelier.

Mention spéciale du jury OFDE 2016.

T

Congrès de l'InSEA 2018 en Finlande : les grands enjeux abordés

Christine Faucher et Mathieu Thuot-Dubé, Université du Québec à Montréal (UQAM)

En raison de son succès, le système d'éducation finlandais a fait couler beaucoup d'encre ces dernières années. Mais au-delà des publications très élogieuses (« en surface »...) qui pullulent sur les réseaux sociaux, quelle est la réalité des élèves et enseignants en arts finlandais ? Comment s'y vit la recherche en enseignement des arts et quels apprentissages féconds peut-on retirer de leur expérience et témoignages ? Souhaitant y voir plus clair et faire progresser leurs recherches et connaissances, Mathieu Thuot-Dubé et Christine Faucher ont assisté au congrès européen de la Société internationale d'éducation par l'art (InSEA) tenu en Finlande du 18 au 21 juin 2018 (Mathieu est étudiant à la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM, concentration éducation, et Chef de Service de l'éducation à la BANQ ; Christine est professeure à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM).

Ce congrès de l'InSEA, explorant les liens entre l'éducation artistique et divers sujets sociétaux et scientifiques, avait pour but d'offrir des espaces de discussions interdisciplinaires et interculturels, et ce, tout en ciblant les questions les plus vives de notre domaine. Nous savons que les congrès représentent des moments importants pour les enseignants en art et les chercheurs, offrant la possibilité de nous ressourcer, de perfectionner et d'approfondir nos connaissances. Qu'ils soient professionnels ou orientés vers la recherche, les congrès favorisent les échanges, les débats d'idées et l'enrichissement de notre réseau. Ce congrès, tenu à l'Université d'Aalto près d'Helsinki, nous a permis de nous représenter l'état des connaissances dans notre domaine, tout en offrant un regard à la fois très actuel et international. Quels enjeux émergents en éducation artistique ont été traités lors des conférences et événements ? Quels ont été les moments forts du congrès ? C'est cette expérience des plus formatrice que nous souhaitons partager avec vous !

S C U

Présentation d'un film : Un modèle d'enseignement des arts visuels et médiatiques...

Maryse Gagné, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Lors de cet atelier, je présenterai le modèle vidéographique qui constitue l'objet associé à la partie intervention d'une étude doctorale dont l'objectif a été de poser le modèle d'un enseignement des arts visuels et médiatiques compris comme un travail de création. La production vidéo qui sera présentée lors de cet atelier apporte, de façon synthétique et en écho à la version discursive de la thèse, une réponse à cet objectif de recherche. Au plan théorique, les résultats de cette étude prennent la forme de trois grands principes dont rendent compte à la fois la thèse écrite et la production vidéographique. Ces trois principes sont les trois grandes composantes dynamiques d'un enseignement compris comme un travail de création. Cette vidéo ne cherche pas à rendre l'entièreté de la thèse, mais plutôt d'en dépeindre les couleurs et d'en dessiner les principaux traits. Alors que la version discursive développe les idées principales, la version vidéo les évoque et les survole, enrichie par les images en mouvement traduisant l'atmosphère d'une classe d'art vécue comme lieu de création tant pour l'enseignant que pour les élèves. Le film invite le spectateur à s'imprégner d'ambiances, d'espaces, des moments d'un enseignement vécu comme un travail de création. Cette représentation emprunte le langage vidéo pour évoquer cet enseignement de manière artistique, et montre qu'en empruntant une démarche familière à l'artiste, la recherche peut également être une démarche de création.

La projection sera suivie d'une courte période d'échanges avec les participants.

P La photographie au cœur d'apprentissages inductifs en classe d'accueil au primaire

Catherine Nadon et Geneviève Lessard, Université du Québec en Outaouais

Cet atelier relatera l'usage de la photographie afin de valoriser les apprentissages inductifs lors d'activités favorisant les apprentissages inductifs dans le contexte des classes d'accueil du primaire. Ainsi, il sera question de présenter les résultats préliminaires d'une recherche collaborative visant à étudier les méthodes pédagogiques favorisant le sentiment d'intégrité et d'agentivité d'élèves minorisés. Il sera d'abord proposé de définir trois activités réalisées avec trois classes du primaire ayant pour titre respectif : Les classes promenades, Thème mathématique : Classer et ordonner et Notre plus belle histoire, c'est la nôtre. Ces descriptions permettront d'exposer le rôle central qu'ont joué les clichés captés par les élèves comme appartenant au dispositif propre à la documentation pédagogique. La description de ces activités sera aussi l'occasion de présenter ces photographies comme les catalyseurs d'une réflexion interdisciplinaire en précisant comment ces images ont été réinvesties dans les apprentissages des arts visuels, mais aussi des mathématiques et du français langue seconde. Dans un second temps, nous préciserons les rôles de ces photographies prises par les élèves tels que recensés par les trois enseignantes. Plus encore, nous préciserons comment ces photographies ont permis à ces nouveaux arrivants de capter l'essence de leur nouvelle ville selon une perspective qui leur est propre et de s'enraciner dans leur nouvelle terre d'accueil. En conclusion, nous présenterons les limites et les défis que représente la tenue des activités proposées.

S La cosmogonie d'un univers futur : Un projet développé à partir des ressources EducArt du MBAM

Amélie Bernard, Académie Dunton, Commission scolaire de Montréal

Thibault Zimmer, chargé de projets pédagogiques pour le Musée des beaux-arts de Montréal

ÉducArt est la nouvelle plateforme pédagogique du Musée des Beaux-arts de Montréal. Depuis son lancement en septembre 2017, plusieurs activités pédagogiques ont été développées et réalisées dans les salles de classes au Québec, afin créer des liens pertinents entre la culture, ou la collection encyclopédique du Musée avec les programmes disciplinaires enseignés dans nos écoles. Dans le cadre de cette présentation, nous soulignons un projet interdisciplinaire joignant les arts plastiques avec le multimédia, dans lequel la culture fût un véhicule d'apprentissage principale pour découvrir la cosmogonie d'un univers futur. Dans le cadre du cours d'arts plastiques et multimédia, cours optionnel divisé entre deux enseignants, les élèves de deux groupes de secondaire 4 se sont approprié l'idée de la cosmogonie. En partant de diverses œuvres tirées de la plateforme EducArt et abordant certains thèmes liés à la cosmogonie, les élèves ont dû construire leur propre vision de la création de la Terre, voire de l'univers, et élaborer un projet alliant les arts plastiques, les arts numériques et l'écriture.

S Atelier créatif de Brault & Bouthillier

Stéphane Simard, formateur Brault & Bouthillier

Atelier de manipulation pratique et concret.

Cet atelier a pour objectif d'acquérir des techniques qui permettront de créer des réalisations et des projets étonnants avec des matériaux simples et accessibles.

Pour cet atelier j'ai l'intention de présenter deux propositions différentes, soit (dessin sur plaquette de bois verni et gravure et impression en couleurs multiples). Chacune des propositions est réalisée par les participants à la suite des explications de l'animateur, ce qui permet, de bien comprendre et de maîtriser les techniques qui ont été présentées.

Atelier qui se propose convivial, agréable et dynamique afin d'approfondir les propositions et de se ressourcer, dans un contexte d'échange et de partage.

T Introduction au tournage d'un court métrage

Nicola Bélanger et René Robitaille, Association des cinémas parallèles du Québec

Cette formation permettra à un enseignant de bien préparer sa classe à un projet de tournage durant l'année scolaire. À souligner, cette dernière s'attardera aux nouvelles possibilités qu'offrent les iPad et les iPhone.

T La place des médialab en arts plastiques

Patrick Touchette, administrateur à l'AQUOPS, conseiller pédagogique du RÉCIT

Voici une occasion de se familiariser avec le Médialab qui existe sans doute déjà quelque part près de chez vous ! L'émergence des médialabs annonce une nouvelle philosophie du travail en classe et surtout, une variété d'équipements souvent technologiques. L'atelier présente ce qu'est un médialab et comment cela s'utilise avec des élèves. On parlera du genre d'équipement que l'on retrouve dans un médialab ou que l'on veut retrouver. Puis, des propositions d'utilisations en arts plastiques seront discutées.

P S L'éducation à BAnQ, l'approche culturelle et la littératie multimodale à l'œuvre

Mathieu Thuot-Dubé et Julie Maes, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ)

Plus grande institution culturelle du Québec par sa fréquentation et la diversité de ses missions, pilier essentiel de la société du savoir, BAnQ a pour mandat d'offrir un accès démocratique à la culture et à la connaissance. BAnQ propose depuis plusieurs années un programme éducatif destiné aux enseignants et aux élèves du primaire et du secondaire. Arrimée au programme de formation de l'école québécoise, l'institution intervient en complémentarité avec le milieu de l'éducation.

Cette approche exploratoire se concrétise dans le développement d'activités variées, et ce, dans des lieux d'accueil physiques et virtuels. Des visites scolaires aux ateliers de création en passant par des outils et des ressources numériques, l'offre éducative de BAnQ s'inscrit dans une volonté d'exploration, d'appréciation et d'appropriation des documents et des objets culturels de ses collections.

Ces actions se matérialisent par des visites et des ateliers éducatifs physiques, numériques :

- Visites et ateliers éducatifs des expositions à l'Espace Jeunes (préscolaire et primaire) et dans la salle d'exposition principale de la Grande Bibliothèque (primaire et secondaire) ;
- Ateliers de fabrication au FabLab de l'Espace Jeunes (primaire) ;
- Ateliers d'expérimentation au Square (secondaire) ;
- Ateliers de découverte de l'édifice de conservation, BAnQ Rosemont-La-Petite-Patrie (primaire) ;
- Ressources en ligne, interactives, collaboratives et ludiques pour une utilisation en salle de classe : trousse et capsules vidéo : La littérature en boîte, La ligne du temps, Notre territoire, notre identité (primaire et secondaire) ;

Les médiateurs de BAnQ placent la formation de l'élève au cœur de leur pratique. Ils misent sur des projets ludiques et multidisciplinaires en travaillant en étroite collaboration avec les enseignants afin d'élaborer, dans une démarche de cocréation, des activités d'appréciation pour susciter l'intérêt des élèves.

À travers cette programmation d'activités variées, BAnQ devient un passeur culturel. Elle met en relation et donne accès aux savoirs et au patrimoine en favorisant l'acquisition de repères culturels et de compétences d'appréciation esthétique et critique.

S Vends-moi ton artiste !

Elizabeth Delisle, École Bonnier, Commission scolaire des Grandes-Seigneuries

Cet atelier clé en main vous propose une activité d'appréciation pour les élèves du 2^e cycle du secondaire.

Dans le cadre de cet atelier, les participants seront amenés à vivre chacune des étapes de l'activité. Parmi une grande sélection d'artistes, par une pige, 1 seul est attribué à chaque équipe de deux participants. Ensuite, l'équipe doit faire une recherche succincte sur l'artiste et sa démarche. De plus, une de ses œuvres significatives doit être sélectionnée. L'équipe doit produire une affiche qui mettra en lumière les particularités visuelles de cet artiste. Une présentation où chaque équipe devra tenter de nous vendre son artiste. Par des anecdotes, son implication sociale, sa technique révolutionnaire... à eux de trouver la corde sensible des acheteurs. Nous déterminerons un vainqueur par une enchère.

Chaque participant devra attribuer un montant d'argent minimum sur les éléments auxquels il est sensible dans le travail ou la démarche des artistes présentés. Des documents pour réinvestir cette activité en classe vous seront remis.

Pr P S

La présentation des possibilités de projets en peinture vitrail

Philippe Bettinger, Collège Champagneur

Philippe Bettinger est l'héritier d'une tradition familiale : l'art du vitrail. Il a travaillé seul et avec son père et son grand père à la création ou à la restauration de nombreuses verrières au Québec. Il mène, depuis une quinzaine d'années, parallèlement à sa carrière d'artiste du vitrail, une activité de diffusion artistique, qui consiste à familiariser les élèves avec l'art du vitrail. Il sillonne les différentes écoles du Québec et d'ailleurs en réalisant différents projets adaptés aux besoins spécifiques de la clientèle. L'atelier présente le travail de l'artiste et permet aux élèves de se familiariser avec l'art du vitrail et de réaliser une œuvre personnelle. Ces ateliers sont réalisés grâce au programme « Culture éducation ». Philippe Bettinger est également enseignant en arts plastiques au secondaire dans la région de Lanaudière.

Une activité avec un souci pédagogique s'est développée au fil des années autour du travail, plus spécifiquement autour du traitement de la couleur dans le vitrail. Généralement, les ateliers nécessitent deux visites de l'artiste, qui permettent une certaine initiation à l'art du vitrail et à ses techniques à travers une pratique contemporaine de cet art. Cependant, certaines écoles ont pu bénéficier d'un programme particulier permettant à l'artiste de passer plus de temps dans l'école. Ce temps « supplémentaire » a permis la réalisation de projets plus imposants.

L'atelier présenté durant le congrès présentera différents projets réalisés au cours des dernières années avec différentes clientèles (primaire ou secondaire) et de différentes durées (journées ou semaines).

T

L'art de sketchnoter : pour des notes créatives et multimodales !

Andrée-Caroline Boucher, Service national du RÉCIT domaine des arts

Qu'est-ce que le sketchnoting et la multimodalité ? En surtout quel avantage de les exploiter en classe ?

Dans cet atelier, nous présenterons en premier lieu ce qu'est la multimodalité et ses avantages de l'utiliser en classe. Par la suite, nous l'illustrerons de manière concrète à travers la stratégie du sketchnoting. Cette technique de note visuelle s'apparentant au schéma heuristique peut être exploitée dans toutes les disciplines et à tous les niveaux scolaires pour augmenter sa compréhension, sa communication et sa créativité. Enfin, de façon pratique, nous vous inviterons à expérimenter l'art de sketchnoter avec ou sans tablette numérique.

NB : Si possible, apportez vos tablettes numériques préférées !

T

L'art de façon démesuré : créer plus grand que soi

Laurence Beaulieu-Roy et Karolane Dubois, enseignantes en arts plastiques et en art dramatique, Commission scolaire des Affluents et Commission scolaire des Chênes.

Au temps où l'avenir penche vers le virtuel, nous devons réinventer le monde tangible. L'avenir des arts plastiques dépend de nous tous. L'atelier intitulé : « L'art de façon démesuré : créer plus grand que soi » arrive tout juste à temps pour donner l'envie aux enseignants de créer des projets d'envergure. Cette mission sera teintée d'une présentation de deux projets réalisés au secondaire, qui peuvent tous aussi être conçus au primaire !

Nous installerons le sujet en expliquant aux participants l'importance de créer des projets signifiants en donnant une valeur à ce qu'ils font. Surtout, comment rendre un projet simple en un projet extraordinaire ! Plusieurs exemples seront montrés. Nous allons également expliquer les répercussions positives d'une œuvre à grand déploiement (coopération, investissement, diffusion, fierté, reconnaissance). Deux projets seront présentés aux participants.

Tout d'abord, Une lignée colorée : un assemblage de papier carton collé à la verticale sur de grands panneaux de bois, afin de créer une exposition collective. Par la suite, L'art en tête : réaliser une grosse tête en carton afin que les élèves d'art dramatique puissent interpréter leur œuvre. La création d'un vidéoclip comme finalité fit de ce projet un grand succès ! Le développement de leur sens esthétique et de leur vision du monde était au cœur de ces deux créations artistiques.

L'atelier d'une heure se terminera avec une tempête d'idées collectives sur des projets d'envergure pouvant être réalisés dans les écoles. Finalement, l'accessibilité à la démesure, les défis contraignants, les réussites créatives et les idées de grandeur seront au cœur de cet atelier aux couleurs d'au-delà des règles !

Vivre l'expérience esthétique devant (et à travers) l'œuvre

Olga Daussà Pastor et Maia Morel, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Détournement, recyclage esthétique, récupération, transformation, destruction... Plusieurs termes et définitions sont véhiculés autour d'une activité de création réalisée à partir de la démarche d'un artiste. Certes, chaque créateur est dans un sens tributaire de ses prédécesseurs (qu'il s'en inspire ou qu'il s'y oppose); le travail de l'artiste se nourrit souvent d'autres œuvres, créées auparavant ou à la même époque... L'histoire de l'art est riche en témoignages : Miro ou Duchamp qui s'amuse à détourner les grands classiques (l'intérieur hollandais pour le premier et la Joconde pour le deuxième), Van Gogh qui copie avec assiduité les peintures rurales de Millet, Picasso qui réplique avec ironie aux Ménétries (et ceci une cinquantaine de fois!), ou encore Glarner et Diller créant de multiples variations qui rappellent sans hésitation les œuvres de Mondrian..., pour ne citer que quelques exemples.

Dans les classes d'art, ce type d'inspiration/citation se traduit souvent par des créations « À la manière de... », activité autant privilégiée par certains que critiquée par d'autres. Effectivement, la question est de savoir où se situent les limites de cet exercice, jusqu'où peut aller l'exploitation de l'œuvre originale, et comment éviter un simple et/ou maladroit copiage ? Nous nous proposons, en passant par l'expérience d'appréciation d'une œuvre, d'amener le public participant à notre atelier à réaliser une création plastique personnelle, dans un contexte que nous pensons inévitablement porteur d'un savoir artistique et culturel.

T Comment développer une approche gagnante avec des élèves « difficiles » ?

Nancy Breton, Commission scolaire des Laurentides

Le programme de formation en arts du Ministère de l'Éducation a d'abord été conçu pour tous et non pour des élèves ayant des besoins particuliers. La gestion de classe est la bête noire des nouveaux enseignants. Si l'âge et l'expérience nous apprend à dédramatiser, une bonne connaissance de la clientèle scolaire à laquelle on s'adresse demeure nécessaire.

- Quelle approche faut-il développer avec nos jeunes récalcitrants ?
- Quelle est la différence entre les garçons et les filles dans un contexte d'enseignements ?
- Comment les amener à vivre des expériences artistiques enrichissantes et stimulantes ?
- Quel est l'impact de certains matériaux chez cette clientèle qui semble davantage portée sur le jeu et la découverte que sur la précision, les détails et les projets à long terme ?
- Quelles sont les activités, les thèmes et les techniques qui fonctionnent le mieux ?
- Comment et pourquoi, c'est ce dont nous pourrions discuter dans le cadre de cet atelier dans le but qu'aucun enfant ne soit laissé derrière ?

T Exploration en RV et caméra 360

Patrick Touchette, administrateur à l'AQUOPS, conseiller pédagogique du RÉCIT

La réalité virtuelle devient un outil pédagogique à fort potentiel. Il s'agit de plonger dans un univers créé de toutes pièces à l'aide de la technologie. Bien que la démocratisation de cette technologie soit récente, on peut déjà créer avec ces outils. L'atelier s'intéresse donc à ce qui existe en RV et à son fonctionnement en classe. Aussi, on parlera de l'utilisation de caméra 360° et de réalité augmentée. Puis, des propositions d'utilisations en arts plastiques seront discutées.

T Arts visuels et Entrepreneuriat : même combat !

Stéphane Lauzon, École Marie-Clarac Secondaire

Un projet artistique, c'est une incroyable aventure qui implique un transfert de connaissances et de compétences qui dépassent celui du domaine des arts. Offrir à l'élève une grande latitude devrait lui permettre de prendre l'amplitude nécessaire pour créer, innover, collaborer et entreprendre « à sa manière ». Pourquoi limiter un élève à travailler « à la manière de... » ? Et si le développement des compétences artistiques et l'esprit entrepreneurial ne faisaient qu'un ? Comment un artiste peut aspirer à une reconnaissance professionnelle sans développer une approche entrepreneuriale ?

Découvrez comment le développement des compétences entrepreneuriales est complémentaire à la démarche de création d'un(e) artiste, d'un(e) élève et d'un(e) enseignant(e).

T « Work in progress »

Véronique Lespérance, Collège Notre-Dame

Sous la forme d'un « work in progress », plongez dans un univers fantastique à l'intérieur duquel les traces s'accumulent, s'entremêlent et se transforment pour devenir de petits tableaux aux formes géométriques, qui une fois assemblés créent des « murale-mosaïque » surprenantes.

Il sera d'abord question des étapes de la réalisation d'une « murale-mosaïque » abordant le thème « animal-totem ». Ce projet est une création inspirée de la culture amérindienne Haïda.

Puis, je vous présenterai l'œuvre collaborative « Bestiaire fabuleux » mettant en scène diverses images glanées dans des pages de vieux dictionnaires illustrés. Elle propose de réinventer les définitions de certains mots et de leur apporter un sens nouveau.

Finalement, je vous présenterai les étapes de mon projet « mémoire reconstruite » en cours de réalisation alliant plusieurs croquis préparatoires, photos antiques, papier peint rétro, motifs vintage sur tronçons de bois.

T Table de travail « Rapport Rioux » : recommandations des spécialistes en arts plastiques

Maryse Gagné et Christine Faucher, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Cette table de travail s'inscrit dans la série d'événements célébrant les 50 ans du Rapport Rioux organisée par l'UQAM. Comme spécialistes en arts plastiques, vos réflexions sur l'enseignement des arts comptent ! C'est pourquoi vous êtes invités à venir exprimer votre opinion dans un esprit de collaboration et de convivialité. Il y a 50 ans, la Commission Rioux sur l'enseignement des arts au Québec déposait un rapport monumental qui proposait un projet de société au centre duquel les arts jouaient un rôle crucial. Aujourd'hui, bien que le Domaine des arts soit partie intégrante des apprentissages fondamentaux de l'École québécoise, l'éducation artistique en milieu scolaire n'est pas toujours reconnue à sa juste mesure. Il importe de revaloriser le rôle des arts dans la formation de l'élève et de réfléchir à la mission du système d'éducation en général.

Suite aux recommandations formulées lors du Forum 4 arts (20 avril, UQAM), la CNÉAQ a piloté une consultation nationale auprès des enseignants en arts du Québec. Cette consultation leur a permis d'enrichir le contenu du document synthèse. Afin de poursuivre ce travail, les professeures Maryse Gagné, Christine Faucher et Laurence Sylvestre de l'UQAM organisent cet événement, et ce, en collaboration avec le comité organisateur des 50 ans du rapport Rioux. L'objectif de cette table de travail est de produire un mémoire précisant les spécificités de notre discipline pour formuler des recommandations propres aux arts plastiques. Ces réflexions s'appuieront sur le document synthèse issu de la consultation nationale. Le même exercice se déroule quasi simultanément dans les autres associations professionnelles : FAMEQ, ATEQ et AQEDÉ. Les recommandations des 4 mémoires seront réunies dans un rapport offrant une vision d'ensemble du Domaine des arts. Pour clore le processus, le contenu du rapport sera intégré aux recommandations finales publiées par la Faculté des arts de l'UQAM en 2020.

T L'appréciation de l'art actuel ! Oui, ça se peut dans ma classe !

Adriana De Oliveira et Mona Trudel, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Le modèle formaliste d'appréciation développé par Feldman (1976), et repris par Verreault et Pelletier (1989), est celui le plus couramment utilisé par les enseignants en arts plastiques dans les écoles. Ce modèle se décline en trois parties : examen, interprétation et jugement. Bien qu'il ait l'avantage d'être facile à utiliser, il est néanmoins limité en ce qui concerne l'appréciation des œuvres d'art actuel. Alors, comment mener une activité d'appréciation concernant une œuvre d'art actuel dans nos classes ?

Pour quelle(s) raison(s) ? Quelles questions poser aux élèves ? Comment susciter un dialogue entre l'œuvre et les élèves ? Dans cet atelier, ces questions seront abordées par la mise en pratique de deux approches d'appréciation adaptées aux élèves du primaire et du secondaire. Ces modèles seront illustrés, entre autres, par la présentation d'œuvres d'art actuelles susceptibles d'enrichir l'enseignement et l'apprentissage des arts visuels.

NB : Veuillez noter que les activités d'appréciation se distinguent de celles menées lors du congrès de l'année dernière.

T Atelier de tissu soluble

Maison des métiers d'art de Québec

Description à venir. Seulement 12 places disponibles. Informations à venir pour l'inscription à l'atelier.

P S Le meuble imaginatif

Julie Etheridge, Université Concordia

Que ça soit Le Corbusier ou IKEA, le mobilier ajoute du style et de la personnalité à un espace intérieur. Le mobilier offre la possibilité de prioriser la conception en équilibrant les principes de forme et de fonction. L'objectif de cet atelier est de donner aux enseignants l'occasion de revoir les principes de conception afin de créer un meuble imaginatif et fonctionnel. Après avoir exploré des meubles de différentes époques, les participants feront des croquis et construiront ensuite à partir de matériaux recyclables un meuble spécifique pour un espace imaginatif. Cet atelier incitera les participants à utiliser leur imagination, à développer des compétences en résolution de problèmes et à mettre en œuvre un projet d'art qu'ils peuvent adapter à leurs propres salles de classe !

P S Les arts visuels, le flow et l'attention des élèves

Pedro Mendonça et Alain Savoie, Université de Sherbrooke

Le processus créatif procède d'une oscillation continue entre un mode mental et non-mental, un processus qui peut générer le flow, c'est-à-dire une présence au monde, une super attention dans le moment présent. En fait, l'expérience esthétique et la beauté sont issues du mode non-mental des individus. Cette capacité d'attention dans le moment présent peut s'avérer l'un des grands bénéfices apporté par l'art aux enfants. Chez ces derniers, le non-mental est généralement déjà très présent, parce que leurs constructions mentales en termes de passé et d'avenir, qui normalement interfèrent avec le moment présent, ne sont pas encore très élaborées. Cela leur donne une bonne sensibilité artistique que les enseignants ont intérêt à exploiter et préserver. Il existe divers types d'attention, comme par exemple l'attention conjointe, soutenue et sélective, sur lesquels nous nous attarderons. Des types d'activités favorisent aussi cognitivement un travail sur les seuils d'attention des élèves.

T Atelier exploration des petits bonheurs de l'art

Gisèle Nathalie Houle, enseignante en arts plastiques, CSDM

Un moment pour essayer différentes sources d'inspirations tirées de l'inconscient de chacun pour ouvrir la voie à des possibles aventures personnalisées. Cette structure de travail ludique en éducation artistique, expérimentée auprès de clientèles diverses allant des petits aux plus grands, met l'accent sur le potentiel d'expression inhérent à tous, afin d'en tirer une lecture qui soit à la fois significative et transformative.

S C U La marche artistique : vers une pédagogie de la mobilité

Martin Lalonde, professeur adjoint, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Le milieu de l'éducation artistique dispose d'une position privilégiée pour réfléchir aux impacts et aux affordances potentielles de l'intégration des médias sociaux mobiles en contexte éducatif. Parmi les logiciels les plus populaires chez les jeunes sur les systèmes d'exploitation mobile, on retrouve en effet les réseaux sociaux basés sur les communications visuelles. Les codes qui régissent les échanges dans ces milieux offrent aux enseignants du domaine des arts une fenêtre unique sur la créativité des adolescents.

Cette communication présente les résultats d'une vaste étude portant sur l'utilisation du cellulaire et des médias sociaux en classe d'arts plastiques. Réalisée en collaboration avec des enseignants, des conseillers pédagogiques ainsi que des groupes d'élèves de secondaire 3 à 5 sur une période de 2 ans, cette recherche interventionniste a poursuivi l'objectif de soutenir le développement d'innovations pédagogiques en arts faisant usage des technologies mobiles.

Durant cette communication, nous reviendrons plus particulièrement sur les activités de marches artistiques thématiques qui ont été réalisées. Nous présenterons et distribuerons les ressources pédagogiques qui ont été conçues et implantées dans les milieux en plus de partager de nombreux exemples de réalisations étudiantes. Ces sorties furent l'occasion de concevoir une didactique de la photographie connectée dans laquelle le développement des compétences créer et apprécier s'effectue en complémentarité et où les enseignements et les apprentissages sont contextualisés dans les environnements investis par les élèves.

T Toucher la corde sensible, ou l'art comme lien social

Maia Morel, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
Andrée-Ann René, spécialiste en arts plastiques, école d'Iberville, CSRN

L'art n'est pas un « luxe », ni une « gratuité », mais une dimension fondamentale de la formation du citoyen (Kerlan, 2004) ; dans cette ligne de pensée nous avons réalisé en première dans la région de l'Abitibi une édition 2018 de la Grande Lessive®, projet international lancé par l'artiste Joëlle Gonthier en 2006, et qui se veut comme « une corde à linge qui ferait le tour de la planète ».

En d'autres mots, l'événement est pensé comme une installation artistique éphémère faite par tous, simultanément dans des lieux différents, autour de la Terre. La présentation de cette expérience unique, accompagnée de questionnements sur l'apport des pratiques artistiques au développement du lien social sera pour nous l'occasion de lancer au grand public une invitation à l'édition suivante du projet, et de célébrer ainsi le pouvoir rassembleur et humaniste de l'art pour tous.

P Graphies : explorer le cinéma d'animation à travers l'apprentissage de l'écriture

Marie-Pierre Labrie, pédagogue en art, Centre Turbine

Et si le processus était complémentaire au processus d'apprentissage de l'écriture... et permettait aux élèves d'aller au-delà du réel en imaginant les lettres et les mots autrement ? Initié par Turbine, centre de création pédagogique, et la pédagogue en arts.

Marie-Pierre Labrie, Graphies est un projet d'éducation artistique qui a pour objectif d'explorer le cinéma d'animation à travers l'apprentissage de l'écriture, avec les élèves de première année. Réalisé dans quatre écoles en 2017-2018, le projet invite artistes professionnelles et pédagogues en art à réaliser en heure de classe une série de huit ateliers de création, qui ont permis aux enfants entre autres de faire bouger des onomatopées, d'animer des lettres à l'aide du corps, ou de faire marcher des prénoms ou voyager des lettres.

Les élèves ont exploré les techniques anciennes, dont le folioscope ou le praxinoscope, et l'animation avec les nouvelles technologies, à l'aide de baladeurs numériques (iPod) et de l'application simple Stop Motion Studio. La manipulation de matériaux peu utilisés en classe, le déploiement de gestes courts ou longs, l'apprentissage de la construction du mouvement, l'usage de la technologie mobile participent à une plasticité du mouvement et à la consolidation de la graphie.

L'objectif de cette présentation est de permettre aux enseignants en arts de trouver des avenues pour se réapproprier certaines des idées réalisées avec les élèves, les pédagogues et les artistes. En première partie, la pertinence de croiser cinéma d'animation, arts plastiques et apprentissage de l'écriture sera exposée (Barrès, 2006 ; Kläger, 1975 ; Raunft, 2005). En deuxième partie, la conférencière révélera le contenu des ateliers marquants et qui ont le potentiel d'être réinvestis en classe d'art au primaire. En troisième partie, les éléments centraux de l'approche pédagogique et de la collaboration avec les artistes seront présentés. Des extraits des créations réalisées par les enfants et les artistes seront visionnés tout au long de la présentation, à titre d'exemples.

P Nour et la Galerie des mystères : un jeu numérique innovant

Amina Janssen, coordonnatrice à la médiation et au développement des publics,
MOMENTA | Biennale de l'image

Nour et la Galerie des mystères est un jeu éducatif en ligne conçu par MOMENTA | Biennale de l'image et dont le lancement est prévu en octobre 2018. Il a été développé afin de répondre à un besoin de diffusion du travail des artistes québécois contemporains dans l'enseignement des arts en milieu scolaire. Le jeu permet aux enseignants et enseignantes en arts plastiques du 3^e cycle du primaire de réaliser des activités d'appréciation d'œuvres d'art (Compétence 3). Cet outil pédagogique gratuit et interactif sur l'art contemporain et la photographie peut s'adapter à différentes situations d'apprentissage en groupe ou individuelles. Empruntant des éléments propres aux jeux vidéo, Nour et la Galerie des mystères est une quête captivante dans laquelle l'élève doit relever des défis qui l'amènent à découvrir et à analyser des œuvres d'art. Dans le cadre de cet atelier, nous inviterons les enseignants et enseignantes en arts plastiques à explorer l'aventure de Nour et la Galerie des mystères et à découvrir les œuvres d'artistes d'ici qui y sont présentées, tout en se familiarisant avec le guide pédagogique qui accompagne cette expérience interactive.

P S C

Maquillage Cyborg !

Hugues Poirier, Les créations Milsuite FX Inc.

Le futur approche, les cyborgs sont là ! Venez transformer votre bras ou main en partie mi-humaine, mi-robot ! Suite à quelques explications, du silicone, des composantes électroniques puis du maquillage et vous aurez l'impression que votre bras a été remplacé et que vous êtes maintenant un cyborg !

P

Projet de certificat de 2^e cycle en éducation muséale à l'Université Concordia

Richard Lachapelle, Professeur titulaire, Département d'éducation artistique, Université Concordia

Dans le cadre de certaines initiatives récentes visant à favoriser une collaboration accrue entre l'Université Concordia et le Musée des beaux-arts de Montréal, un nouveau programme d'études supérieures en éducation muséale est proposé sous la forme d'un partenariat éducatif conjoint entre le Musée des beaux-arts de Montréal et la Faculté des beaux-arts de l'Université Concordia.

Si cette proposition de programme est approuvée, le Département de l'éducation artistique sera responsable de l'administration du nouveau programme, du recrutement et de l'admission des étudiants, de l'enseignement des cours et de la supervision des stages. En tant que partenaire fondateur de ce nouveau programme d'études supérieures, le Musée des beaux-arts de Montréal organisera et offrira les stages à nos étudiants et étudiantes. Le Musée McCord et le MACM offriront également des stages dans le cadre de ce programme.

Le programme proposé est toujours en cours d'approbation. À l'heure actuelle, nous prévoyons que le Certificat en éducation muséale sera un programme d'études de trois trimestres (1 an) comprenant 12 crédits de cours et 6 crédits de stages pour un total de 18 crédits. Deux cours obligatoires seront complétés par deux cours facultatifs supplémentaires (4 cours en tout). Les étudiants et étudiantes choisiront les cours facultatifs parmi les cours de deuxième cycle offerts à la Faculté des beaux-arts. Les 4 cours seront complétés par 2 stages en milieu muséal.

Au colloque de l'AQÉSAP, je présenterai les résultats de certaines recherches entreprises dans le cadre de l'élaboration du nouveau programme proposé, y compris un inventaire des programmes existants en éducation muséale au Canada et les considérations philosophiques et pratiques qui ont guidé la conception du programme.

C U

Les spécialistes en arts plastiques : pouvoir et influence, d'hier à aujourd'hui

Suzanne Lemerise, professeure retraitée de l'École des arts visuels et médiatiques, UQAM

Cet atelier s'adresse à tous ceux qui s'intéressent aux relations de pouvoir et d'influence qui interagissent dans notre milieu et qui sont étroitement liées aux structures institutionnelles d'hier et d'aujourd'hui, lesquelles conditionnent notre existence au sein d'un programme de formation.

Le rôle actif des enseignants est au cœur de cette problématique des liens entre pouvoir et influence. Le pouvoir peut se définir en fonction des postes de direction occupés alors que l'influence est surtout liée aux courants qui émergent de l'engagement de ceux qui enseignent sur le terrain. Ces deux forces peuvent jouer un rôle de conservation des valeurs ou de volonté de changement.

Je souhaite présenter une comparaison entre le rôle des enseignants dans les années 1950-1960 et dans les années 2000.

Certaines personnes de notre milieu ont eu et ont du pouvoir, mais lequel ? D'autres ont eu et ont de l'influence, beaucoup d'influence. Rien n'est simple, cependant. J'insisterai particulièrement sur l'influence déterminante des associations, des publications pédagogiques, de la recherche et surtout des courants émergents émanant d'acteurs très différents. Certains s'inscrivent dans une continuité, d'autres disparaissent et sont oubliés.

Je tenterai de répondre à quelques questions fondamentales qui s'imbriquent : par qui et comment s'opèrent les changements dans les programmes officiels durant les deux périodes, la révolution tranquille et aujourd'hui ? Qu'arrivent-ils des courants émergents, de ceux qui ne sont pas encore légitimés ? Admettant qu'il existe une marge de manœuvre, un espace de liberté, comment les enseignants s'en servent-ils ? Comment a évolué la condition enseignante depuis 1960 ? Question très difficile à répondre car tous les enseignants de quelque niveau ou de quelque discipline que ce soit sont concernés. C'est le lieu où pouvoir et contre-pouvoir s'affrontent et négocient pour le meilleur et pour le pire.

T L'exposant X : Galerie d'art adolescent

Barbara Meilleur et Alain Lemire, École secondaire de Bromptonville

Lieu d'exposition, d'échange et d'expérimentation, notre galerie d'art est un projet qui saura vous inspirer ! Permettre à des élèves de rencontrer des artistes mentors, de monter avec eux des expositions d'envergure, de diffuser et vendre leur travail ainsi que celui de leur mentor dans un lieu ouvert au public tous les jours, voilà la mission de l'Exposant X !

Lors de cet atelier, nous expliquerons les étapes qui ont mené à la réalisation de ce projet. Nous partagerons aussi avec les participants les réalisations de notre équipe qui sauront donner le goût à d'autres enseignants, nous l'espérons, de s'investir dans la réalisation d'une galerie d'art professionnelle à même leur école.

Venez en apprendre davantage sur ce projet qui a su créer des liens significatifs avec les artistes professionnels, les entreprises, et la communauté à travers ses expositions et concours d'art.

T Art VS Pub II

Emmanuel Laflamme, artiste

Personne n'échappe à la publicité. Elle est presque toujours présente. Lorsqu'on se promène en ville, sur l'autoroute, lorsqu'on écoute la télé, la radio et partout sur le web. Comment est-ce que ces images affectent notre perception de nous-mêmes et du monde qui nous entoure ? Que me font-elles ressentir ? Est-ce que cet impact est bénéfique ? Est-ce que je m'identifie à ces messages ? Comment puis-je réagir face à ce phénomène ? L'activité consiste à utiliser le collage (traditionnel ou numérique) pour détourner une publicité en la combinant avec des éléments visuels provenant d'ailleurs. Nous voulons nous réapproprier une publicité en changeant son message pour lui faire dire autre chose. Nous voulons nous exprimer sur un sujet qui nous tient à cœur, pour faire sourire et/ou réfléchir. Inspiré des mouvements du Street Art et du « culture jamming », l'atelier initie les élèves au détournement et à l'appropriation dans l'art à travers le collage. En combinant divers éléments visuels, ils sont amenés à créer une image composite qui critique ou commente un aspect de la société. Cette activité valorise l'introspection, la réflexion et l'humour, tout en permettant aux élèves de se positionner et de reprendre leur pouvoir face aux médias.

T Métiers d'art et technologies : l'exemple de la céramique

Amélie Proulx, chargée de cours à la Maison des métiers d'art de Québec

Comment les technologies peuvent-elles s'intégrer aux métiers d'art ? Amélie Proulx, artiste, céramiste et chargée de cours à la Maison des métiers d'art de Québec, viendra vous présenter et illustrer le fruit de ses recherches et créations qui allient l'argile (matière stable et permanente une fois cuite) et technologies, et ce afin de multiplier les relationnels possibles.



ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

Les membres du conseil d'administration de l'AQÉSAP sont heureux d'inviter tous les membres en règle à son Assemblée générale annuelle qui se tiendra le samedi 24 novembre à compter de 11 h 30.

Notez que l'Assemblée générale annuelle sera précédée des rencontres régionales.

ACTIVITÉ D'ACCUEIL

Jeudi 22 novembre de 19 h à 22 h

CONFÉRENCE D'OUVERTURE

Vendredi 23 novembre de 10 h à 11 h 30

5 À 7 - BRAULT & BOUTHILLIER

Vendredi 23 novembre à compter de 17 h

Ce sera l'occasion de procéder à la :

- Remise de la médaille AQÉSAP
- Remise de la bourse Monique Brière



Brault & Bouthillier

SOUPER DES MÉDAILLÉS

Vendredi 23 novembre à 20 h



Important

Votre inscription doit nous parvenir le plus rapidement possible pour que vous puissiez vous assurer de votre choix d'ateliers. Il sera aussi possible de vous inscrire sur place.

Inscrivez-vous en ligne ! Procéder à votre inscription en ligne vous permet de vous assurer de votre choix d'ateliers. Rendez-vous sur le site au aqesap.org, cliquez sur « Mon compte » et suivez les instructions. Lors de l'inscription en ligne, il est possible de payer par chèque, toutefois, le choix des ateliers ne sera débloqué que sur réception du chèque.

Mode de paiement

Par la poste : En complétant le formulaire papier et en envoyant votre chèque, daté du jour de l'envoi, à l'ordre de l'AQÉSAP. Votre inscription sera confirmée à l'encaissement de votre chèque et un reçu officiel vous sera expédié par courriel. Aucun remboursement ne sera effectué.

Par carte de crédit : En complétant le formulaire en ligne, vous pourrez payer par carte de crédit.

Enregistrement

L'enregistrement des participantes et participants débutera le mercredi 21 novembre à 19 h. Il y aura également des inscriptions pour le Congrès le jeudi, vendredi et le samedi, toute la journée.



FORMULAIRE D'INSCRIPTION

	Membre régulier	Non-membre	Membre étudiant*	Membre retraité
Adhésion	<input type="checkbox"/> 75 \$	—	<input type="checkbox"/> 37,50 \$	<input type="checkbox"/> 37,50 \$
Inscription 3 jours (jeudi, vendredi et samedi)	<input type="checkbox"/> 479 \$	<input type="checkbox"/> 565 \$	<input type="checkbox"/> 135 \$	<input type="checkbox"/> 134 \$
Inscription 2 jours (vendredi et samedi)	<input type="checkbox"/> 405 \$	<input type="checkbox"/> 490 \$	<input type="checkbox"/> 105 \$	<input type="checkbox"/> 105 \$
Inscription 1 jour (au choix)	<input type="checkbox"/> 220 \$	<input type="checkbox"/> 305 \$	<input type="checkbox"/> 105 \$	<input type="checkbox"/> 105 \$

*Étudiants à temps plein et qui n'ont pas d'emploi comme enseignant, preuve à l'appui.

Faites parvenir ce formulaire et votre chèque au :

AQÉSAP
4545 Avenue Pierre-De Coubertin
Montréal
(Québec) H1V 0B2

Mode de paiement

Je joins un chèque

Émettre un chèque, daté du jour de l'envoi, à l'ordre de l'AQÉSAP. N'oubliez pas d'ajouter le montant de l'adhésion à votre association au coût d'inscription

TPS : 133119420RT0001 – TVQ : 1012967701

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Institution : _____

Téléphone : _____ Cellulaire : _____

Courriel : _____