

Arts plastiques

4^e année



*Programme d'études
2010*

Table des matières

	Remerciements.....	iii
Chapitre 1	Contexte et fondement.....	3
Contexte et	Le milieu d'apprentissage	4
fondement	Stades de l'évolution graphique	6
	Le rôle de l'enseignement des arts.....	9
	Equité et diversité.....	11
	Mesure et évaluation.....	12
Chapitre 2	Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires	23
Élaboration du	Les résultats d'apprentissage généraux	27
programme et	Les résultats d'apprentissage par cycle	29
composantes	Les résultats d'apprentissage spécifiques	31
	Liens entre les résultats d'apprentissage	34
Chapitre 3	Comment utiliser le guide	39
Résultats	Les résultats d'apprentissage spécifiques	
d'apprentissage	4 ^e année.....	40
spécifiques		
Chapitre 4	Ressources autorisées	123
Ressources et	Autres ressources	124
tableaux de	Suggestions de titres de littérature-jeunesse.....	126
correspondance	Tableau de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées 4 ^e année	127
Annexes	A - Stades de l'évolution graphique.....	135
	B - Éléments et principes.....	139
	C - Organisation de l'enseignement.....	149
	D - Observation de créations artistiques et réactions.....	171
	E - Grilles d'évaluation	185
	F - Sécurité dans la classe d'arts	207
	G - Glossaire	211

Remerciements

Le ministère de l'Éducation de Terre-Neuve-et-Labrador tient à remercier les enseignants et conseillers pédagogiques qui ont contribué de leur temps, de leurs idées et de leurs suggestions durant l'élaboration de ce programme d'études.

Le Ministère de l'Éducation aimerait remercier le *Nova Scotia Department of Education* pour avoir permis d'utiliser et d'adapter les sections suivantes de leur programme d'études à l'élémentaire - *Introduction, Media Literacy, Health and Safety Issues, Assessing and Evaluating Student Learning, Appendix A - Organizing for Instruction, Appendix D - Elements and Principles of Design* et *Appendix F - Glossary*.

Ce document est une traduction et une adaptation du document *Elementary Art Curriculum, Department of Education, Division of Program Development* (2009-2010).

Le ministère de l'Éducation aimerait aussi remercier le Bureau des services en français qui a fourni les services de traduction ainsi que le Programme des langues officielles en éducation du Patrimoine canadien qui a fourni de l'aide financière à la réalisation de ce projet.

À NOTER : Dans le présent document le masculin est utilisé à titre épïcène.

Chapitre 1

Contexte et fondement

Chapitre 1 - Contexte et fondement

Contexte

Le programme d'études en arts plastiques de la 4^e année s'inspire du document *Foundation for the Province of Newfoundland and Labrador Arts Education Curriculum*, (2000). Ce dernier fournit le cadre dans lequel s'inscrit l'éducation artistique en tenant compte de la recherche, des théories et de la pratique de l'enseignement en classe.

Le programme d'études propose un cadre pratique qui peut guider l'apprentissage et l'enseignement des arts plastiques, par les arts plastiques. Il présente des lignes directrices sur lesquelles les enseignants, les administrateurs, les élèves et d'autres intervenants peuvent fonder leurs décisions concernant les expériences d'apprentissage, les techniques d'enseignement et les stratégies d'évaluation. Il reflète une vision intégrée de l'apprentissage.

Ce programme d'études décrit des expériences d'apprentissage destinées aux élèves de l'élémentaire. Ceux-ci permettent aux apprenants d'acquérir les connaissances, les habiletés et les caractéristiques nécessaires pour exprimer leurs idées, leur compréhension et leurs sentiments au moyen des arts plastiques, et ce selon une approche cumulative d'occasions d'apprentissage. Le programme d'études présente une vision intégrée d'apprentissage **en** arts plastiques et **par** les arts plastiques. L'apprentissage en arts se retrouve dans la créativité et le talent artistique, tandis que l'apprentissage par les arts plastiques se retrouve par l'usage des arts plastiques et par la démarche de création comme moyen pour les élèves d'en savoir plus au sujet des unités qui ne sont pas centrées en les arts.

Les énoncés des résultats d'apprentissage fournissent le cadre de conception et d'élaboration de la programmation. En plus des résultats d'apprentissage généraux du programme, le présent document donne les résultats d'apprentissage par cycle à la fin de la 6^e année et les résultats d'apprentissage spécifiques pour les élèves de la 4^e années.

Fondement

L'expérience humaine peut être classée de diverses façons : numérique, verbale, musicale, kinesthésique et visuelle. Les élèves doivent avoir accès à des expériences sous de multiples formes pour profiter au maximum de leur éducation. L'éducation artistique les aide à devenir sélectifs et avisés dans leurs jugements visuels, et à mieux comprendre leur environnement visuel. Ils doivent également apprendre à reconnaître et à comprendre les relations existant entre ces domaines de l'expérience humaine. L'éducation artistique incite les élèves à approfondir le lien entre l'apprentissage verbal et visuel ou, en d'autres termes, la « littérature visuelle », et c'est pour cette raison que l'éducation artistique est essentielle.

Lorsque l'école offre des programmes pertinents et créatifs dans le domaine de l'expression artistique tout en faisant appel à des disciplines

conjuguant l'activité intellectuelle aux habiletés physiques dans la résolution créative de problèmes, favorise la croissance personnelle des élèves et contribue au développement de leur personnalité.

Les élèves qui participent à ces programmes acquièrent non seulement des connaissances sur les arts et sur le rôle qu'ils jouent dans les interactions humaines, mais ils acquièrent aussi une compréhension et une appréciation des formes artistiques d'autres cultures, tant dans une perspective historique que contemporaine.

Les élèves qui suivent des cours d'arts doivent maîtriser certaines habiletés essentielles et acquérir une connaissance fonctionnelle des fondements et de l'histoire de l'art, ainsi que du patrimoine artistique. Ces deux facettes ouvrent la porte à des expériences stimulantes : la satisfaction face à ses propres réalisations de même que la compréhension et le plaisir associés aux créations artistiques des autres.

Le milieu d'apprentissage

Principales caractéristiques

1. *Ce programme d'études est défini en fonction des résultats d'apprentissage.*

L'identification des résultats d'apprentissage permet aux élèves, aux enseignants, aux parents et aux administrateurs de connaître précisément les attentes quant à ce que les élèves devraient savoir, être en mesure de faire et valoriser grâce à l'apprentissage des arts plastiques.

2. *Le programme d'études souligne l'importance pour les élèves de participer activement à tous les aspects de leur apprentissage.*

Le programme d'études en arts plastiques invite les élèves à participer à tout un éventail d'expériences et d'interactions ciblées et créatives grâce auxquelles ils peuvent acquérir les techniques associées à la création artistique, observer leurs propres œuvres et celles des autres, réfléchir à ces œuvres et donner leur avis sur ces travaux.

3. *Le programme d'études est à la base de l'évaluation de l'apprentissage **en** arts plastiques et **par** les arts plastiques*

Le présent programme d'études invite les élèves à réfléchir et à analyser d'une façon critique leur apprentissage en arts plastiques et par les arts plastiques. L'emploi d'une variété de stratégies d'évaluation aidera l'enseignant à tenir compte de la diversité des caractéristiques, des styles d'apprentissage et des besoins des élèves.

Il offrira aux élèves de multiples occasions de montrer leurs progrès vers l'atteinte des résultats d'apprentissage ciblés. Ce document contient des pistes d'évaluation faisant appel à tous les intervenants qui aident les apprenants à comprendre le processus d'apprentissage et à célébrer leurs progrès. Ce processus d'évaluation continue et approfondie peut être très efficace pour renforcer l'apprentissage chez les élèves quand il fait partie intégrante de cet apprentissage.

4. *Ce programme d'études vise à stimuler le développement de tous les élèves.*

Il reconnaît que les apprenants se développent et apprennent à des rythmes différents et de diverses façons. En reconnaissant et en valorisant la diversité chez les élèves, le milieu d'apprentissage devrait tenir compte des différentes préférences en matière d'apprentissage, de divers styles et stratégies d'enseignement, et de ressources d'apprentissage variées. La vie d'un enfant se façonne en fonction des facteurs que sont la classe sociale, la race, le sexe et la culture. Les contextes et milieux d'apprentissage doivent affirmer la dignité et la valeur de tout apprenant.

5. *Le programme d'études met en évidence les contextes personnels, sociaux et culturels d'apprentissage et le pouvoir de la création artistique dans ces contextes.*

Le présent programme d'études favorise l'estime de soi et la connaissance de soi, ainsi que l'appréciation des contextes sociaux et culturels dans le monde. Il encourage les élèves à saisir le pouvoir de la créativité dans la construction, la définition et le façonnement des connaissances, dans le développement d'attitudes et d'habiletés, et dans l'application de ces nouveaux apprentissages dans des contextes sociaux et culturels particuliers.

Comme la création artistique est une expression révélatrice de l'identité personnelle et une caractéristique déterminante de la culture, il est essentiel que le programme d'études respecte, affirme, comprenne et apprécie les différences personnelles et culturelles dans tous les aspects de l'apprentissage.

6. *Ce programme d'études offre un cadre permettant de faire des liens avec d'autres matières.*

Le programme d'études reconnaît l'importance pour les élèves de pratiquer les arts et de s'exprimer par les arts. À mesure qu'ils acquièrent des habiletés particulières, une compréhension et une confiance dans les arts, ils apprennent à faire des liens avec d'autres matières qui leur donnent accès à une variété d'expériences d'apprentissage.

Stades de l'évolution graphique

La création d'images est une activité humaine qui commence très tôt dans la vie. Le gribouillage précède la création de véritables images tout comme le babillage précède la parole. L'enfant développe ses capacités et les utilise à mesure qu'il grandit, passant par une série d'étapes du développement artistique où l'on peut cerner des ensembles de caractéristiques communes par groupe d'âge. Comme dans tous les stades de développement, les enfants progressent à différents rythmes et manifestent souvent des caractéristiques d'un ou plusieurs stades à la fois. Après avoir étudié pendant plusieurs années des dessins d'enfants, Viktor Lowenfeld (1947) a identifié six stades de développement affectif et intellectuelle de l'enfant. De la maternelle à la sixième année, les élèves on observe au moins trois de ces stades.

Stade préschématique (âges 4-7)

Au stade préschématique, le schéma (ou idée visuelle) se développe. L'enfant dessinera souvent sans cesse le même objet, p. ex., un arbre, toujours de la même façon. Les images sont représentées d'après la compréhension cognitive plutôt que par l'observation. Formées surtout de formes circulaires et de lignes droites, elles sont utilisées pour créer des représentations. Les dessins montrent souvent ce que l'enfant perçoit comme étant le plus important à propos du sujet. La compréhension de l'espace est limitée - les objets sont disposés au hasard et semblent flotter sur la page. L'usage des couleurs relève plus de l'émotion que de la logique.

Stade schématique (âges 7-9)

Au stade schématique, on peut distinguer les formes et les objets; l'enfant ajoute plus de détails et relie les objets à l'espace par une ligne de base. L'exagération, c'est-à-dire quand une partie de l'image est plus grande comparée aux autres aspects, est souvent utilisée pour exprimer des sentiments intenses concernant le sujet. À ce stade, l'enfant se sert aussi de techniques intéressantes pour résoudre des problèmes de représentation, comme montrer à la fois l'intérieur et l'extérieur d'un objet ou d'une personne.

Stade post-schématique (âges 9-12)

Au stade post-schématique, les élèves commencent à réaliser qu'ils font partie d'une société. Leur groupe de pairs devient particulièrement important. Les élèves commencent à comparer leur travaux artistiques à celui des autres et deviennent plus critiques. Même s'ils deviennent plus indépendants dans leurs habitudes de travail, ils cherchent à plaire. Leurs travaux artistiques deviennent plus détaillés et réalistes. Un intérêt pour les espaces tridimensionnelles se développent ainsi que les efforts de créer la profondeur en utilisant diverses techniques telles que la perspective et la superposition des formes.

Il faut connaître ces stades si l'on veut établir des niveaux d'attentes individuels pour les élèves, renseigner pour permettre un choix judicieux d'activités artistiques appropriées et favoriser un questionnement adapté au stade de développement. Voir **Annexe A**.

Différences individuelles

Dans tout groupe d'élèves, on peut observer une grande variété d'habiletés, de besoins en matière de création artistique. Les élèves se situent à différents niveaux relativement à la perception visuelle, à la capacité d'organiser les éléments visuels, à la manipulation du matériel artistique et à la compréhension et à l'organisation des concepts liés à l'art. Il importe de se rappeler que tout enfant est capable d'expression visuelle dans une certaine mesure et que toute expression visuelle vaut la peine d'être valorisée. Voir la section Équité et diversité à la page 11 pour plus d'information à ce sujet.

Appronfondissement de la matière

Il n'y a pas de limite à la matière à enseigner aux élèves du primaire puisqu'ils ont tout à apprendre du monde qui les entoure. Les élèves créent des images illustrant des événements de la vie quotidienne, des choses qu'ils ont vues, qu'ils savent, dont ils rêvent ou qu'ils imaginent. Les jeunes enfants commencent souvent par se dessiner eux-mêmes. À mesure qu'ils grandissent, leur champ d'intérêt pour les humains s'élargit afin d'inclure d'autres personnes – membres de la famille, amis et personnes de leur entourage. Ils s'intéressent de plus en plus à d'autres aspects de leur personne, à leurs émotions et à leur dimension sociale, de même qu'à l'environnement naturel et bâti. Les livres et les autres matières sont aussi des sujets d'inspiration pour eux.

A partir de la 4^e année, les élèves commencent à s'intéresser aux voyages, à l'évolution des êtres vivantes, aux collections, à la musique, au cinéma et aux personnes célèbres. À l'élémentaire les élèves ont plus d'intérêts personnels qui sont souvent associés au genre. Ils deviennent de plus en plus conscients de leur place dans un monde plus grand. Les activités, les objets et les événements associés à la musique, au sport, au jeu, au travail, aux congés, aux festivals, à la littérature et au théâtre sont des sources infinies de matériel pour la création d'images. Tant que le sujet les intéresse, le processus d'expression visuelle leur fournit bon nombre de possibilités d'introspection et de réflexion.

Processus et produit

La création artistique est autant une question de processus que de produit. Ce programme d'études met l'accent sur trois aspects également importants de la création artistique : **créer, observer et réfléchir**. Parfois, les leçons d'arts plastiques portent principalement sur un concept artistique particulier (comme trouver des exemples de différents types de lignes ou de textures et les illustrer sur un diagramme) ou sur l'exploration de certains matériels et la façon de les utiliser (p. ex., expérimenter en se servant de peintures épaisses et claires et de pinceaux de différentes largeurs) plutôt que sur la création d'un produit fini. D'autres leçons peuvent être ciblés sur l'observation d'objets d'art créés par d'autres et la réflexion au sujet des motifs qui ont suscité cette création, la méthode de création ou les façons dont on pourrait s'en servir pour améliorer sa propre démarche de création artistique.

À l'élémentaire, il est également important qu'il y ait des activités séquentielles continues visant à orienter le développement d'habiletés et de techniques précises en création artistique (p. ex., utiliser de façon adéquate un pinceau et un rouleau). Les élèves doivent avoir des occasions d'exercer et de perfectionner leurs talents avec le temps. Divers types de matériel, de techniques et technologies et d'intervenants peuvent offrir de multiples possibilités de renforcer ce type d'apprentissage. Quelle que soit l'orientation donnée à la leçon, il faut toujours laisser aux élèves l'occasion de parler de ce qu'ils ont appris.

Liens avec les autres matières

L'art suscite l'intérêt et les échanges. Il offre à tous les enseignants des possibilités de collaborer à la planification d'activités stimulantes et interdépendantes. Le développement conceptuel par les arts plastiques est source de grande motivation; il enrichit l'apprentissage et permet aux élèves de faire le pont entre ce qu'ils apprennent et les expériences vécues quotidiennement. La création et l'observation d'objets d'art et la réflexion qui l'accompagne peuvent renforcer les expériences d'apprentissage dans tous les autres aspects de la programmation scolaire.

L'intégration de l'art dans d'autres matières doit être planifiée de sorte que les résultats d'apprentissage visés sur le plan artistique soient atteints par la participation à l'expérience. En mettant l'accent sur les résultats d'apprentissage, l'enseignant doit planifier l'activité de manière à favoriser un apprentissage signifiant dans les matières représentées. Dans un module de sciences portant sur la croissance des plantes, on peut enseigner des habiletés en dessin d'observation pour permettre aux élèves de documenter ce qu'ils ont observé sur la croissance des plantes et des caractéristiques précises dans leur journal de bord. L'observation de dessins de végétaux dans une classe d'arts permet d'illustrer les caractéristiques du dessin d'observation. Les élèves peuvent apprendre quand et pourquoi ces dessins deviennent importants et en quoi ils sont liés à l'étude des sciences. Il faut faire la distinction entre l'intégration des arts dans les programmes d'études et les activités artistiques ajoutées qui n'ont rien à voir avec les résultats d'apprentissage du programme d'arts plastiques comme tel.

Le rôle de l'enseignement des arts

Les arts fournissent des expériences d'apprentissage uniques qui sont bénéfiques pour les élèves et tous les membres de la société. L'exploration active inhérente à l'apprentissage de l'art enrichit notre représentation du monde, développe l'attention, incite les apprenants à exprimer leurs liens personnels avec le monde, et développe les habiletés de collaboration en groupe. Les arts insufflent une énergie nouvelle dans l'environnement scolaire, suscitent l'enthousiasme individuel par rapport à l'apprentissage et aident à établir des liens avec le milieu de vie.

Fortement polarisés sur le développement des sens, les arts aident les élèves à prendre davantage conscience de leur environnement naturel et construit. Les liens sensoriels avec notre environnement deviennent particulièrement importants dans un monde de plus en plus dominé par l'automatisation et la technologie.

Les arts stimulent la créativité. Dans *Expect the unexpected*, Roger von Oech déclare que : [traduction libre] « La pensée créative, c'est imaginer des choses qui nous sont familières sous un nouvel éclairage, creuser sous la surface pour dénicher des courants ou modèles jusque là insoupçonnés, et trouver des liens entre des phénomènes apparemment étrangers ». Dans les cours d'art stimulants, les élèves sont encouragés à utiliser des caractéristiques de la pensée créative, par exemple :

- poser des questions et chercher des solutions personnelles,
- proposer un grand nombre d'idées ou de solutions portant sur des questions ou problèmes,
- trouver des solutions originales ou uniques,
- être persévérants dans leur « quête » visuelle,
- prendre des risques et faire preuve d'audace,
- imaginer et se poser des questions à voix haute,
- utiliser, reconstruire, élaborer, adapter, améliorer ou modifier des idées,
- être sensibles à la beauté,
- faire une critique constructive.

L'éducation artistique encourage les élèves à observer, à réfléchir et à porter des jugements sur leurs expériences et sur ce qui, pour eux, a de la valeur dans la société.

Les arts développent le sens critique face aux médias de masse, notamment la prise de conscience par rapport à l'intention sous-jacente et aux techniques utilisées, ainsi que des liens entre le médium, le message, l'artiste et l'auditoire. L'éducation artistique encourage les élèves à observer, à réfléchir et à porter des jugements sur leurs expériences et sur ce qui, pour eux, a de la valeur dans la société.

Bon nombre des activités d'observation et de réflexion prévues dans les cours d'arts favorisent le développement d'une littératie visuelle, c'est à dire la capacité de réagir aux qualités esthétiques, émotives et affectives des images visuelles. Cette compréhension visuelle est un prolongement naturel des habiletés apprises dans l'observation de l'art. La littératie visuelle englobe également la capacité de réagir visuellement à un texte – de créer des interprétations personnelles d'un poème ou d'une histoire par le dessin, le collage, la sculpture ou la production d'une présentation multimédia.

L'expérience de l'art renforce les habiletés en littératie critique, qui est la capacité de déconstruire divers types de textes, notamment des textes visuels, pour déterminer ou décortiquer le contexte social, historique et économique d'une situation. En regardant diverses formes d'art de différentes périodes et cultures, les élèves acquièrent les outils dont ils ont besoin pour devenir des citoyens sensibles et réfléchis. Ils apprennent à se poser des questions comme :

- Qui a créé cet objet d'art?
- Pour qui cet objet d'art a-t-il été créé?
- Qu'est-ce qu'il nous dit que nous savons déjà?
- Qu'est-ce qui est inclus et qu'est-ce qui a été omis?
- Qu'est-ce qu'il m'apprend à propos des autres et de leur place dans le monde?

Équité et diversité

Les expériences et activités en arts plastiques doivent répondre aux besoins de tous les apprenants. L'enseignant peut adopter des approches créatives pour mobiliser les élèves à divers niveaux d'habileté sensorielle, physique ou intellectuelle en adaptant le matériel, les outils, les installations et les ressources humaines de façon à répondre à divers besoins individuels. Par exemple, les élèves ayant des troubles visuels ont besoin d'avoir de multiples possibilités de faire l'expérience de l'art et de la création artistique en se servant de leurs autres sens. Il faut aussi choisir judicieusement l'endroit où seront affichées les aides visuelles, la taille des affiches, le degré de contraste, etc.

Les élèves qui ont des difficultés motrices peuvent participer à la création artistique en collaboration avec des partenaires ou en utilisant d'autres méthodes ou du matériel adapté (p. ex., ciseaux à quatre trous, outils à poignée attachée à la main par une sangle, autres outils adaptés, chevalet). Une discussion entre les jeunes apprenants permet souvent de trouver des façons intéressantes et créatives de collaborer entre eux pour aider les élèves à apprendre différemment.

Un milieu d'apprentissage offrant les mêmes possibilités aux filles qu'aux garçons permet aux élèves d'avoir un accès équitable aux stratégies et aux ressources. Les attentes doivent être aussi élevées pour les garçons que pour les filles. Il faut également donner l'exemple d'un langage et d'une écoute axés sur l'équité et le respect, par exemple, en évitant de véhiculer des stéréotypes quant aux activités de leadership, aux rôles et aux styles d'apprentissage. L'enseignant doit revoir régulièrement le travail d'artistes masculins et féminins et leur façon de dépeindre les deux sexes dans leurs œuvres. Il devrait aussi laisser assez de temps pour discuter de certains enjeux à ce sujet.

Une classe inclusive tient compte des antécédents sociaux et ethnoculturels de tous les élèves. La diversité des coutumes, histoires, traditions, valeurs et croyances familiales, et les différentes façons de voir et d'interpréter le monde représentent des contextes importants pour l'enrichissement de l'apprentissage par les arts. Tous les élèves ont besoin de voir dans les objets d'art un reflet de leur vie et de leurs expériences. Tous les élèves doivent avoir l'occasion de discuter de leur culture et de celle des autres en regardant les œuvres d'art produites à l'échelle locale, régionale et mondiale.

Les élèves qui, pour quelque raison que ce soit, se sentent écartés de la démarche d'apprentissage en classe peuvent bénéficier grandement d'expériences en artsplastiques. Qu'elle permette d'exprimer des frustrations, de la colère ou de la peur, ou qu'elle offre simplement un moment de calme introspection dans le tourbillon de la vie, la création artistique joue un rôle déterminant en offrant aux élèves qui se sentent déstabilisés, inaptés ou différents des autres des expériences où défis et soutien s'équilibrent judicieusement.

Mesure et évaluation

Principes directeurs

***Mesure** : processus de collecte systématique de l'information sur l'apprentissage des élèves*

***Évaluation** : processus d'analyse, de réflexion et de synthèse touchant les données de mesure, et établissement d'un jugement ou prise de décisions en fonction des données recueillies.*

L'évaluation comprend l'utilisation d'une variété de méthodes permettant de recueillir de l'information concernant un large éventail d'apprentissages chez les élèves. Elle donne un portrait instantané valide et fiable de ce que les élèves savent et peuvent faire, un portrait clair, complet et nuancé. L'évaluation doit se fonder sur l'ensemble des résultats d'apprentissage visés tout au long de l'année et mettre l'accent sur des profils généraux de la réussite en apprentissage en arts et par les arts, plutôt que sur des exemples isolés pour assurer l'objectivité des résultats.

Ce ne sont pas toutes les activités en arts plastiques qui débouchent sur un produit final comme une sculpture ou une peinture; par ailleurs, à mesure qu'ils avancent dans le processus, certains élèves continuent tout naturellement à approfondir des idées, à revoir des interprétations, à perfectionner leurs techniques et à vivre de nouveaux sentiments et attitudes. Quand le travail est issu du processus d'apprentissage, il devient un prolongement du parcours si important suivi par les élèves. La mesure doit refléter tous les processus utilisés pour atteindre un certain résultat. L'enseignant doit continuellement inciter les élèves à examiner leur travail, à discuter et à échanger des idées avec les autres, et à augmenter leurs niveaux de compréhension par l'apprentissage. À cette fin, les stratégies de mesure doivent viser à :

- permettre à tous les élèves de découvrir leurs propres intérêts et leurs forces, et à tabler sur ces atouts;
- faire participer les élèves à l'évaluation de leur apprentissage, à la réflexion subséquente et à l'amélioration de cet apprentissage;
- fournir de multiples indicateurs du rendement des élèves;
- reconnaître les différents styles d'apprentissage, origines socioculturelles et habiletés des élèves;
- montrer que l'expérimentation, la prise de risques et la créativité sont encouragées;
- permettre aux enseignants d'évaluer les tâches globales et spécifiques;
- donner aux enseignants de l'information sur l'efficacité du milieu d'apprentissage;
- permettre l'établissement en collaboration des buts de l'apprentissage futur;
- communiquer l'information concernant l'apprentissage avec tous les partenaires, y compris les enfants et les parents.

Pratiques d'évaluation

Les pratiques de mesure et d'évaluation doivent être justes, équitables et non biaisées, et créer des occasions pour que les élèves puissent démontrer ce qu'ils ont appris. Les enseignants doivent se servir de pratiques de mesure qui tiennent compte des différences culturelles et linguistiques des élèves et qui sont adaptés en conséquence.

Faire participer tous les partenaires

Ils devraient examiner certaines approches d'interaction sociale, divers styles d'apprentissage et les multiples façons d'utiliser l'expression verbale, écrite et visuelle dans différentes cultures pour une variété d'usages. Les élèves évoluent non seulement dans un contexte d'apprentissage, mais aussi dans un cadre social et culturel. Les enseignants doivent faire montre de souplesse dans l'évaluation de la réussite de l'apprentissage de tous les élèves et chercher différentes méthodes pour faire ressortir le meilleur de chacun.

Dans une classe inclusive, les élèves ayant des besoins spéciaux ont la possibilité de démontrer leur apprentissage à leur façon et à leur rythme, en utilisant des médiums adaptés à leurs besoins. Ils ne peuvent pas toujours suivre le processus de la même façon que leurs pairs. Les critères et méthodes pour atteindre les résultats d'apprentissage peuvent être très différents de ceux de leurs camarades de classe.

Il y a quatre groupes de partenaires qui jouent un rôle dans l'évaluation de l'apprentissage des élèves. À différentes périodes, selon les résultats d'apprentissage soumis à l'évaluation, les élèves, les pairs, les enseignants et les parents peuvent aider à préciser dans quelle mesure les élèves ont atteint les résultats d'apprentissage spécifiques. Le degré de participation des élèves à leur propre évaluation dépend de leur niveau de développement, qui augmente d'une année à l'autre.

L'élève

L'auto-évaluation est peut-être la méthode d'évaluation la plus efficace car elle incite les élèves à prendre la responsabilité de leur propre apprentissage et les guide vers l'établissement d'objectifs et une autonomie accrue. Il importe que les élèves soient conscients des résultats qu'ils doivent atteindre et participent activement à l'évaluation, en développant leurs propres critères et en apprenant à juger toute une gamme de qualités dans leur travail.

Les élèves peuvent évaluer leur propre progrès sont plus enclins à percevoir leur apprentissage comme étant une récompense. Plutôt que de se demander : « Que veut l'enseignant? », ils devront se poser des questions comme : « Qu'est-ce que j'ai appris? », « Qu'est-ce que je peux faire maintenant que je ne pouvais pas faire avant? », « Qu'est-ce que je dois apprendre ensuite? ». En étant plus responsable de leur apprentissage, les élèves développent les habiletés essentielles pour développer leur réflexion critique, leur confiance et leur liberté de pensée.

Les pairs

L'évaluation par les pairs donne aux élèves l'occasion de réagir au travail de leurs camarades et d'apprendre grâce aux commentaires des autres concernant leur propre travail. Le degré de complexité de l'évaluation par les pairs dépend du stade de développement de l'élève. Les très jeunes élèves peuvent formuler des commentaires très simples (p. ex., ce qu'ils ont aimé ou n'ont pas aimé, ou des suggestions de changement).

Ils peuvent aussi utiliser des listes de contrôle pour évaluer la participation en groupe à des activités.

L'enseignant

L'évaluation par l'enseignant est la forme d'évaluation la plus courante au primaire. L'enseignant utilise l'évaluation formative et l'évaluation sommative pour s'assurer d'optimiser le milieu d'enseignement et d'apprentissage. Le rôle de l'évaluation **formative** est de déterminer le degré d'apprentissage atteint et d'adapter l'enseignement en conséquence. L'enseignant a recours à l'évaluation **sommative** pour obtenir les données qui permettront de communiquer les résultats (bulletins). Ces deux formes d'évaluation fournissent des données importantes et, utilisées conjointement, elles peuvent brosser un tableau global et complet de l'apprentissage.

Les parents ou tuteurs

L'évaluation par le parent ou le tuteur donne une perspective différente de l'apprentissage de l'élève qu'aucun autre partenaire n'est en position de fournir. Les parents transmettent leur connaissance de l'enfant d'après les interactions qu'ils ont eues avec lui en situation d'apprentissage à la maison, surtout pendant les devoirs. Les carnets d'échange entre parents et enseignants sont un moyen de valoriser la compréhension qu'ont les parents du style d'apprentissage de leur enfant et facilitent un échange d'information entre la maison et l'école. Les parents sont mis au courant des attentes par rapport à leur enfant lors des soirées d'information sur les programmes d'études. L'enseignant peut renforcer ces échanges avec l'école en demandant aux parents de participer à l'évaluation par l'observation et la discussion du portfolio de l'élève lors des rencontres parents-enseignants. Il peut établir des formulaires qui permettent de recueillir les commentaires des parents. **On trouvera un vaste éventail de stratégies d'évaluation à l'Annexe E.**

Stratégies d'activités d'évaluation

Une évaluation efficace de l'apprentissage nécessite diverses stratégies pour la collecte systématique d'informations. Quand il prépare des expériences en art, l'enseignant doit utiliser une vaste gamme de stratégies offrant aux élèves de multiples possibilités de démontrer ce qu'il sait, les valeurs auxquelles il souscrit et ce qu'il peut faire. On trouvera ci-dessous diverses méthodes d'évaluation, par les élèves et par l'enseignant, des apprentissages en arts plastiques.

1. Échantillons de travaux et activités

Les produits des élèves sont une excellente source de données de mesure et d'évaluation. Le programme d'arts plastiques présente de nombreuses possibilités de production d'échantillons de travail. Comme les échantillons de travail ne sont pas tous écrits, l'enseignant doit chercher à diversifier ses interventions pour permettre aux élèves ayant des forces et des besoins différents de montrer ce qu'ils ont appris. Des stratégies de mesure et d'évaluation variées brossent aussi un portrait plus objectif de l'apprenant.

- *Oral* - rapport, entrevue enregistrée, réponse personnelle
- *Écrit* - rapport, histoire, journal de bord, feuilles de travail
- *Visuel* - construction, diagramme, tableau, réseau, murale, diorama, affichage/présentoir, diaporama, photographie, modèle réduit, masque, costume, sculpture, ligne chronologique simple, affiche, organisateur graphique.

2. Le journal de bord

Le journal de bord représente un volet important d'un plan d'évaluation complet. Il permet de consigner les expériences, l'inspiration, les commentaires personnels et la façon d'évaluer le développement. Cet outil doit être intégré aux tâches courantes en classe et il importe de féliciter les élèves qui l'utilisent dans différentes situations. Les périodes de temps consacrées au journal peuvent être succinctes; 15 minutes suffisent au primaire pour permettre aux élèves de consigner leurs observations. Il pourrait arriver qu'une entrée au journal collective soit appropriée; l'enseignant peut alors écrire sur de grandes feuilles de papier et les afficher dans la classe. Le **croquis** et la **rédaction** sont les deux principales façons d'utiliser le journal de bord

Croquis

- Dessin pendant les temps libres : Les élèves peuvent dessiner des sujets de leur choix ou des thèmes assignés par l'enseignant.
- Illustration : Les élèves peuvent faire des croquis ou griffonner pendant que l'enseignant leur fait la lecture. L'enseignant peut indiquer précisément les éléments à illustrer (p. ex., croquis de la façon dont le personnage s'est senti, de l'apparence de la maison si elle était vieille, neuve, plus grande, etc., la partie de l'histoire qui les a intéressés).
- Préparation : Les élèves peuvent faire un croquis de leurs idées pour un projet à venir, qui prendra une autre forme, p.ex., une sculpture, une impression ou une peinture.

Rédaction

- **Prendre des notes de recherche** : Suggérer aux élèves d'apporter leur carnet de croquis à la bibliothèque ou pendant une excursion pour noter des informations sous forme de croquis et de narrations. Il y a beaucoup d'ouvrages qui présentent des modèles de notes de recherche basés sur le dessin et la rédaction.
- **Réflexion personnelle** : Le journal de bord peut servir à consigner une réaction personnelle à des activités ou événements (p. ex., excursion, conférencier, vidéo ou images d'art). L'enseignant peut aussi demander aux élèves d'inscrire les principales idées tirées d'activités d'apprentissage. Le journal permet à l'enseignant de déterminer dans quelle mesure un élève a compris un concept ou une activité d'apprentissage, et ce qu'il a trouvé intéressant, stimulant, facile ou désagréable.
- **Listes** : Les élèves peuvent dresser une liste de mots qui leur inspirent des images, des titres d'œuvres d'art qu'ils aiment ou des idées de nouvelles œuvres.
- **Questions** : Les élèves qui écoutent et qui travaillent ont souvent des questions à poser. Si l'enseignant n'est pas disponible sur-le-champ, l'élève peut écrire ses questions dans son journal de bord et en discuter plus tard.
- **Collection d'images** : L'enseignant peut encourager les élèves à collectionner des images qui leur inspireront de futures créations artistiques. Ils peuvent aussi compléter leur apprentissage en choisissant des illustrations d'œuvres d'art qu'ils aiment, des exemples d'utilisations de différents éléments et principes liés à l'art, etc.

3. Portfolios

Les portfolios sont essentiels à l'évaluation dans le domaine des arts plastiques. Un portfolio renferme des échantillons de travaux de l'élève au cours d'une certaine période. C'est une forme d'évaluation très efficace qui donne une foule d'informations authentiques sur les efforts déployés et les projets réalisés. Selon l'utilisation prévue dans la classe, le portfolio peut contenir :

- des échantillons de travaux : dessins, peintures et gravures en voie de réalisation;
- des échantillons de textes ou de croquis fondés sur la réflexion;
- des réactions à ses propres travaux;
- des questions ou commentaires personnels sur des œuvres d'art;
- des explications des étapes ou procédures suivies ou des difficultés rencontrées et des solutions trouvées;
- des photos, des illustrations et des listes de ressources utilisées.

Il y a deux types de portfolios :

- **Portfolio de processus** (portfolio de classement) qui contient du matériel faisant foi des réalisations de l'élève. L'enseignant décide ce qui sera intégré au portfolio, mais c'est généralement l'élève qui en est responsable de son portfolio.
- **Portfolio de produits** (portfolio de présentation), où l'élève accumule à des moments précis des éléments du portfolio de processus. Les travaux peuvent être choisis par l'élève ou par l'enseignant. Le portfolio de produits démontre l'atteinte de résultats d'apprentissage spécifiques et donne à l'élève l'occasion de réfléchir sur son travail.

4. Observation

L'observation formelle et informelle est une stratégie d'évaluation très importante au primaire. Le fait d'observer les élèves engagés dans des activités artistiques en classe permet de recueillir des informations précieuses sur tous les aspects de l'apprentissage de l'élève. L'observation est encore plus efficace quand l'enseignant accorde une attention particulière à certains résultats d'apprentissage spécifiques du programme d'études et trouve des façons de consigner les résultats de l'observation. L'observation qui s'intègre naturellement tout au long du processus d'apprentissage peut donner des renseignements sur l'élève concernant :

- son rendement quotidien;
- ses habitudes de travail et attitudes face à l'art;
- ses frustrations, ses joies et son degré de persévérance;
- ses sentiments et attitudes envers l'art;
- sa capacité à travailler de façon autonome et à collaborer dans la création artistique;
- ses styles d'apprentissage préférés;
- le développement de ses idées et de sa compréhension.

5. Entretiens élèves-enseignant

L'enseignant peut s'entretenir avec les élèves en petits groupes ou individuellement pour discuter de diverses activités en classe d'arts plastiques. Ces entretiens permettent d'amasser des informations importantes concernant les habitudes d'apprentissage, les sentiments et les attitudes de l'élève. Ils offrent une possibilité immédiate d'examiner le travail fait jusqu'à ce jour et de recommander de nouvelles orientations. Ils facilitent une planification et l'établissement d'objectifs sur-le-champ.

6. Questionnement

Le questionnement dans le contexte des cours d'arts plastiques et durant les entretiens entre élève et enseignant peut donner des informations essentielles sur l'apprentissage de l'élève. Le type de questions que l'enseignant pose envoie un message très puissant à l'enfant quant aux valeurs qui sont préconisées dans le processus d'apprentissage. Les questions ouvertes, de haut niveau, incitent l'élève à faire montre de jugement critique. Les questions ouvertes l'aide à organiser et à interpréter l'information, à faire des généralisations, à préciser et à exprimer ses pensées, à comprendre des concepts et à faire preuve d'originalité et de créativité.

7. Questionnaire/ sondage

Un questionnaire ou un sondage pourrait être utilisé par exemple après une entrevue ou un projet pour déterminer si l'équipe a bien travaillé en collaboration et si chaque élève a participé au processus. Ces questionnaires peuvent être développés par l'enseignant ou en collaboration avec les élèves.

8. Réactions des pairs

Le fait de réagir au travail de d'autres élèves est utile pour évaluer non seulement les travaux réalisés, mais aussi la compréhension des élèves qui ont participé à la discussion. Les élèves peuvent avoir une bonne idée de leur apprentissage grâce à l'évaluation de leurs travaux, et aux commentaires de l'enseignement et de leurs pairs.

Organisation des données d'évaluation

Les données de mesure et d'évaluation doivent être organisées ou consignées si l'enseignant veut s'en servir pour améliorer son enseignement ou pour communiquer les résultats scolaires. Ces notes fournissent des preuves concrètes de l'apprentissage des élèves. Les moyens de consignation peuvent prendre diverses formes, dont les suivantes :

Fiches anecdotiques

Les fiches anecdotiques sont de courtes descriptions narratives des observations faites en classe. L'enseignant élabore des moyens efficaces de consigner l'information dans le contexte d'enseignement (p. ex., des fiches aide-mémoire réservant un petit espace pour chaque élève ou des papillons adhésifs/feuilletts autocollants). Cette information recueillie de façon informelle peut ensuite être classée dans un dossier ou une chemise. Les observations planifiées peuvent être organisées différemment. L'enseignant peut décider des élèves qu'il observera et des éléments qui seront évalués, et consigner l'information sous sa forme finale dans le contexte d'observation.

Les commentaires doivent faciliter l'interprétation et la reconnaissance des profils d'apprentissage qui se dessinent avec le temps. La collecte et la consignation des commentaires et la réflexion subséquente fondée sur les observations systématiques et ponctuelles de l'apprentissage des élèves donnent une foule d'informations permettant de tirer des conclusions.

Listes de contrôle/ Liste de vérification

Les listes de contrôle sont un autre moyen de noter l'information recueillie durant l'observation. L'enseignant peut établir une liste pour chaque élève et pour une certaine période, pour un petit groupe ou pour toute la classe. Comme cet outil peut être lourd à gérer s'il y a un trop grand nombre de listes à remplir à la fois, ou s'il y a trop d'éléments à observer en même temps, l'enseignant doit n'y indiquer que les concepts, les habiletés et les stratégies qui ont le plus d'importance. L'enseignant peut aussi élaborer un outil qui permet d'utiliser à la fois les listes et les fiches anecdotiques pour plus d'efficacité.

Barèmes

Un barème se fonde sur des mots ou des énoncés qui décrivent le niveau de rendement. Pendant l'observation, l'enseignant compare ce qu'il voit avec le barème et détermine le niveau qui correspond le mieux à son observation. Les barèmes comportent généralement de 3 à 5 degrés pour permettre une distinction plus précise.

Grilles de notation

Une grille de notation est une ligne directrice qui permet de coter le rendement de l'élève. Les grilles de notation peuvent être *holistiques* quand une cote résume plusieurs aspects du rendement, ou *analytiques* quand chaque aspect (critère) du rendement est coté séparément. Elles peuvent servir à évaluer des produits comme les portfolios, les carnets d'apprentissage ou les montages multimédias, ou encore le rendement dans le cas de présentations, de démonstrations ou de techniques.

Les grilles de notation peuvent prendre différentes formes, mais toutes ont les mêmes caractéristiques. Elles doivent :

- viser à mesurer un résultat désigné;
- utiliser un barème de valeurs pour coter le rendement, la cote la plus élevée correspondant au travail de la plus grande qualité;
- décrire les différents niveaux de qualité pour définir précisément la variation de rendement possible.

On trouvera à l'Annexe E des formulaires pouvant servir à diverses stratégies d'évaluation.

Chapitre 2

Elaboration du programme et composantes

Chapitre 2 - Elaboration du programme et composantes

Résultats d'apprentissage transdisciplinaires

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires décrivent les connaissances, les compétences et les attitudes que sont censés avoir tous les élèves à l'obtention de leur diplôme d'études secondaires. Ces résultats d'apprentissage décrivent les attentes non pas sous la forme de matières scolaires individuelles mais en termes de connaissances, de compétences et d'attitudes acquis tout au long du programme d'études. Ils confirment que les élèves doivent établir des rapports entre les matières et développer leurs compétences générales pour pouvoir être prêts à répondre aux exigences changeantes et continues de la vie, du travail et des études, aujourd'hui et à l'avenir. Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires servent d'encadrement au processus d'élaboration des programmes d'études. Ces énoncés confirment que l'art fait partie intégrante d'un programme scolaire équilibré pour tous les élèves.

Civisme

Les finissants seront en mesure d'apprécier, dans un contexte local et mondial, l'interdépendance sociale, culturelle, économique et environnementale.

Les expériences en arts plastiques aident les élèves à accroître leur sensibilisation et leur compréhension à l'égard de la diversité sociale, historique et culturelle. Ces expériences leur donnent l'occasion de se sentir des citoyens du monde, avec les responsabilités et les défis inhérents, qui utilisent les connaissances et les attitudes acquises pendant leurs études en art et par les arts plastiques, et qui démontrent une appréciation et un respect pour la diversité culturelle dans divers contextes.

Communication

Les finissants seront capables de comprendre, de parler, de lire et d'écrire une langue (ou plus d'une), d'utiliser des concepts et des symboles mathématiques et scientifiques afin de penser logiquement, d'apprendre et de communiquer efficacement.

Par les arts plastiques, les élèves sont capables de communiquer leurs pensées, leurs expériences et leurs sentiments d'une façon qui n'est pas toujours possible avec les mots. Les expériences en arts plastiques permettent aux élèves de démontrer leur individualité et leur réflexion critique, de donner une forme à leurs pensées, à leurs sentiments et à leurs expériences dans leurs productions artistiques, et d'utiliser une gamme de méthodes fondées sur la réflexion critique pour réfléchir à leur propre travail et à celui des autres, et pour donner une rétroaction sur ces productions.

Compétences technologiques

Les finissants seront en mesure d'utiliser diverses technologies, de faire preuve d'une compréhension des applications technologiques, et d'appliquer les technologies appropriées à la solution de problèmes.

Les expériences d'apprentissage en arts plastiques avec la technologie offrent aux élèves des occasions de créer des images visuelles à l'aide de divers outils traditionnels ou classiques et de l'ordinateur. Elles leur permettent également de se familiariser de façon intéressante avec les technologies de l'information lors de leurs recherches sur le rôle des arts plastiques dans la société, et d'explorer le potentiel de ces technologies dans l'expression de la créativité. Les élèves utilisent la technologie pour créer et améliorer leurs productions artistiques, pour construire, synthétiser et donner un sens au moyen d'une foule de ressources, et pour réfléchir et exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs expériences. Les nouvelles technologies offrent aux apprenants une souplesse dans la conception, l'élaboration et la modification de leurs productions artistiques par la manipulation des couleurs, des styles et des formes. La technologie de l'Internet, de la toile, des disques compacts (CD) et des vidéodisques permet d'accéder à des musées, à des galeries d'art, à des artistes, et à des images d'art de partout dans le monde. Elle met à la portée des élèves une gamme variée d'œuvres d'art en classe, ce qui facilite l'intégration des différentes cultures et idées et permet aux élèves d'examiner le contexte culturel et historique dans lequel s'inscrivent les œuvres d'art et les artistes.

Développement personnel

Les finissants seront en mesure de poursuivre leur apprentissage et de mener une vie active et saine.

En plus de contribuer à enrichir d'autres matières scolaires, les arts plastiques offrent de nombreuses possibilités de développement personnel, social et affectif. Les arts plastiques améliorent la santé émotionnelle. Ils permettent aux élèves d'explorer une vaste gamme de capacités, de vivre la joie d'apprendre qui renforce l'estime de soi et la motivation, et de se développer en tant qu'apprenants pour la vie entière. Grâce aux expériences en arts plastiques, les élèves auront l'occasion de démontrer leur croissance personnelle

- sur le plan de l'estime de soi, de la pensée indépendante,
- de l'ouverture d'esprit et de l'acceptation,
- de prendre des risques et de développer un sentiment de curiosité dans l'apprentissage de nouvelles choses, et
- d'utiliser leur sens de l'humour pour explorer et développer des pensées, des expériences et des sentiments quand ils travaillent seuls ou avec d'autres.

Développement spirituel et moral

Les finissants sauront comprendre et apprécier le rôle des systèmes de croyances dans le façonnement des valeurs morales et du sens éthique.

Les expériences en arts plastiques donnent aux élèves l'occasion de comprendre les aspects historiques et culturels de l'art et la façon dont les systèmes de valeurs et les croyances des artistes peuvent transparaître dans leurs œuvres. Au fil des siècles, les sociétés ont toujours évoqué dans leur art les questions touchant les droits de la personne et la condition humaine, de même que les enjeux moraux et éthiques. La discussion, l'analyse et l'évaluation aident à mieux comprendre les forces qui façonnent les sociétés et les types de conduites qui sont conformes ou non à l'éthique.

Expression artistique

Les finissants seront en mesure de porter un jugement critique sur diverses formes d'art et de s'exprimer par les arts.

Les occasions d'apprentissage en arts plastiques et par les arts plastiques fournissent aux élèves des moyens uniques d'acquérir des connaissances et d'exprimer ce qu'ils savent. Grâce aux arts plastiques, les élèves augmentent leur sensibilisation et leur jugement sur le plan esthétique en créant des œuvres artistiques qui communiquent leurs idées, leurs perceptions et leurs sentiments. Les expériences d'apprentissage en arts plastiques aident les apprenants à comprendre le rôle joué par les arts plastiques tout au long de l'histoire et dans leur propre société. Ces expériences aident aussi les élèves à développer :

- leur appréciation des œuvres d'art de diverses époques et cultures;
- la capacité de réagir avec sensibilité et respect aux œuvres d'art des autres;
- leur sensibilisation par rapport au rôle des arts plastiques dans l'apprentissage tout au long de la vie;
- une confiance en eux-mêmes en tant que créateurs d'œuvres artistiques, et en la possibilité d'utiliser ces habiletés dans une future carrière, liée ou non aux arts.

Langue et culture françaises

*Ce résultat ne s'applique qu'aux élèves
du programme de Français langue
première*

Les finissants seront conscients de l'importance et de la particularité de la contribution des Acadiens et autres francophones à la société canadienne. Ils reconnaîtront leur langue et leur culture comme base de leur identité et de leur appartenance à une société dynamique, productive et démocratique dans le respect des valeurs culturelles des autres.

Les activités en art plastiques encouragent les élèves à développer leur vocabulaire. ce qui les encouragera à s'exprimer couramment en français.

Grâce aux arts plastiques, ils pourront avoir accès à de l'information en français venant de divers sources d'information. Ils pourront aussi apprendre à connaître les artistes francophones de la province, de la région atlantique, au Canada, et autres pays de la Francophonie.

Résolution de problèmes

Les finissants seront capables d'utiliser les stratégies et les méthodes nécessaires à la résolution de problèmes, y compris les stratégies et les méthodes faisant appel à des concepts liés au langage, aux mathématiques et aux sciences.

Les activités en arts plastiques incitent constamment les élèves à prendre des décisions, à trouver des solutions et à exercer leur jugement esthétique. Le fait d'utiliser leur pensée critique et leur créativité procure aux élèves un sentiment d'accomplissement. Ces compétences peuvent s'appliquer directement à d'autres champs d'étude et à la vie quotidienne.

Grâce au processus de création artistique, les élèves apprennent à résoudre des problèmes, seuls ou en collaboration, en utilisant différentes stratégies, techniques et technologies. La participation à des conversations plus approfondies permet aux élèves de développer une meilleure compréhension de l'art, des artistes de différentes époques et cultures, et de leurs possibilités personnelles. En créant leurs propres œuvres d'art ou en apprenant à exercer un jugement critique au sujet des œuvres d'art d'autres personnes, les élèves doivent prendre des décisions importantes qui les font passer de la théorie à la pratique. Ils en viennent à apprécier l'utilité d'examiner de multiples solutions pour résoudre des problèmes dans diverses situations et à reconnaître que dans la vie, chaque situation peut avoir plus d'une solution.

Résultats d'apprentissage généraux

Les résultats d'apprentissage généraux décrivent les attentes relatives à ce que les élèves doivent savoir, pouvoir faire et apprécier à la fin du programme d'arts plastiques. Les élèves devront :

1. explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.
2. créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.
3. faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.
4. respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.
5. explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.
6. appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.
7. comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.
8. analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

Volets conceptuels

Un programme d'études pour toute discipline artistique doit permettre aux élèves de créer des œuvres sous diverses formes, de donner une rétroaction critique sur leur propre travail et celui des autres, et de faire des rapprochements avec le contexte local et mondial. Les résultats d'apprentissage du programme d'arts plastiques au primaire sont regroupés en trois dimensions interdépendantes:

- La dimension création/production – Création
- La dimension culture/histoire – Contexte
- La dimension critique/appréciation – Réflexion

Ces dimensions sont inextricablement liées comme on le verra dans les suggestions d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation dans les tableaux des résultats d'apprentissage spécifiques des pages suivantes.

Résultats d'apprentissage généraux	Concepts
<p>Les élèves devront:</p> <p>1. explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques;</p> <p>2. créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions;</p>	<p>Création, production et présentation</p> <p>La création artistique permet à l'enseignant et à l'élève de développer une idée ou expérience initiale, par ex., regarder des reproductions d'oeuvres d'art, lire ou écouter une histoire, chanter une chanson, faire une excursion, ou discuter de sentiments au sujet d'enjeux ou de concepts particuliers. Au cours du processus, l'élève doit prendre des décisions et faire des choix concernant des stratégies, des techniques, des formes, des matériaux et d'autres éléments. À l'étape de la création, il s'offre à l'élève des possibilités stimulantes de travailler en autonomie ou de collaborer avec d'autres, d'exprimer ses idées, d'obtenir un retour, d'observer le travail des autres, de réfléchir à ses progrès et de planifier une prochaine production artistique.</p>
<p>3. faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture;</p> <p>4. respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines;</p> <p>5. explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux;</p>	<p>Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté</p> <p>Les enfants ont cette étonnante capacité d'observer les oeuvres d'art et d'y réagir avec un regard neuf, en faisant appel à leur imaginaire. En observant une oeuvre d'art, les élèves ont l'occasion d'apprendre à connaître les éléments et les techniques entrant dans la création artistique, et une grande variété de styles, de techniques et de matériaux utilisés par des artistes de diverses époques et cultures. Ils apprennent les nombreuses motivations qui ont poussé des artistes à créer des oeuvres d'art et peuvent apprécier l'art en tant qu'expression culturelle. Ils peuvent ensuite utiliser ces connaissances pour produire leurs propres oeuvres d'art et parler des idées et des pensées suscitées. À l'étape de l'observation, les élèves réfléchissent également aux multiples façons de regarder leur monde et d'y réagir par la démarche.</p>
<p>6. appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres;</p> <p>7. comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression;</p> <p>8. analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.</p>	<p>Percevoir, réfléchir et réagir</p> <p>C'est le processus de réflexion qui guide la création et l'observation d'oeuvres d'art. Il peut comprendre des formes d'expression orale et écrite ainsi que la création artistique en réaction à une idée ou à une conviction. Les élèves participent à un processus de réflexion tout au long de l'expérience artistique – depuis l'invitation à regarder et à créer des oeuvres d'art, en passant par toutes les étapes de la création et du prolongement de la connaissance jusque dans des créations artistiques à venir. Les élèves ont la possibilité d'observer leur monde et de voir au-delà de ce monde par l'examen, la discussion, l'expérimentation et l'appréciation du rôle joué par l'art et les artistes à travers les époques et les cultures. Ils examinent aussi l'environnement multimédia dans lequel ils vivent et son influence sur leur vie et leur création artistique. Il est important de noter que les processus de création, d'observation et de réflexion dans le domaine des arts sont interdépendants et qu'il est plus efficace de les aborder en tant que processus mutuellement complémentaires que comme concepts distincts. Les activités artistiques se rapprochent davantage des situations réelles et l'apprentissage devient beaucoup plus pertinent quand les expériences d'apprentissage sont conçues de façon à refléter ces interrelations.</p>

Résultats d'apprentissage par cycle

Les résultats d'apprentissage par cycle, organisés en fonction des huit résultats d'apprentissage généraux, sont des énoncés qui décrivent ce que les élèves devront savoir, pouvoir faire et apprécier au terme de leur 6^e année.

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

- 1.2.1 créer des illustrations qui illustrent leur compréhension des qualités expressives des éléments et des principes du design.
- 1.2.2 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.
- 1.2.3 faire des expériences avec une variété de matériaux, d'outils, d'équipements et de procédés.
- 1.2.4 concevoir et créer des images inspirées par l'observation, l'imagination, la mémoire et l'interprétation d'expériences sensorielles.

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

- 2.2.1 élaborer un contenu personnel et le communiquer au moyen de leurs œuvres.
- 2.2.2 choisir, présenter et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
- 2.2.3 reconnaître et respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

- 3.2.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité par rapport à l'environnement visuel.
- 3.2.2 examiner comment les systèmes de communication visuelle font partie de leur quotidien.
- 3.2.3 se servir d'expériences personnelles ou de l'environnement social et matériel comme bases de leur expression visuelle.
- 3.2.4 comprendre que les événements passés, le mode de vie des gens et les arts plastiques exercent une influence les uns sur les autres.
- 3.2.5 montrer qu'ils comprennent comment les arts plastiques sont utilisés dans leur école et leur collectivité.
- 3.2.6 étudier les rôles joués par les artistes dans la collectivité et les possibilités de carrière pour les personnes ayant une formation en arts plastiques.

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

- 4.2.1 faire preuve de respect pour le caractère unique de leur propre travail et de celui des autres.
- 4.2.2 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
- 4.2.3 communiquer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.
- 4.2.4 acquérir une sensibilité à la diversité ethnique, à la spécificité culturelle et à l'influence des arts plastiques dans notre société.
- 4.2.5 accroître leur compréhension de la contribution des divers artistes, passés et présents, dans le domaine des arts plastiques.

- 4.2.6 montrer qu'ils comprennent que bien des œuvres d'art peuvent être étudiées par rapport à leur contexte (conception, fonction et cadre).
- 5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.**
- 5.2.1 explorer les rapports entre les arts plastiques et les autres disciplines artistiques.
- 5.2.2 s'inspirer d'objets et d'images de leur propre collectivité pour leurs activités artistiques.
- 5.2.3 reconnaître que notre réaction aux œuvres d'art est fortement influencée par nos expériences.
- 5.2.4 définir et analyser l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.
- 5.2.5 examiner les questions morales et éthiques que pose le copiage d'œuvres.
- 6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.**
- 6.2.1 analyser les préférences pour certaines œuvres d'art.
- 6.2.2 analyser les œuvres des autres pour en tirer des conclusions sur leurs propriétés formelles, leurs contextes culturels et leur intention.
- 6.2.3 se servir d'un langage artistique descriptif pour analyser et interpréter leurs œuvres et celles des autres et pour y réagir.
- 6.2.4 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et les principes du design.
- 6.2.5 comprendre la relation qui existe entre l'observation, le sentiment et la réflexion en analysant et en interprétant leurs propres œuvres et celles des autres.
- 7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.**
- 7.2.1 appliquer les pratiques de sécurité courantes associées au soin des matériaux et des outils d'art.
- 7.2.2 résoudre des problèmes de design en utilisant les éléments et les principes du dessin, et une gamme de technologies.
- 7.2.3 choisir et utiliser divers outils et des procédés technologiques pour créer des objets d'art, en tirant parti des qualités sensorielles des matériaux.
- 8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.**
- 8.2.1 accepter que l'illustration artistique soit créée pour toutes sortes de raisons, et parler de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.
- 8.2.2 cerner les sources d'inspiration de leurs propres œuvres et en discuter.
- 8.2.3 analyser et décrire les procédés artistiques utilisés dans les œuvres d'art des autres.
- 8.2.4 évaluer les divers courants d'idées et les influences qui affectent leurs œuvres.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

- 1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.
- 1.4.2 explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.
- 1.4.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.
- 1.4.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.
- 1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.
- 1.4.6 faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique.

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

- 2.4.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.
- 2.4.2 se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.
- 2.4.3 créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.
- 2.4.4 collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.
- 2.4.5 prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

- 3.4.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.
- 3.4.2 explorer des images de divers contextes historiques et culturelles pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.
- 3.4.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.
- 3.4.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.
- 3.4.5 explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

- 4.4.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.
- 4.4.2 démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.
- 4.4.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
- 4.4.4 explorer les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.
- 4.4.5 démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

- 5.4.1 reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.
- 5.4.2 reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.
- 5.4.3 examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent le copiage d'œuvres.

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

- 6.4.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.
- 6.4.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.
- 6.4.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.
- 6.4.4 comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.
- 6.4.5 respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.

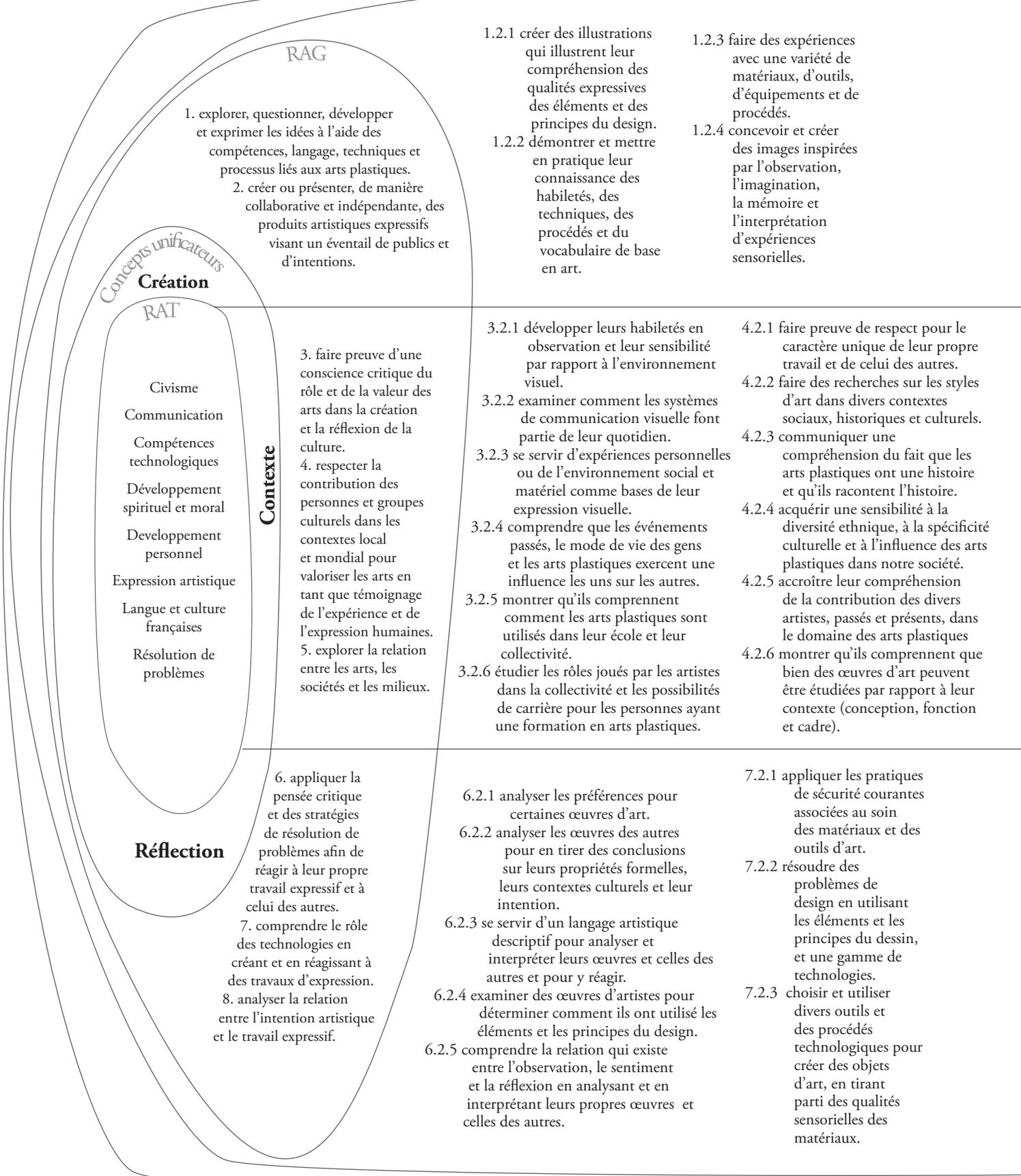
7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

- 7.4.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
- 7.4.2 résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

- 8.4.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.
- 8.4.2 décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.

RAC



1. explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.
 2. créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Concepts unificateurs
Création

RAT
 Civisme
 Communication
 Compétences technologiques
 Développement spirituel et moral
 Développement personnel
 Expression artistique
 Langue et culture françaises
 Résolution de problèmes

Contexte

3. faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.
 4. respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.
 5. explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Réflexion

6. appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.
 7. comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.
 8. analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

1.2.1 créer des illustrations qui illustrent leur compréhension des qualités expressives des éléments et des principes du design.
 1.2.2 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.

1.2.3 faire des expériences avec une variété de matériaux, d'outils, d'équipements et de procédés.
 1.2.4 concevoir et créer des images inspirées par l'observation, l'imagination, la mémoire et l'interprétation d'expériences sensorielles.

3.2.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité par rapport à l'environnement visuel.
 3.2.2 examiner comment les systèmes de communication visuelle font partie de leur quotidien.
 3.2.3 se servir d'expériences personnelles ou de l'environnement social et matériel comme bases de leur expression visuelle.
 3.2.4 comprendre que les événements passés, le mode de vie des gens et les arts plastiques exercent une influence les uns sur les autres.
 3.2.5 montrer qu'ils comprennent comment les arts plastiques sont utilisés dans leur école et leur collectivité.
 3.2.6 étudier les rôles joués par les artistes dans la collectivité et les possibilités de carrière pour les personnes ayant une formation en arts plastiques.

4.2.1 faire preuve de respect pour le caractère unique de leur propre travail et de celui des autres.
 4.2.2 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
 4.2.3 communiquer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.
 4.2.4 acquérir une sensibilité à la diversité ethnique, à la spécificité culturelle et à l'influence des arts plastiques dans notre société.
 4.2.5 accroître leur compréhension de la contribution des divers artistes, passés et présents, dans le domaine des arts plastiques
 4.2.6 montrer qu'ils comprennent que bien des œuvres d'art peuvent être étudiées par rapport à leur contexte (conception, fonction et cadre).

6.2.1 analyser les préférences pour certaines œuvres d'art.
 6.2.2 analyser les œuvres des autres pour en tirer des conclusions sur leurs propriétés formelles, leurs contextes culturels et leur intention.
 6.2.3 se servir d'un langage artistique descriptif pour analyser et interpréter leurs œuvres et celles des autres et pour y réagir.
 6.2.4 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et les principes du design.
 6.2.5 comprendre la relation qui existe entre l'observation, le sentiment et la réflexion en analysant et en interprétant leurs propres œuvres et celles des autres.

7.2.1 appliquer les pratiques de sécurité courantes associées au soin des matériaux et des outils d'art.
 7.2.2 résoudre des problèmes de design en utilisant les éléments et les principes du dessin, et une gamme de technologies.
 7.2.3 choisir et utiliser divers outils et des procédés technologiques pour créer des objets d'art, en tirant parti des qualités sensorielles des matériaux.

RAS

<p>2.2.1 élaborer un contenu personnel et le communiquer au moyen de leurs œuvres.</p> <p>2.2.2 choisir, présenter et décrire des œuvres de leur propre portfolio.</p> <p>2.2.3 reconnaître et respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.</p>	<p>1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.4.2 explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.4.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.4.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.</p> <p>1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p> <p>1.4.6 faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique.</p> <p>2.4.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.</p> <p>2.4.2 se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.</p> <p>2.4.3 créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.</p> <p>2.4.4 collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.</p> <p>2.4.5 prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.</p>
<p>5.2.1 explorer les rapports entre les arts plastiques et les autres disciplines artistiques.</p> <p>5.2.2 s'inspirer d'objets et d'images de leur propre collectivité pour leurs activités artistiques.</p> <p>5.2.3 reconnaître que notre réaction aux œuvres d'art est fortement influencée par nos expériences.</p> <p>5.2.4 définir et analyser l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.</p> <p>5.2.5 examiner les questions morales et éthiques que pose le copiage d'œuvres.</p>	<p>3.4.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.</p> <p>3.4.2 explorer des images de divers contextes historiques et culturelles pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.</p> <p>3.4.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.</p> <p>3.4.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.</p> <p>3.4.5 explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.</p> <p>4.4.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.</p> <p>4.4.2 démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.</p> <p>4.4.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.</p> <p>4.4.4 explorer sur les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.</p> <p>4.4.5 démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.</p> <p>5.4.1 reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.</p> <p>5.4.2 reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.</p> <p>5.4.3 examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent le copiage d'œuvres.</p>
<p>8.2.1 accepter que l'illustration artistique soit créée pour toutes sortes de raisons, et parler de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art. 8.2.2 Cerner les sources d'inspiration de leurs propres œuvres et en discuter.</p> <p>8.2.3 analyser et décrire les procédés artistiques utilisés dans les œuvres d'art des autres.</p> <p>8.2.4 évaluer les divers courants d'idées et les influences qui affectent leurs œuvres.</p>	<p>6.4.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.</p> <p>6.4.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.</p> <p>6.4.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.</p> <p>6.4.4 comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.</p> <p>6.4.5 respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.</p> <p>7.4.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio</p> <p>7.4.2 résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.</p> <p>8.4.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.</p> <p>8.4.2 décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.</p>

Chapitre 3

Résultats d'apprentissage spécifiques

Comment utiliser le guide

Les pages suivantes présentent les résultats d'apprentissage spécifiques visés pour les élèves de la 4^e année. Les résultats d'apprentissage sont structurés de façon à correspondre aux stades de l'évolution graphique.

Les résultats d'apprentissage spécifiques sont regroupés sous les résultats d'apprentissage généraux, qui s'inscrivent dans trois dimensions distinctes: la création, l'observation et la réflexion.

Le texte est présenté en quatre colonnes, qui sont construites comme suit :

- Colonne 1 : Résultats d'apprentissage spécifiques
- Colonne 2 : Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
- Colonne 3 : Exemples d'activités d'évaluation
- Colonne 4 : Notes et ressources

Consulter le chapitre 4 pour y retrouver les leçons correspondantes des ressources autorisées aux résultats d'apprentissage de ce programme.

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p>Avant de pouvoir appliquer les éléments de l'art dans leur propre création artistique, les élèves doivent d'abord les comprendre en participant à diverses activités d'apprentissage. L'apprentissage doit se fonder principalement sur l'observation de l'environnement visuel, les œuvres d'art ainsi que l'environnement naturel et bâti. Les élèves peuvent ainsi acquérir une compréhension générale de l'environnement visuel et des diverses formes d'art qu'il recèle.</p> <p>Il faut saisir toutes les occasions qui se présentent dans les autres matières également pour enrichir cet apprentissage. Les affiches, les illustrations de livres et les photographies présentent un excellent contenu alimentant la discussion sur les éléments du design. Ces concepts sont aussi les pierres angulaires de la littératie visuelle, et les discussions peuvent se prolonger dans les cours de langue.</p> <p><i>Attention à la ligne!</i></p> <p>Choisir une grande reproduction et inviter les élèves à faire une « chasse aux lignes ». Leur demander de repérer les endroits où les lignes ajoutent des détails à une personne ou à un objet, de discuter des types de lignes utilisés et de trouver où les lignes sont répétées pour former des motifs. Demander à un élève de s'approcher de la reproduction et de montrer du doigt un endroit où la ligne est suggérée (ligne imaginaire, non visible).</p> <p><i>La collection de lignes</i></p> <p>Remettre aux élèves de vieilles revues et une liste d'exemples de lignes à chercher. Leur demander, à mesure qu'ils trouvent un exemple de lignes, de le découper, de le coller sur une page et de l'étiqueter, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lignes droites • Lignes courbes • Lignes horizontales, verticales et diagonales • Lignes qui créent une figure • Lignes qui créent un motif • Lignes qui ajoutent des détails <p><i>Tons neutres, teintes et nuances mis en scène</i></p> <p>Inviter les élèves à mélanger une peinture noire et une peinture blanche pour obtenir diverses teintes de gris, et à utiliser ces teintes pour peindre un ciel nuageux. On peut aussi peindre les nuages en utilisant les nuances et les teintes de plusieurs couleurs. Leur faire regarder d'abord le ciel s'il est nuageux, ou des photos ou des peintures représentant un ciel d'orage.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation et fiches anecdotiques L'apprentissage des éléments et des principes du dessin se fait grâce à des activités d'observation; ces éléments sont ensuite appliqués dans des créations artistiques individuelles ou collectives. Pour évaluer la compréhension des éléments et des principes de l'art par l'observation, déterminer le niveau d'apprentissage en fonction des réponses verbales aux questions et pendant la discussion.</p> <p>Les fiches anecdotiques peuvent être utilisées pour consigner l'information concernant les élèves en difficulté, mais leur utilisation requiert une méthode de classement des données anecdotiques (cahier à anneaux, classeur, etc.).</p> <p>Questionnement par l'enseignant Pendant une activité d'observation de reproductions, poser des questions aux élèves pour déterminer leur niveau de compréhension. Repérer les élèves qui éprouvent de la difficulté. Leur poser des questions comme les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les types de lignes utilisés? • À quels endroits les lignes ont elles été utilisées pour ajouter des détails? • Y a t il des motifs? Comment ont ils été créés? • Quelles sont les figures évidentes? Quels types de lignes ont été utilisés pour les créer? <p>Échantillon de travail Recueillir les feuilles de travail créées au cours de l'activité <i>La collection de lignes</i>. Déterminer si les élèves ont bien étiqueté leurs exemples.</p> <p>Échantillons de travail (Tons neutres, teintes et nuances mis en scène) Quand les élèves créent un produit à l'aide de nouvelles connaissances acquises par l'expérimentation, ce travail peut être utilisé pour déterminer leur niveau de compréhension de la leçon.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>Les livres pour enfants offrent de nombreuses possibilités d'observer de quelle façon les lignes sont utilisées pour créer des compositions simples ou complexes.</p> <p>NOTES : Les élèves ont été initiés à tous les éléments du dessin au cours des années du primaire. Pendant les trois années de l'élémentaire, ils approfondiront ces connaissances en étant exposés à un vocabulaire plus riche et en réalisant des observations et des expériences encore plus stimulantes avec le matériel.</p>

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>Couleurs vibrantes</i></p> <p>Dans une leçon subséquente, proposer aux élèves d'utiliser le blanc et les couleurs primaires pour mélanger des couleurs vives et peindre un lever ou un coucher de soleil. Discuter de l'intensité des couleurs créées. Comparer l'intensité avec les gris mélangés pour le ciel nuageux.</p> <p><i>Triage de couleurs</i></p> <p>Préparer une série d'échantillons de teintes (couleurs) du magasin de peinture. Ces cartons peuvent être utilisés pour diverses leçons portant sur la couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trier les échantillons selon l'intensité (forte ou faible) en mettant de côté les couleurs d'intensité moyenne. • Classer ensemble les couleurs primaires, secondaires et tertiaires. • Choisir 5 teintes et les classer de la plus pâle à la plus foncée. • Montrer une palette de la même couleur et discuter de l'impression que ces couleurs font naître. <p><i>Une échelle de valeurs</i></p> <p>Placer différentes teintes (valeurs) d'une même couleur dans des sacs ziplock avant la leçon. Choisir par tirage au sort des élèves qui viendront en avant de la classe et leur donner chacun un carton de couleur. Leur demander de se placer de façon à faire une échelle de valeurs, partant du carton le plus foncé jusqu'au plus pâle.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Au moment d'évaluer la compréhension des divers aspects de la couleur par l'observation, poser des questions ou entamer une discussion pour déterminer le niveau d'apprentissage.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>Le mot juste</i></p> <p>Faire la distinction entre figure (objet à deux dimensions, hauteur et largeur – cercle, rectangle, ovale, etc.) et forme (objet à trois dimensions : hauteur, largeur et profondeur – cube, sphère, cylindre).</p> <p><i>À la quête d'objet</i></p> <p>Chercher des objets communs dans la classe et déterminer quelles formes ont été combinées pour créer l'objet. Remettre aux élèves des illustrations de revues et leur demander de dessiner les formes trouvées à l'aide d'un marqueur noir ou d'un crayon.</p> <p><i>La forme mise en lumière</i></p> <p>Utiliser des formes simples (p. ex., globe terrestre, boîte avec couvercle) et, après avoir éteint la lumière, allumer une lampe de poche sur chaque objet. Demander aux élèves de décrire comment la lumière change la perception de chaque forme. Transposer cette information à l'observation d'œuvres d'art où il est évident que l'utilisation de la lumière change les formes, p. ex., une nature morte représentant un fruit. Discuter de la façon dont l'artiste nous convainc que ces objets qui sont bidimensionnels (2D) en réalité nous semblent être tridimensionnels (3D).</p> <p><i>De créations 2D à 3D</i></p> <p>Proposer aux élèves de combiner deux par deux des figures bidimensionnelles découpées dans du carton pour en faire des formes tridimensionnelles. Les formes doivent être créées sans agrafes ni colle (truc : faire des entailles).</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant</i></p> <p>Dans les expériences visant à déterminer l'effet de la lumière sur les formes, poser une série de questions pour évaluer si les élèves sont attentifs aux effets subtils créés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Où est la partie la plus claire (plus brillante) de la forme? • Où est la partie la plus sombre (foncée) de la forme? • Qu'arrive-t-il à mesure que la lumière s'éloigne du point où elle frappe en premier? • Quelle est la différence entre la façon dont la lumière frappe une sphère et un cube? 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>Parlons texture</i></p> <p>Afficher diverses illustrations où la texture est évidente. Discuter des outils ou matériaux que l'artiste peut avoir utilisé pour créer ces diverses textures. Il peut se présenter bien des occasions tout au long de l'année de discuter et d'observer des textures.</p> <p>Il importe d'offrir aux élèves des possibilités de parler de leurs découvertes au sujet des textures après qu'ils auront créé des textures dans leurs productions artistiques.</p> <p><i>Description des textures</i></p> <p>Demander aux élèves de trouver une texture qui les intéresse et de coller l'échantillon dans leur journal sur les arts. Leur suggérer d'ajouter une description de la texture, en utilisant les mots « régulier » et « irrégulier ».</p> <p><i>Questions de taille</i></p> <p>Utiliser une grande reproduction de paysage qui présente des objets en arrière plan et en avant plan. Placer un acétate de projecteur par-dessus un objet de l'avant-plan et le dessiner. Faire de même pour un objet en arrière-plan. Découper l'acétate en deux parties et placer la petite figure par-dessus la grande sur l'acétate. Discuter des différences de taille.</p> <p><i>Espace positif et négatif</i></p> <p>Montrer une œuvre d'art où la représentation de l'espace positif et de l'espace négatif est évidente. Montrer un acétate présentant un dessin au trait (placer l'acétate par-dessus l'œuvre et tracer le contour). Ombrager les parties d'espace négatif pendant que les élèves regardent. Continuer de comparer avec l'original pour noter des détails.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation Écouter les discussions des élèves sur les textures observées dans des peintures. Déterminer s'ils peuvent reconnaître les motifs réguliers et irréguliers.</p> <p>Journal de bord – Activité sur la description de textures Recueillir et lire les journaux sur les arts pour déterminer si les élèves peuvent décrire correctement la texture choisie. Vérifier s'ils ont utilisé les termes régulier et irrégulier.</p> <p>Questionnement Présenter plusieurs reproductions de paysages qui donnent une impression de distance, avec des éléments qui se chevauchent. Poser une série de questions pour déterminer la compréhension des élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'avez-vous noté sur la partie de la peinture qui semble plus éloignée? • Comment l'artiste a-t-il fait pour créer l'impression de distance dans cette partie de la peinture? • Avez-vous appris quelque chose dans cette peinture qui vous aiderait à peindre un paysage? • Quelle est la figure la plus grande dans la peinture? • Où se trouve-t-elle? • Quelle est la figure la plus petite dans la peinture? • Où se trouve-t-elle? • Pourquoi ces figures sont-elles placées à ces endroits? • Que pouvez-vous dire au sujet du chevauchement dans cette œuvre? • Où est la portion la plus grande d'espace négatif? • Où est la portion la plus grande d'espace positif? • Qu'est-ce que cette œuvre d'art vous a appris sur la façon de créer un paysage? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.2 explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p>L'équilibre est la disposition des parties d'une œuvre d'art visant à donner une impression d'égalité dans le poids visuel. L'équilibre symétrique se comprend facilement car si l'objet (la feuille) est plié, le poids est égal des deux côtés. L'équilibre asymétrique est plus difficile à décrire parce qu'il dépend de la façon dont les objets sont placés pour diviser une composition. Un gros objet peut être compensé (contrebalancé) par un grand espace négatif, ce qui crée l'impression d'équilibre. L'équilibre radial est présent chaque fois que des lignes s'éloignent également d'un point central.</p> <p>La plupart des compositions ont une zone qui est mise en évidence (zone ou centre d'intérêt). Cette zone est créée par l'emploi de variations ou de contrastes dans la taille, la couleur, la texture, etc. Quand on présente ce concept aux élèves, s'assurer de choisir des illustrations dont le centre d'intérêt est évident.</p> <p>Par unité, on entend l'impression que toutes les parties d'une composition s'harmonisent.</p> <p>Le rythme est la répétition de lignes, de figures ou de couleurs en vue de créer l'impression de voir un mouvement. Observer diverses reproductions d'œuvres d'art et discuter pour déterminer les éléments qui sont répétés afin de donner une impression de mouvement visuel.</p> <p>Par motif, on entend le choix de lignes, de couleurs ou de formes répété à maintes reprises de façon planifiée.</p> <p>Le contraste tire parti de différences majeures entre deux éléments de design comme la couleur, la forme ou la texture. Il ajoute ordinairement de l'intensité, du drame et de l'intérêt à une œuvre.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i> Lors de l'évaluation de la compréhension des divers principes du dessin dans des exercices d'observation dirigée, évaluer l'apprentissage des élèves en posant des questions et en écoutant leurs discussions.</p> <p><i>Journal de bord</i> Demander aux élèves d'observer une peinture et d'écrire une entrée concernant les principes du dessin qui sont évidents dans l'œuvre. S'ils ont besoin de structure, leur proposer une liste des principes du dessin étudiés jusqu'à présent.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p>Même si les plans de leçon s'articulent souvent autour d'un élément ou d'un principe du dessin en particulier, les élèves doivent avoir de multiples occasions de pouvoir combiner leurs nouvelles connaissances afin de créer des compositions plus complexes. Cette façon de procéder leur permet d'orchestrer leur apprentissage et de choisir des éléments et des principes selon lesquels ils créeront leurs œuvres d'art personnelles. Les occasions de réagir aux créations produites en classe représentent un carrefour où les élèves peuvent observer le travail des autres et discuter des éléments et principes utilisés.</p> <p><i>Collage de Matisse</i></p> <p>Bien des collages de Matisse représentent d'excellentes ressources pour la discussion sur les figures, l'espace, la couleur, les lignes, le rythme, les motifs et le contraste. Discuter de l'arrangement des couleurs, de l'organisation et des types de figures, etc. et remettre des feuilles de couleur aux élèves afin qu'ils composent leur propre création en s'inspirant de Matisse.</p> <p><i>Timbres d'art</i></p> <p>Montrer des exemples de timbres ou d'estampes qui reproduisent des œuvres d'artistes connus, p. ex., Mary Pratt (création de 2007). Discuter du type de travail qui serait le plus visible compte tenu de la petite taille des timbres. Donner à chaque élève une fiche blanche de 4 x 6 po et lui demander de dessiner une image à graver en utilisant des crayons de couleur. Cela fait, réduire la taille de chaque image à graver au moyen du photocopieur. Exposer ensemble le dessin original et le timbre.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Portfolios des élèves</p> <p>Proposer aux élèves de ranger toutes les œuvres d'art créées dans un grand portfolio. Un deuxième portfolio, plus petit, servira à présenter des pièces choisies. Dans ce portfolio vitrine, les élèves inséreront leurs réflexions sur des œuvres artistiques ou l'apprentissage de l'art. L'enseignant peut poser les questions suivantes pour stimuler la réflexion (l'auto-évaluation) chez les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que j'ai appris de ce projet? • Quels sont les matériaux que j'ai utilisés? • Qu'est-ce que j'aime le plus de ce projet? • Qu'est-ce que je changerais si je devais répéter l'expérience? • Quels sont les éléments du dessin que j'ai utilisés? • Quels sont les principes du dessin que j'ai utilisés? <p>Entretiens</p> <p>Au cours d'entretiens individuels ou en petits groupes portant sur les images créées ou les entrées dans leur journal, poser aux élèves les questions suivantes pour les aider à décrire et à évaluer leur utilisation des éléments et principes de l'art :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi as-tu choisi ces couleurs et ces figures? • Selon toi, quelle partie de ta composition est la mieux réussie? Pourquoi? • As-tu changé d'idée ou de plan à mesure que ton travail avançait? As-tu ajouté quelque chose? <p>Liste de contrôle pour une composition</p> <p>Le choix des articles de la liste de contrôle dépend des éléments et principes enseignés, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • J'ai utilisé une variété d'éléments (p. ex., figures, lignes, couleurs). • J'ai utilisé tout l'espace en plaçant des figures à l'avant-plan et à l'arrière-plan. • Les figures de l'arrière-plan sont plus petites. • J'ai fait des figures qui se chevauchent. • J'ai créé un centre d'intérêt. • J'ai utilisé le contraste (couleurs claires et sombres) dans la zone d'intérêt. • J'ai utilisé des figures, des lignes ou des couleurs pour que le regard se déplace dans mon tableau. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.</p>	<p>L'expérimentation est un outil essentiel à la création en arts visuels. Laisser le temps aux élèves de se familiariser avec le nouveau matériel, de découvrir comment le manipuler, de déterminer ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, et de faire des liens avec des expériences antérieures. Le mot expérience indique que cet apprentissage se réalise dans un contexte où l'on peut réagir librement et emprunter de nouvelles avenues qui se présentent; la création d'un produit final n'est pas l'objectif principal. À la fin de l'expérimentation, donner le temps aux élèves de discuter de ce qu'ils ont appris.</p> <p><i>Expériences en peinture</i> Montrer aux élèves diverses peintures en mettant l'accent sur les différentes qualités de la peinture et l'utilisation des pinceaux. Laisser aux élèves le temps de faire des expériences avec différents pinceaux sur du papier sec et mouillé. Les encourager à prendre des notes sur des fiches anecdotiques à mesure qu'ils font des découvertes.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Comme l'expérimentation est un processus actif qui peut ne pas déboucher sur un produit final, l'observation des élèves pendant le processus est une stratégie d'évaluation logique. Observer les élèves pour voir ceux qui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • essaient différentes approches; • appliquent ce qu'ils apprennent pour aller plus loin; • semblent avoir une pensée flexible; • n'ont pas besoin de l'aide de l'enseignant. <p><i>Échantillons de travail</i></p> <p>Si les élèves prennent des notes sur des fiches anecdotiques au sujet de ce qu'ils ont appris par l'expérimentation, ces notes peuvent servir d'échantillons de travail pour documenter l'apprentissage.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p>Laisser le temps aux élèves d'explorer les matériaux utilisés en peinture. Parler des largeurs et des types de pinceaux et leur faire essayer des pinceaux pour découvrir les types de lignes que chacun peut produire. Discuter du choix du pinceau en fonction de la grandeur du papier pour pouvoir le couvrir efficacement. Quelle est la différence de couverture et de lignes quand la peinture est épaisse et quand elle est claire? Demander aux élèves de faire des expériences avec différentes techniques de peinture sans avoir l'obligation de créer un produit final. Une fois qu'ils auront acquis une certaine habileté dans ces techniques, les encourager à les appliquer dans la création d'une œuvre d'art.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le frottis ou demi sec (qui consiste à tremper les poils du pinceau dans la peinture et à enlever la majeure partie de la peinture sur un essuie-tout avant de peindre sur le papier) est une excellente technique pour créer des textures ou pour accentuer certains détails à la peinture en demi sec. • Le pointillé (c.-à-d. tremper un pinceau dans la peinture et l'appliquer par touches successives sur le papier pour créer différents effets) peut aussi servir à créer des nuages, des arbres, des pétales de fleurs, etc. • Le tamponnage à l'éponge (soit plonger une éponge dans la peinture et l'appliquer sur le papier) peut créer bien des effets de pointillé, mais il est plus facile sur de grandes surfaces. Le tamponnage est souvent utilisé pour créer des textures. • Le mouillé sur mouillé (appliquer de la peinture sur du papier puis appliquer une autre couleur sur la même zone mouillée) permet à l'artiste de mélanger et de modifier les couleurs sur papier. <p>Parler de l'usage de la peinture avec d'autres matériaux d'art pour créer des pièces de techniques mixtes. Peut-on appliquer de la peinture sur d'autres matériaux? Peut-on appliquer d'autres matériaux, comme le pastel à l'huile, par-dessus la peinture? Discuter avec les élèves de leurs découvertes.</p> <p>Examiner des œuvres d'art créées à différentes époques et observer comment la peinture a été appliquée. Faire des expériences en utilisant la peinture et les pinceaux de différentes façons pour obtenir une création unique.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Lors de l'enseignement de nouvelles techniques (p. ex., usage de techniques de peinture comme le pointillé, le frottis ou demi-sec, demander aux élèves de créer un « échantillonneur » montrant ce qu'ils ont appris sur la façon d'appliquer de la peinture. Une fois que les créations sont séchées, leur demander d'expliquer sur le papier ce qu'ils ont appris.</p> <p><i>Réflexions orales</i></p> <p>Quand les élèves ont terminé une création artistique en peinture, vérifier leur compréhension des matériaux et des processus utilisés en leur demandant d'examiner leurs travaux et de justifier/défendre leurs techniques. Les invites dépendront des travaux demandés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • choix de largeurs de pinceaux; • choix du matériel (p. ex., crayon à dessiner au lieu de peinture); • techniques de peinture utilisées; • consistance de la peinture. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p><i>Manipulation de papier</i></p> <p>Le papier est l'un des matériaux d'art les plus facilement accessibles. Bien des familles recyclent ce matériau. L'enseignant peut profiter de cette pratique pour inviter les élèves à apporter divers types de papiers pour la boîte à papiers : papier d'emballage cadeau, enveloppes de couleur, cartes de vœux, papier de couleur, papier de bricolage, papier lustré, restes de papier peint, papier de soie, etc.</p> <p><i>Chapeaux de papier</i></p> <p>Proposer aux élèves une variété de papiers et du matériel pour fixer le papier afin de créer des formes 3D (colle, ciseaux, pointes de vitrier, attache-feuilles, cure-pipes, agrafeuse). Donner différents exemples de chapeaux pour inspirer les élèves. Parler des façons de plier le papier pour créer différents effets. Demander aux élèves d'utiliser les idées discutées pour créer un chapeau original en papier.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Auto-évaluation</i></p> <p>Remettre aux élèves une liste de contrôle à remplir à la fin de l'activité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • J'ai plié le papier pour faire des lignes droites. • J'ai fait des lignes en zigzag en pliant et en roulant le papier. • J'ai roulé le papier. • J'ai utilisé le tissage pour inclure différentes couleurs. • J'ai fait chevaucher des figures. • J'ai attaché des papiers ensemble, j'ai utilisé _____ (colle, entailles, etc.). • J'ai utilisé des techniques décoratives, par exemple _____ (franges, dentelé/cranté, etc.). 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p>Le dessin est un prolongement de l'observation. Il permet aux élèves de percevoir, de synthétiser et de distinguer les éléments. Les élèves participeront volontiers à une activité de dessin si le sujet les intéresse et est adapté à leur âge, p. ex., jouets, contenu de leurs poches, casquettes, espadrilles, patins, gant de baseball, bouteille, os, noix, branches, fleurs séchées, plumes, coquilles. Les élèves peuvent aussi s'inspirer du paysage pendant une excursion ou de modèles, ou faire appel à leur imagination. Il est plus facile pour les enfants de faire des dessins inspirés de la vie courante, car ils ont des points de repère et peuvent exercer et améliorer leur esprit d'observation. Le dessin issu de l'imagination seulement est souvent difficile et peut causer de la frustration chez certains enfants.</p> <p><i>Carnet de croquis</i></p> <p>Les élèves ont besoin d'occasions de faire des croquis et souvent, il est difficile de trouver du temps dans les cours d'art. En griffonnant dans leur journal sur les arts durant leurs temps libres, ils peuvent développer leur habileté en dessin. Les croquis sont souvent le point de départ d'expériences dans d'autres techniques. Encourager les élèves à combiner le matériel issu de plusieurs croquis pour créer une nouvelle composition.</p> <p><i>L'impression</i></p> <p>L'estampe et la gravure fournissent des occasions aux élèves de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • produire des images multiples; • faire l'expérience de divers matériaux et effets de marquage; • manipuler des images d'une empreinte à la suivante. <p>Il y a quatre grands procédés de fabrication d'estampes, à savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'impression en relief – une partie du bloc est creusée, laissant un dessin soulevé, p. ex., empreintes sur pomme de terre, bloc de bois; parfois, un matériau est ajouté pour faire le dessin, p. ex., lignes de corde, soulevées ou de colle, collagraphie utilisant des formes de carton encollées; • l'intaglio ou la gravure en creux – le dessin est gravé dans la surface, puis la peinture ou l'encre est appliquée sur la plaque et étendue au moyen d'un rouleau; p. ex., styromousse, feuille d'aluminium; • la planographie (la lithographie) – l'image est créée sur une surface plane pour être ensuite imprimée, p. ex., monotype; • la sérigraphie (le pochoir) – impression obtenue à travers un écran ou une « fenêtre ».

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> Pendant que les élèves dessinent d'après l'observation (p. ex., objets, images d'animaux), chercher des indications qu'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • restent concentrés sur l'image, • font des découvertes visuelles (remarquent, découvrent des détails), • comparent des détails de leurs dessins à ceux de l'image originale, • commencent à tenir compte de divers points de vue (p. ex., intérieur et extérieur). <p><i>Journal de bord</i> Demander aux élèves de décrire ce qu'ils ont découvert dans leurs expériences avec différents outils de dessin. Conclure en demandant quel outil ils ont le plus aimé et pourquoi. Quel outil ont ils le moins aimé et pourquoi?</p> <p><i>Échantillons de travail dans le journal de bord</i> Lorsque les élèves ont fait des croquis dans leur journal sur les arts pendant les temps libres, ces croquis peuvent servir à l'évaluation visant à déterminer la présence ou l'application de techniques de dessin enseignées. Un barème simple peut être utilisé pour évaluer le niveau d'apprentissage.</p> <p>0 = objectif non atteint 1 = partiellement atteint 2 = atteint</p> <p><i>Liste de contrôle pour la gravure</i> Pendant que les élèves participent à l'activité de gravure, observer et noter comment ils se tirent d'affaire à l'aide d'une liste de contrôle, par exemple s'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprennent le procédé de gravure (une image est transférée d'une surface à une autre); • essaient une gamme de possibilités (répétition, surimpression, changements de couleurs); • manipulent les matériaux facilement; • obtiennent un transfert sans bavures. <p><i>Journal de bord</i> En prenant des notes dans leur journal après une activité de gravure, les élèves peuvent expliquer ce qu'ils ont appris au cours de l'expérience.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.4.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p><i>Sculptures d'animaux</i></p> <p>Former des groupes de deux et inviter les élèves à examiner des illustrations d'animaux dans des livres et photographies, puis à faire des créations 3D en argile, en pâte à modeler ou à l'aide d'objets trouvés.</p> <p><i>Autoportraits 3D</i></p> <p>Demander aux élèves de créer un autoportrait tridimensionnel à l'aide de divers matériaux (fils, bâtons, boîtes, pâte à modeler, bouts de métal ou de bois, tissus, etc.). Avant de commencer, prendre le temps de discuter des éléments importants qui peuvent personnaliser le portrait, des caractéristiques plus ou moins aimées, de passe temps, etc.</p> <p><i>Sculpture grandeur nature</i></p> <p>Proposer aux élèves de travailler en groupes pour créer un personnage grandeur nature tiré d'un roman ou d'une pièce de théâtre, ou qui se rapporte à l'Halloween. Leur suggérer d'apporter des accessoires de la maison (p. ex., journaux pour rembourrer, sacs de papier pour la tête, vieux gants pour les mains).</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant</i></p> <p>Pendant que les élèves créent des structures 3D à l'aide de matériaux trouvés, poser des questions comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'où t'est venue cette idée? • Explique un problème que tu as eu pendant la construction de ton château. • Qu'as-tu fait pour résoudre ce problème? • Qu'as-tu découvert qui pourrait t'aider dans de futurs projets de construction? <p><i>Auto-évaluation</i></p> <p>Après les activités, demander aux élèves de remplir leur auto-évaluation en commençant leurs phrases par :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une chose intéressante que j'ai apprise, c'est... • Les questions que je me pose sont : • Quelque chose que j'aimerais apprendre à ce sujet, c'est... • Les autres questions que je me pose encore sont... 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>1.4.6 faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique.</p>	<p><i>À l'heure des choix</i></p> <p>L'enseignant doit tenir compte de l'importance pour les élèves de faire des choix quand il élabore ses plans de leçons. Dans toutes les leçons, envisager la possibilité de laisser certains choix aux élèves. Il peut s'agir simplement de la couleur du papier ou de la technique à utiliser (pastel ou crayons de couleur, etc.). À d'autres moments, laisser les élèves totalement libres du sujet à traiter. Ils ont aussi besoin de temps en temps d'avoir plus d'options quand ils doivent choisir tous les aspects du travail artistique (p. ex., contenu, technique, médium).</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Présentation orale</i></p> <p>Demander aux élèves de choisir une création artistique de leur portfolio illustrant quelque chose de nouveau qu'ils ont appris, et d'échanger cette information avec leurs camarades. Observer leurs réponses pour déterminer le matériau ou la méthode qu'ils préfèrent et dans quelle mesure ils peuvent expliquer ce qu'ils ont appris.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none">• correspondance des ressources autorisées et des RAS• suggestions de littérature-jeunesse• autres ressources

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>2.4.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.</p>	<p><i>Observation dirigée</i></p> <p>La capacité visuelle (ou esprit d'observation) se développe au fil du temps dans un certain nombre de situations diverses. C'est un objectif à long terme qui gardera toute son importance tout au long du développement de l'élève. L'information nécessaire pour créer des œuvres en art visuel est recueillie par l'observation. Les élèves doivent avoir des occasions de participer à des activités d'observation directe en répondant à des invites de l'enseignant qui ont pour but de les aider à se concentrer sur des aspects de la scène ou de l'objet qui auraient pu passer inaperçus autrement.</p> <p>Encourager les élèves de l'élémentaire à reconnaître les différences subtiles dans l'apparence des personnes, des animaux, des plantes et de divers objets présents dans leur environnement.</p> <p><i>Décrire et observer</i></p> <p>Préparer une boîte contenant toutes sortes d'objets courants avant de commencer cette activité. Proposer aux élèves de se placer deux par deux, dos à dos. Un élève dessine pendant que l'autre observe l'objet à dessiner. L'observateur doit diriger aussi précisément que possible le travail de celui qui dessine en lui décrivant verbalement l'objet observé, mais sans dire ce que c'est en réalité. Inverser les rôles et faire dessiner un nouvel objet.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et questionnement</i></p> <p>Au cours d'une discussion et d'activités d'observation dirigée, observer le niveau de sensibilité des élèves par rapport à l'information visuelle disponible. Poser des questions directes aux élèves qui ont moins d'habileté à observer pour attirer leur attention sur les détails.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Nos sens nous permettent de capter une foule d'informations, mais nous n'enregistrons et n'utilisons pas automatiquement toute l'information accessible. L'apprentissage de l'observation aide les élèves à devenir des observateurs attentifs à leur environnement visuel et améliore grandement leur capacité à représenter visuellement leurs idées.</p>

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>2.4.2 se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.</p>	<p><i>L'inspiration en art</i> Le travail d'un artiste naît de diverses sources, mais toute inspiration vient de l'artiste lui même. Il importe d'offrir aux élèves des occasions intéressantes de créer des œuvres d'art. Parfois, ce travail peut être lié à des sentiments personnels ou à des événements spéciaux, à des amis ou des membres de la famille, ou à des événements dans la localité. D'autres œuvres peuvent être le résultat d'une exploration de l'environnement physique, p. ex., bord de mer, nuages, forêts. Le plus important, c'est d'encourager la variété dans les expériences dans lesquelles les élèves vont puiser leur inspiration.</p> <p><i>Journal de bord/Carnet de croquis</i> Demander aux élèves d'utiliser un carnet de croquis ou leur journal sur les arts (non ligné) pour faire de simples représentations de leurs observations et de leurs impressions sensorielles tirées d'excursions ou de promenades aux alentours. Présenter l'idée du croquis et de la consignation des informations pertinentes comme point de départ d'une future création. Expliquer que les artistes utilisent souvent un carnet de croquis pour noter leurs expériences. Le carnet de croquis sera le point de départ de travaux ou donnera des détails qui serviront à créer des compositions artistiques.</p> <p><i>Sentiments</i> Demander aux élèves de réfléchir à un événement qui les a rendus très heureux, tristes, excités, en colère, etc. Fournir de la peinture acrylique, des pinceaux et de grandes feuilles de papier et leur proposer d'illustrer ces émotions dans leur portrait.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i></p> <p>Si les élèves utilisent régulièrement leur journal sur les arts pour noter divers points et collectionner des illustrations, des travaux, etc. qui les intéressent, cette information peut servir à documenter les intérêts personnels et à évaluer dans quelle mesure ces intérêts se reflètent dans leurs travaux personnels.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p><i>Liste de l'enseignant</i></p> <p>Chez les élèves de l'élémentaire, bon nombre d'idées de création viennent d'expériences communes vécues en classe, il est donc important d'utiliser une variété d'invites ou d'expériences pour encourager le travail créatif sur une certaine période de temps.</p>

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>2.4.3 créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.</p>	<p><i>Créations interdisciplinaires</i></p> <p>Envisager la création de compositions artistiques dans d'autres matières pour offrir aux élèves à une variété d'expériences.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leur faire écouter de la musique et les inviter à créer des travaux inspirés de l'expérience; afficher les compositions dans la salle de musique ou à un concert de l'école. • Créer des peintures humoristiques que les élèves montreront aux classes du primaire. • Créer des affiches publicitaires pour annoncer un événement spécial. • Faire des œuvres d'art commémorant une personne ou un événement important dans l'école. • Créer des œuvres d'art pour un événement dans la localité, p. ex., festival d'hiver. • Étudier la technique du tapis hooké pratiquée par des artisans locaux et faire réaliser un tapis par la classe d'après un dessin conçu par les élèves. • Créer un produit (décoratif ou fonctionnel) pour une pièce de théâtre de la classe. • Créer une œuvre inspirée d'un illustrateur de livres ou d'un artiste local pour illustrer une histoire. • Choisir fréquemment des sujets personnels pour des créations artistiques. <p><i>Totems</i></p> <p>Afficher des travaux en art qui racontent des histoires (p. ex., art des Aborigènes de l'Australie, totems, peintures rupestres). Discuter de l'utilisation symbolique des images, puis demander aux élèves de créer un totem qui raconte leur propre histoire.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et commentaires</i></p> <p>Regarder les images rassemblées et créées par les élèves et formuler des commentaires. Chercher des signes d'une évolution dans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'imagination (images créées d'après des histoires ou de la musique écoutée); • la création d'images d'après différentes expériences sensorielles; • les découvertes visuelles (l'élève observe avec attention); • la transformation d'objets (objets courants modifiés d'une façon ou d'une autre); • l'étude de différents points de vue; • le développement des idées. 	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Au cours de l'année, veiller à ce que les élèves créent des compositions artistiques pour différents usages. Tout comme pour les travaux écrits, les inviter à prendre conscience des raisons qui les motivent dans leur création, ou des destinataires de leur œuvre.</p> <p>On crée de l'art pour diverses raisons</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour donner un sens à sa vie. • pour raconter des histoires. • pour exprimer ses émotions. • pour communiquer des idées ou des messages. • pour solliciter les sens. • pour faire écho à d'autres œuvres d'art. • pour divertir. • pour créer un produit. • pour refléter sa culture et sa communauté. • pour relater un événement important. • pour tenter d'expliquer l'inconnu. • pour rappeler des personnes ou des événements importants. • pour embellir l'environnement. • pour se remémorer le passé.

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>2.4.4 collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.</p>	<p><i>Discussion avec les élèves</i></p> <p>Offrir tout au long de l'année aux élèves de multiples occasions de se réunir en petits groupes pour examiner des formes d'art. Parfois, cette discussion peut porter sur les travaux des élèves, et parfois sur les œuvres d'artistes professionnels.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questions d'évaluation en groupe</i></p> <p>Quand les élèves travaillent en groupes, s'assurer que chacun a l'occasion d'exprimer ses commentaires et idées. Conclure l'activité par une discussion avec chaque groupe sur la façon dont le groupe a travaillé. Créer une grille d'évaluation par les pairs, en posant des questions comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans votre groupe? • Est-ce que tous les élèves ont formulé des idées? • Avez-vous écouté les idées des autres? • Comment avez-vous résolu les problèmes? • Quelle est la chose la plus importante que vous avez apprise dans votre groupe? 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Bon nombre des jeux d'observation et de réaction proposés à l'Annexe D fournissent une structure pour l'examen des formes d'art.</p>

Création, production et présentation

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>2.4.5 prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.</p>	<p><i>Exposition préparée par les élèves</i></p> <p>Les portfolios témoignent de l'apprentissage des élèves et les incitent à s'auto-évaluer. Leur demander de choisir une pièce pour l'afficher, et les inviter à écrire ou à parler de l'œuvre choisie. Commencer par proposer un format structuré, puis rétrécir le champ des aspects à prendre en compte. Exemples de questions incitatives possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi as-tu choisi cet échantillon? • Selon toi, qu'est-ce qui est le mieux ou le plus important dans cette création artistique? • Comment pourrais-tu améliorer le résultat? • Qu'as-tu appris en créant cette œuvre? • Qu'est-ce que tu as appris sur toi-même en faisant ce travail?

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i></p> <p>Observer les élèves dans diverses situations où ils doivent choisir des œuvres personnelles. Inscrire toute information sur des fiches anecdotiques.</p> <p>Noter si les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se font confiance dans le choix d'un travail; • choisissent une variété d'œuvres d'art; • peuvent expliquer pourquoi ils ont choisi cette œuvre en particulier; • peuvent prendre leur décision rapidement; • utilisent un langage descriptif pour expliquer leur choix; • choisissent des exemples appropriés basés sur les instructions de l'enseignant (p. ex., choisir 2 travaux qui illustrent un équilibre asymétrique). <p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Lorsque les élèves ont eu pour consigne d'indiquer par écrit les raisons qui les ont motivés à choisir une certaine création artistique pour l'afficher ou l'inclure dans le portfolio-vitrine, cette note peut servir à évaluer leur capacité à décrire l'œuvre et à défendre leur choix.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>NOTES :</i></p> <p>On trouvera à la page 16 des informations au sujet des portfolios.</p>

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>3.4.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.</p>	<p><i>Promenade–chasse aux idées</i> Proposer aux élèves de faire une promenade dans le quartier de l'école. Les inviter à observer et à trouver tous les types de formes et d'architecture dans le paysage local. Suggérer d'apporter leur journal sur les arts pour noter leurs observations. Cette activité peut se faire lors d'une excursion en autobus.</p> <p><i>Remue - méninges</i> Former des groupes de 4 élèves; leur demander de faire un remue méninges et de noter les façons dont les arts visuels sont utilisés à l'école ou dans la localité. Écrire les réponses sur un papillon autocollant ou une fiche. Quand chaque groupe a trouvé plusieurs idées, combiner les papillons pour faire une liste pour toute la classe. À mesure que les idées sont trouvées dans chaque groupe, les doubles peuvent être retournés à leur auteur.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Pendant que les élèves participent à diverses activités axées sur les utilisations que nous faisons des arts visuels, observer et écouter pour déterminer leur niveau de compréhension.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peuvent-ils donner de nombreux exemples? • Y a-t-il de la diversité dans les exemples donnés? • Peuvent ils donner les raisons justifiant leurs choix? <p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Si les élèves ont créé en groupe des albums de découpures, ces albums peuvent être utilisés pour évaluer leur compréhension des façons dont les arts visuels sont utilisés dans la localité.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>3.4.2 explorer des images de divers contextes historiques et culturelles pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.</p>	<p><i>Observation dirigée</i></p> <p>Donner aux élèves des occasions d'observer une grande variété d'œuvres d'art de différentes époques et cultures produites par différents artistes utilisant des techniques diverses. Le questionnement par l'enseignant peut orienter la discussion et aider les élèves à comprendre les liens qui existent entre les œuvres de divers artistes, et comment elles sont le reflet de l'époque et du lieu où ils vivaient (p. ex., images d'enfants en train de jouer, disponibles sur Internet).</p> <p>Pieter Bruegel l'Ancien, <i>Jeux d'enfants</i>, 1560 (peinture à l'huile)</p> <p>William H. Johnson, <i>Children Playing London Bridge</i>, 1942 (aquarelle)</p> <p>Mary Cassatt, <i>Enfants jouant sur la plage</i>, 1884 (peinture à l'huile)</p> <p>Chikanabu, <i>A Group of Children Playing under the Plum Blossoms in the Snow</i>, 1887 (gravure sur bloc de bois)</p> <p>Kenneth Armitage, <i>Children Playing</i>, 1953 (sculpture)</p> <p><i>Chasse aux symboles</i></p> <p>Inviter les élèves à chercher des symboles dans leur école et leur collectivité (p. ex., logos, panneaux de signalisation routière, etc.) et à recueillir de l'information sur l'emploi de symboles dans d'autres cultures comme chez les Mi'kmaq, les Inuits ou les Égyptiens. Comparer ces symboles et trouver les différences. Discuter du style, de la fonction, etc. Proposer aux élèves de créer leurs propres symboles et motifs personnels par des techniques de pochoir, de gravure ou de pastel.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant</i> L'enseignant peut poser une série de questions au cours des diverses activités pour attirer l'attention des élèves sur différents aspects des images au cours de l'histoire. Le questionnement aide aussi l'enseignant à déterminer si les élèves comprennent ce qu'on peut apprendre des illustrations artistiques.</p> <p><i>Questions des élèves</i> Encourager les élèves à poser des questions sur les œuvres d'art qui sont affichées pour stimuler la discussion dans la classe. Le niveau des questions et des réponses indique la capacité des élèves à faire des liens entre les œuvres exposées.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p><i>Liste de l'enseignant</i> L'enseignant peut dresser une liste d'images par catégories qui ont servi aux cours et aux discussions. C'est un moyen facile de voir s'il manque des formes d'art dans les choix d'œuvres visuelles.</p>

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>3.4.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.</p>	<p><i>Promenade-quête artistique</i> Au cours d'une autre excursion à l'extérieur, inviter les élèves à observer l'environnement pour voir comment certains éléments ou principes du dessin y sont évidents. Pour plus d'efficacité, limiter l'observation à quelques éléments ou principes.</p> <p><i>Images à trier</i> Utiliser de vieilles revues pour organiser une chasse aux images illustrant divers éléments/principes du dessin. Classer les images sous diverses rubriques sur un babillard ou sur des affiches créées en petits groupes. Proposer aux élèves d'utiliser aussi leur journal sur les arts pour coller et étiqueter les images trouvées.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Fiches de travail de groupe</i></p> <p>Afficher 4 à 6 grandes reproductions au babillard et les numéroter. Former des groupes de 3 élèves et leur demander de répondre à une série de questions axées sur les éléments et principes du dessin. La discussion en groupes est très importante car elle incite les élèves à justifier leur choix. Souvent, il y a plus d'une bonne réponse.</p> <p>Quelles images...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ont une texture irrégulière? • présentent un contraste dans le centre d'intérêt? • présentent un équilibre asymétrique? • utilisent un arrangement de couleurs primaires? • donnent la plus forte impression de profondeur? • sont de style impressionniste? • ont des couleurs de la plus forte intensité? • sont les plus stimulantes? • sont les plus apaisantes? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> <ul style="list-style-type: none"> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - <ul style="list-style-type: none"> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>3.4.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.</p>	<p><i>Personnes ressources</i></p> <p>Les écoles peuvent obtenir les coordonnées des artistes en consultant les programmes de financement des arts et organiser des visites pour que les élèves puissent rencontrer des artistes en arts visuels et discuter de leur rôle dans leur collectivité. Ce contact direct avec des artistes peut être très enrichissant.</p> <p><i>Entrevues avec un artiste</i></p> <p>Si l'artiste ne peut pas se rendre à l'école, il est possible de faire une entrevue avec lui ou elle par courriel. Bien des artistes de la province ont leur site Web et fournissent leurs coordonnées.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i> Observer les élèves quand ils participent à des activités qui attirent leur attention sur les différents rôles que jouent les artistes dans la société, pour déterminer s'ils comprennent bien la contribution des artistes à la vie culturelle, économique et sociale de leur collectivité.</p> <p><i>Questionnement par l'enseignant</i> Durant la discussion, poser des questions précises pour déterminer dans quelle mesure les élèves comprennent le rôle joué par les artistes dans la collectivité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment les artistes peuvent ils aider à faire de leur communauté un endroit où il fait bon vivre? • Les artistes peuvent ils changer notre façon de penser par rapport à certaines choses? Donnez un exemple. • Pensez-vous que les artistes créent des emplois pour d'autres personnes (p. ex., encadreurs, propriétaires de galeries d'art, développeurs de sites Web, fonderies)? 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES : Ce résultat pourra être atteint le plus efficacement dans des situations concrètes (visiteurs en classe, articles de journal, etc.) et restera valide tout au long de l'année scolaire. Il faudra peut-être aborder les artistes locaux dans un contexte élargi (p. ex. à l'échelle de la province).</p>

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>3.4.5 explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.</p>	<p><i>Recherche sur Internet</i> Demander aux élèves de faire chacun des recherches (par des entrevues, des recherches sur Internet, etc.) sur une variété de carrières en art. Rassembler les élèves pour mettre en commun leurs résultats et créer une liste pour la classe. Inviter des personnes qui pratiquent ces professions à venir parler à la classe.</p> <p><i>Affichages sur babillard</i> Réserver une partie du babillard pour que les élèves puissent présenter toute information trouvée dans des revues ou des journaux sur des carrières dans le domaine des arts. Prendre quelques minutes de temps en temps pour attirer l'attention des élèves sur les nouveaux articles.</p> <p><i>Remue méninges</i> Comme activité récapitulative, demander aux élèves de faire un remue méninges (individuellement ou tous ensemble) pour dresser une liste de toutes les carrières possibles en arts visuels.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Si la classe a créé un babillard consacré aux carrières en art, examiner le résultat pour déterminer la variété des carrières mentionnées, s'il y a une équité entre hommes et femmes dans les carrières décrites, et si les carrières citées explorent toute la diversité des carrières possibles (p. ex., beaux arts, arts appliqués).</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>4.4.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.</p>	<p><i>L'art parle</i> Examiner des œuvres d'artistes de diverses époques qui utilisent le même médium (ou technique) pour des créations artistiques, comme le collage (Henri Matisse, Kurt Schwitters, Miriam Schapiro). Discuter du thème principal de l'œuvre de chaque artiste et déterminer ce qu'elle révèle au sujet de la culture qu'elle représente.</p> <p><i>Le paysage en évidence</i> Trouver 5 ou 6 images d'œuvres de différents artistes et les soumettre à la discussion, p. ex., la lumière dans le paysage. Poser des questions qui orienteront l'observation des élèves.</p> <p>Comment le paysage est-il dépeint dans chacune? Qu'est-ce que l'artiste veut nous faire remarquer dans ce paysage? Est-ce une image réaliste? Est-ce que l'heure à laquelle le paysage a été peint a une influence sur ce que nous montre l'artiste?</p> <p>Exemples d'images pouvant être utilisées (toutes accessibles sur Internet)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edward Munch, <i>Le soleil</i> • Frederic Edwin Church, <i>Crépuscule dans le monde sauvage</i> • Vincent Van Gogh, <i>La nuit étoilée</i> • Albert Bierstadt, <i>Lumière dans la forêt de Fontainebleau</i> • William Turner, <i>Chichester Canal</i>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Jeu de « L'œuvre mystère » et observation</i></p> <p>Exposer une série d'images portant sur différents thèmes (p. ex., portrait de famille, événement historique, contenu humoristique, narration, objets décoratifs).</p> <p>Demander aux élèves de trouver une œuvre d'art qui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • célèbre la beauté dans un décor intérieur? • montre des vêtements qui étaient portés autrefois? • montre la vie avant l'avènement des voitures et de la télévision? • montre un type de famille différent? • nous fait mieux comprendre des événements passés? • explore l'inconnu? • célèbre une fête spéciale? • montre ce qui est important pour les gens? • montre en quoi les enfants sont les mêmes? <p>Observer les élèves qui contribuent à l'échange, élaborent sur le sujet et proposent d'autres connexions, et en prendre note. Encourager tous les élèves à participer à l'échange en demandant : « Y a-t-il quelqu'un qui n'a pas encore répondu et aimerait ajouter à ce qui a été dit? »</p> <p><i>Observation dirigée</i></p> <p>Pendant que les élèves font des activités d'observation dirigée, observer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la qualité des réponses aux questions posées; • qui est intéressé à répondre; • le niveau de compréhension évident; • les types de liens établis; • les types de questions posées par les élèves. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>4.4.2 démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.</p>	<p><i>Les dates en vedette</i> La date de création d'une œuvre est très importante pour son interprétation. L'enseignant doit toujours indiquer la date de création quand il discute de diverses œuvres.</p> <p><i>Changer le cours du temps</i> Créer une ligne chronologique; inscrire les noms des artistes discutés en classe sur des cartons et les classer au tableau le long de la ligne chronologique. La ligne chronologique peut être temporaire et modifiée chaque fois que de nouvelles informations sont assimilées. Une autre idée consiste à tirer une corde sous le tableau noir et à utiliser des épingles à linge pour placer les cartons d'artistes ou de styles de peinture le long de cette ligne.</p> <p><i>Créer une ligne de temps</i> C'est une activité intéressante à faire dans le gymnase de l'école ou dans le corridor. Rassembler autant d'illustrations que possible de différentes époques de l'histoire. Donner à chaque élève une reproduction avec la date de création indiquée au verso. Annoncer une date en commençant par la plus ancienne des images créées. Commencer la ligne chronologique en utilisant de la gommette pour coller l'image au mur. À mesure qu'une date est annoncée, l'élève qui a la reproduction correspondante en main l'ajoute à la ligne.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Pendant que les élèves discutent de différentes images qui représentent la longue histoire de l'art, les écouter pour déterminer s'ils utilisent un vocabulaire qui indique une compréhension des changements de style en art au fil du temps, par exemple s'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • posent des questions sur l'époque où une œuvre a été créée; • font des liens avec d'autres artistes qui vivaient à cette époque; • notent des ressemblances dans les styles prédominants. 	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>4.4.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.</p>	<p><i>Triage de styles</i> Préparer une série d'images illustrant divers mouvements artistiques. Au tableau, copier les noms des styles étudiés à ce jour (réalisme, pop art, impressionnisme, etc.). Montrer une image à la classe et décider à quel style elle correspond. Demander aux élèves de justifier leurs réponses en décrivant les caractéristiques de ce style particulier.</p> <p><i>Travail en équipe</i> Créer des livres portant sur des médias, des thèmes et des styles artistiques particuliers. Des protège-feuilles qui s'insèrent dans des cahiers à anneaux sont une excellente façon de présenter des reproductions artistiques sans devoir les couper ou les coller. Cette technique peut servir pour d'autres matières (p. ex. pour des images d'enrichissement en études sociales).</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Si les élèves ont créé des livres en groupes, ces livres peuvent être utilisés pour l'évaluation de la compréhension des liens entre les diverses œuvres d'art.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES:</p> <p>Un mouvement en art correspond à une philosophie ou à un style de peinture ou de sculpture qui est suivi par un groupe d'artistes au cours d'une période donnée. L'histoire de l'art de l'Europe et des Amériques compte différents mouvements ou styles qui ont prévalu au cours des XIX^e et XX^e siècles plus particulièrement. Voici quelques uns des principaux styles en vogue et des artistes qui les ont créés ou suivis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minimalisme (à partir de 1970) – Carle, Andre, Agnes Martin, Robert Ryman • Impressionnisme (à partir de 1874) – Berthe Morisot, Claude Monet, Camille Pissarro, Mary Cassatt • Cubisme (à partir de 1908) – Juan Gris, Georges Braque, Pablo Picasso • Fauvisme (à partir de 1905) – André Derain, Raoul Dufy, Maurice de Vlaminck • Surréalisme (à partir de 1924) – Salvador Dalí, Max Ernst, René Magritte • Expressionnisme (à partir de 1905) – Edvard Munch, Paul Klee, Martha Marshall • Pop art (à partir de 1952) – Andy Warhol, David Hockney, Claes Oldenburg

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>4.4.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.</p>	<p><i>Exemples de styles artistiques</i></p> <p>Utiliser la structure ci dessous pour enseigner différents styles ou mouvements artistiques. L'enseignant peut aussi trouver des illustrations représentant d'autres styles artistiques que l'impressionnisme, par exemple le cubisme ou l'expressionnisme.</p> <p><i>Impressionnisme</i></p> <p>Montrer aux élèves plusieurs illustrations d'œuvres d'art impressionnistes de Monet. Au cours de la discussion, expliquer que l'art impressionniste semble embrouillé vu de près, mais à distance, il apparaît plus réaliste. Discuter de la technique utilisée par l'artiste pour appliquer la peinture et produire cet effet particulier. Regarder les couleurs utilisées et le type de scènes représentées. Essayer de dégager toutes les caractéristiques de l'impressionnisme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les sujets inspirés de la vie quotidienne (p. ex., nature, paysages, personnes et bâtiments). • L'accent placé sur les couleurs et les ombres sur le sujet et l'emploi de couleurs vives, claires qui sont souvent mélangées directement sur la toile. • Les efforts pour saisir l'essence du décor à un moment précis, procurant une « impression » par rapport à la scène à l'aide de touches rapides et spontanées du pinceau, sans se préoccuper des détails. • La nécessité pour le créateur de peindre rapidement parce qu'en travaillant à l'extérieur, la lumière change constamment, ce qui influe sur la couleur, la texture, les formes des objets. <p>Présenter un certain nombre d'autres illustrations, dont certaines sont de style impressionniste. Demander aux élèves de choisir celles qui correspondent à ce style et d'appuyer leur choix en indiquant les caractéristiques évidentes de ce style.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>L'image de l'art plus 4</i><ul style="list-style-type: none">Manuel de l'élèveGuide d'enseignementEnsemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> -<ul style="list-style-type: none">Manuel de l'élève 2Guide d'enseignement 22^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none">• correspondance des ressources autorisées et des RAS• suggestions de littérature-jeunesse• autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>4.4.4 explorer les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.</p>	<p><i>Projet sur un artiste</i></p> <p>Choisir un nombre d'artistes passés et présents correspondant au nombre d'élèves dans la classe. Sur des fiches individuelles, écrire les noms de ces artistes, un nom par fiche. Tirer au sort un nom d'artiste qui sera assigné à chaque élève. Créer un modèle ou un gabarit pour aider les élèves à organiser leur information sur l'artiste afin de la présenter à la classe.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i></p> <p>Grâce aux présentations des élèves, toute la classe pourra avoir l'information sur les différents artistes choisis et sur la façon dont ils ont influé sur leur milieu de vie. Après les présentations, demander aux élèves d'écrire une courte note dans leur journal sur les arts pour résumer l'information sur l'artiste qui leur a plu davantage.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>4.4.5 démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.</p>	<p><i>Thèmes</i></p> <p>Exposer plusieurs œuvres créées par différents artistes suivant divers médiums ou techniques, dépeignant des thèmes comme les aliments, les plantes ou la vie en ville. Si l'œuvre est axée sur des aliments, trouver des images comme celles de la vitrine de la confiserie de Wayne Thiebaud, ou les hamburgers en plâtre de Claes Oldenburg. Discuter avec les élèves de la façon dont les œuvres peuvent avoir été créées; pourquoi ces matériaux ont ils été utilisés et les images de ces artistes ont elles du succès?</p> <p><i>Éléments du dessin comparés</i></p> <p>Choisir cinq reproductions qui présentent des éléments de dessin semblables (p. ex., centres d'intérêt semblables, prédominance de l'emploi d'un type de lignes, équilibre radial) et discuter avec les élèves pour déterminer en quoi ces images sont semblables. Passer la direction du jeu aux élèves. Demander à un élève de venir à l'avant, de choisir trois images qui vont ensemble et de les placer pour que la classe puisse déterminer pourquoi elles ont été choisies. C'est un jeu que les élèves peuvent jouer pendant leurs temps libres. L'emploi d'illustrations de calendriers d'art et le montage d'une collection d'images représentent d'excellentes ressources pour cette activité.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant et par l'élève</i></p> <p>Afficher une série de reproductions d'œuvres au tableau et demander aux élèves comment elles pourraient être étudiées et quels sujets elles permettraient d'explorer. Ce devrait être facile pour les élèves qui sont familiers avec les expositions artistiques.</p> <p>Une fois les catégories déterminées, répartir les élèves en équipes de quatre et donner à chacune une catégorie sur laquelle formuler quatre questions. Exemples de catégories : thème, style artistique, décor, motivation de l'artiste, etc.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>5.4.1 reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.</p>	<p><i>Influences individuelles</i> Demander aux élèves de penser au type de création qu'ils aimeraient produire et pourquoi ce genre de production les intéresse. Il peut s'agir d'endroits qu'ils ont visités, d'activités qu'ils aiment, d'objets de collection, de personnes spéciales, de leurs préoccupations, de l'environnement, etc.</p> <p><i>Journal de bord</i> Encourager les élèves à collectionner des illustrations, des idées, des mots qu'ils aiment, des titres d'œuvres et des photos dans leur journal sur les arts. Les placer dans des situations où ils utiliseront ces objets collectionnés dans leur journal pour créer des compositions artistiques. S'ils tiennent aussi un journal général, leur suggérer d'utiliser certaines idées dans leur création artistique. C'est un moyen très concret de montrer comment nos expériences se reflètent dans nos créations artistiques.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Observer les élèves pour déterminer s'ils sont capables de faire des liens entre leurs expériences et les œuvres d'art qu'ils voient et créent.</p> <p>Les encourager à développer les habiletés ci-dessous, et noter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • leur facilité à s'exprimer quand ils parlent des images; • les informations données sur l'époque et le lieu comme sources d'images; • leurs commentaires quand ils comparent une œuvre d'art à d'autres; • l'utilisation de différentes sources d'idées (d'inspiration) en art. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>5.4.2 reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.</p>	<p><i>Discussion</i></p> <p>Quand les élèves discutent de leur création artistique et qu'ils ont des points de vue ou des commentaires divergents, leur demander d'appuyer leurs échanges d'après leurs expériences antérieures, p. ex., quand ils parlent de la façon dont les couleurs pâlisent et s'approchent de la couleur du ciel dans des paysages, un élève peut dire qu'il a observé ce phénomène quand il voyageait en auto.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Quand les élèves réagissent à l'observation de créations artistiques, observer dans quelle mesure ils peuvent appuyer leurs dires à partir d'expériences personnelles.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté

5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>5.4.3 examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent le copiage d'œuvres.</p>	<p>Bien des enjeux relatifs à l'art sont complexes, mais les élèves doivent prendre conscience dès les premières années des questions morales et éthiques qui sont liées à l'utilisation ou au « copiage » d'œuvres d'une autre personne. L'apprentissage en matière de droits d'auteur se fait au fil du temps dans des situations concrètes. Soulever la question aussi souvent que possible. La mention fréquente de l'aspect des droits d'auteur rehaussera leur niveau de compréhension au cours des années successives.</p> <p><i>La beauté dans la différence</i></p> <p>L'une des meilleures façons d'éviter que les élèves copient les idées des autres est de leur rappeler constamment que l'art, c'est la capacité de faire les choses différemment ou avec son propre style.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Féliciter les élèves qui suivent une approche ou un processus de création différent de celui des autres élèves. • Leur faire regarder des œuvres d'artistes et commenter sur les éléments qui font que cet artiste est différent des autres qui ont été étudiés. • Quand deux élèves ont fait des compositions très semblables, discuter avec chacun et leur demander ce qu'ils pourraient ajouter pour rendre leur travail différent de celui de l'autre.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Comme ce résultat d'apprentissage est visé à tous les niveaux, il est probable que la compréhension des élèves ne fera que s'améliorer. En quatrième année, le sujet doit être présenté en termes simples. Pendant les discussions sur les droits d'auteur, observer les élèves pour vérifier s'ils comprennent de quoi il s'agit, et s'ils font le lien avec leur propre travail. Les élèves qui ont besoin d'aller chercher des idées dans les travaux de camarades n'ont pas réellement assimilé l'aspect éthique inhérent au copiage.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> <ul style="list-style-type: none"> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - <ul style="list-style-type: none"> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>6.4.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.</p>	<p><i>Mots descriptifs</i> Sur plusieurs périodes de discussion, demander aux élèves de trouver des mots descriptifs relatifs à certaines œuvres d'art créées pendant une leçon selon le thème et le style de composition : rouge, magique, froide, énergique, 3D, diagonale, calme, etc.</p> <p><i>Jeu d'appariement</i> Plus tard, utiliser ces listes de mots dans un jeu. Préparer une pile de fiches. Écrire un mot sur chaque fiche. Choisir des mots de la pile qui décrivent les œuvres d'art choisies ce jour-là. Donner un mot à chaque élève et demander d'apparier le mot avec l'une des images choisies. Les mots peuvent être fixés au babillard au moyen de punaises autour de l'image.</p> <p><i>Cartes postales d'art</i> Former des duos d'élèves; leur présenter une variété de cartes postales et leur demander d'en choisir une dans un paquet. Les partenaires discutent ensemble de cette carte postale artistique et la présentent à la classe, en expliquant pourquoi ils l'ont choisie.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échange en groupe – Évaluation par les pairs</i> Former des groupes de 4 élèves. Chaque élève doit présenter une image au groupe. Chaque membre du groupe doit relever un point fort de l'œuvre et un élément qui peut être amélioré. L'auteur de la composition doit aussi trouver un point fort et un point à améliorer. p. ex. : « J'aime la façon dont j'ai utilisé un petit pinceau pour peindre la fourrure », ou bien « Je pense que les arbres ont l'air trop rigides; la prochaine fois, je vais essayer de donner l'impression qu'ils bougent un peu ». Utiliser une simple liste de contrôle ou des fiches anecdotiques pour indiquer les élèves qui peuvent/ne peuvent pas trouver ces éléments.</p> <p><i>Carnet d'anecdotes</i> L'enseignant peut consigner des anecdotes dans un carnet ou un cahier à anneaux et noter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les points saillants de conversations avec et entre les élèves; • des observations sur la capacité des élèves à faire des liens avec leur propre travail, et leur intérêt dans le travail des autres. <p>Noter par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le niveau des questions posées; • la variété des réponses données; • la variété des termes descriptifs utilisés. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>6.4.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.</p>	<p><i>Présentations orales (en groupe)</i> Former des groupes de trois élèves. Demander à chaque groupe de choisir parmi une série d'images, puis les inviter à faire un remue-ménages sur les raisons expliquant leur choix et à développer leurs idées en vue d'un exposé en classe. Chaque élève du groupe doit contribuer à l'exposé.</p> <p><i>Goûts et raisons</i> Donner aux élèves l'occasion de réfléchir à une raison pour laquelle ils aiment ou n'aiment pas une œuvre en particulier.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement</i></p> <p>Pendant qu'ils participent à des activités où ils peuvent exprimer leurs préférences en matière d'art, observer les élèves et leur poser des questions pour déterminer s'ils peuvent expliquer correctement ces préférences et justifier leurs choix.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les genres de motifs invoqués pour expliquer leurs préférences (selon le sujet, les éléments, les sentiments, etc.)? • Sont-ils capables de définir leurs préférences rapidement? • Tiennent-ils à leurs préférences personnelles ou bien ont-ils tendance à suivre le groupe? <p>Observer les présentations et utiliser un barème pour évaluer chaque groupe.</p> <p><i>Barème – Présentations orales</i></p> <p>0 – objectif non atteint 1 – partiellement atteint 2 – atteint</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les raisons sont bien pensées et structurées. • Les idées sont axées sur divers aspects du travail (contenu, éléments et principes, médiums). • Les raisons comportent un élément personnel. • Les élèves font référence à d'autres créations. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>6.4.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.</p>	<p><i>Discussion en classe</i> L'enseignant qui utilise des illustrations comme ressource d'appui dans les cours d'art avec divers groupes doit toujours inclure une discussion sur le procédé utilisé par l'artiste pour sa création artistique. Avec le temps, les élèves essayeront eux mêmes de déterminer et de d'expliquer le processus suivi par l'artiste.</p> <p><i>Trésors artistiques</i> Organiser une « chasse aux trésors ». Diviser la classe en groupes de quatre élèves. Donner à chaque groupe entre 4 et 6 reproductions d'œuvres de différents artistes et une série de questions ouvertes auxquelles les élèves peuvent répondre en observant les illustrations. Exemple de questions : Dans quelle œuvre d'art voyez vous le plus d'espace négatif? Inviter les élèves à discuter de la réponse à chaque question.</p> <p><i>Jeu de vocabulaire</i> Avant le cours, sur des fiches séparées, écrire des mots du vocabulaire lié aux éléments et principes du dessin, (p. ex., couleur primaire, espace négatif, équilibre radial). Afficher au tableau trois illustrations qui représentent une grande variété d'éléments et de principes du dessin. Inviter un élève à tirer au sort une fiche et à la coller avec du ruban adhésif à l'image qui présente cet élément ou principe. Demander à un autre élève de montrer du doigt l'élément ou le principe du dessin dans l'œuvre. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les fiches aient été tirées.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Questionnement par l'enseignant</p> <p>Au cours de discussions dirigées, poser des questions pour amorcer une discussion en classe sur la façon dont une œuvre peut avoir été créée, par exemple (mais pas dans un ordre chronologique) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels matériaux ont été utilisés pour créer cette œuvre? • Pensez-vous que le créateur a utilisé des outils pour produire cette œuvre? • Si vous vouliez créer une œuvre de ce genre, comment feriez-vous pour la réaliser? • Avez-vous des questions concernant la manière dont cette œuvre a été créée? • Pouvez-vous imaginer une autre façon que l'artiste aurait pu obtenir le même effet? • Pensez-vous que l'artiste a utilisé ce procédé avec succès? <p>Observer les aspects sur lesquels les élèves s'attardent le plus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Font-ils des liens avec la matière étudiée précédemment (techniques ou procédés déjà discutés)? • Peuvent-ils faire des hypothèses sur la façon dont l'artiste aurait pu faire pour obtenir cet effet? • Peuvent-ils déterminer si le processus utilisé est efficace? <p>Observation</p> <p>Comme ce résultat d'apprentissage est visé tout au long de l'année, il y a de nombreuses occasions d'évaluer le rendement de l'élève. Durant les discussions, repérer les élèves qui ont de la difficulté à se servir de la terminologie relative aux éléments et aux principes du dessin. Dans les classes suivantes, observer ces élèves et les aider au cours des discussions ou des productions en art. Certains élèves ont besoin d'entendre le vocabulaire un certain nombre de fois dans différentes situations avant de pouvoir l'utiliser avec aisance.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Les livres illustrés sont des ressources accessibles dans toutes les écoles. Comme les illustrateurs des livres modernes utilisent une foule de procédés, ces livres représentent d'excellents outils pédagogiques.</p>

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>6.4.4 comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.</p>	<p><i>De l'action dans les cours d'art</i></p> <p>Quand les élèves suivent des cours d'art qui offrent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de multiples occasions de parler de leurs créations artistiques et de celles des autres, • le temps et la possibilité de tenir un journal sur les arts, • l'occasion de discuter d'inspiration personnelle et des procédés utilisés dans la création artistique, • des occasions d'observer et d'analyser ce qu'ils voient, <p>ils évoluent dans un contexte particulièrement propice à l'établissement de liens entre ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent et ce qu'ils pensent par rapport à l'art.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et questions</i></p> <p>Pendant les activités de comparaison entre divers types de créations artistiques, écouter les commentaires des élèves. Est-ce qu'ils démontrent une compréhension du fait qu'il existe une grande variété dans la façon dont les personnes vivent et interprètent la même expérience? Poser des questions pour déterminer leur niveau de compréhension des éléments suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les éléments communs à toutes ces œuvres? • Selon vous, pourquoi l'artiste a-t-il créé ces œuvres? • En quoi ces œuvres sont-elles différentes? • Pourquoi ces œuvres sont-elles différentes? • À votre avis, quelle est la chose la plus importante par rapport à ce thème? • Comment pourriez-vous montrer cette chose importante dans votre œuvre d'art? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>6.4.5 respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.</p>	<p><i>Des compliments bien mérités</i> Organiser un jeu de compliments. Écrire les noms des élèves sur des fiches et les placer dans une boîte. Demander à un élève de piger un premier nom d'élève, qui devra afficher sa création artistique au mur. Faire piger un autre nom, et l'élève choisi devra faire un compliment sur l'œuvre exposée en commençant ainsi : « Une chose que j'aime dans ton travail, c'est... parce que... ». Encourager l'artiste à remercier. Mettre de côté les noms tirés pour laisser la chance à tous d'avoir leur tour.</p> <p><i>Unique en son genre!</i> Tout au long de l'année, dans différentes activités, encourager les élèves à se concentrer sur un aspect particulier qui rend une création artistique différente des autres œuvres qu'ils ont vues. Cette activité peut aussi être réalisée pendant l'observation de compositions artistiques des élèves.</p> <p><i>De la variété</i> Utiliser des travaux d'élèves pour parler de la variété de la représentation d'après un thème commun. Leur faire remarquer qu'ils ont tous fait la même expérience durant le cours, mais que la représentation finale est différente et unique pour chaque personne. Pour mieux faire comprendre cette notion, prévoir un format d'activités avec une certaine flexibilité, et non une structure rigide (prescriptive). La valorisation des interprétations et des idées personnelles est la pierre angulaire d'un enseignement efficace de l'art.</p> <p><i>Ressemblances</i> Choisir des reproductions d'œuvres d'art ayant un thème commun et discuter des ressemblances et des différences dans la façon dont les divers artistes ont exprimé leurs sentiments et leurs idées. Inclure des exemples de différents médiums (art textile, sculpture, peinture, etc.).</p> <p><i>Toile de mots</i> Faire une toile de mots avec les réponses des élèves au cours des activités de remue-méninges afin de montrer que les gens voient et interprètent les choses différemment.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i> Observer comment les élèves participent aux diverses activités qui leur permettent de parler de leur production artistique et de celle des autres.</p> <p><i>Écrire sur une œuvre : auto-évaluation</i> En compagnie des élèves, créer un modèle simple à utiliser pour commenter leurs œuvres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans cette œuvre, j'aimerais que vous remarquiez comment j'ai employé (...) • J'ai essayé de (...) • Je crois que j'ai réussi parce que (...) • Je suis vraiment content que (...) <p><i>Présentation orale et liste de contrôle</i> Pendant que les enfants échangent sur leurs œuvres d'art exposées dans divers contextes, noter dans quelle mesure ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> -traitent leur propre œuvre avec respect; -montrent de l'intérêt pour le travail des autres; -veulent discuter et parler de leur travail; -parlent en termes respectueux de leur travail et de celui des autres. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>7.4.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.</p>	<p><i>Parlons sécurité</i></p> <p>Discuter de la façon de manipuler et de ranger de façon sécuritaire les matériaux et les outils utilisés en art, et faire pratiquer ces règles. L'aspect sécurité est présent depuis le début du primaire. À mesure que les élèves grandissent, ils peuvent comprendre des notions plus complexes. Classifier les apprentissages en matière de sécurité en trois domaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendre les renseignements indiqués sur les étiquettes; • choisir des matériaux en arts qui ne présentent pas de danger; • considérations générales en matière de sécurité. <p>Demander aux élèves de faire un remue méninges sur des gestes courants posés en classe afin de manipuler correctement le matériel et de créer une affiche illustrant ces actions.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Liste de contrôle de la sécurité en classe - Auto-évaluation</i></p> <p>Établir une liste de contrôle de la sécurité en classe et en distribuer une copie à chaque élève, qui sera conservée dans son journal sur les arts. Laisser du temps périodiquement aux élèves pour qu'ils vérifient s'ils respectent ces règles.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Voir l'Annexe G pour d'autres informations.</p>

Percevoir, réfléchir et réagir

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>7.4.2 résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.</p>	<p>La technologie a de nombreuses applications dans l'enseignement des arts :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comme outil de création, p. ex., utiliser un programme informatique de peinture pour créer une image; • comme outil de stockage et de présentation (<i>Power Point</i>); • pour l'exploration d'environnements virtuels en ligne, p. ex., les élèves et l'enseignant peuvent visiter et créer des expositions et des musées virtuels. <p>Les programmes suivants en art peuvent être utilisés dans les classes de l'élémentaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des programmes de peinture spécialisés comme <i>Kid Pix</i> et <i>Fine Artist</i> utilisent des sons et des effets spéciaux pour faire des créations d'images informatisées plus excitantes et amusantes. • <i>Print Shop</i> peut servir à la création de bannières, d'affiches et de cartes de souhaits. • <i>ColorIt!</i> et <i>Photoshop</i> permettent aux élèves et aux enseignants de retoucher les images en appliquant des filtres ou en transférant des parties d'image à une autre image. <p>Conception d'un véhicule spatial</p> <p>Inviter toute la classe à faire un remue méninges pour déterminer ce dont les voyageurs de l'espace ont besoin, puis à utiliser un programme graphique informatisé pour concevoir un véhicule spatial. Les encourager à ajouter des détails à leur dessin. Imprimer et afficher les dessins.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Observer les élèves pendant qu'ils essaient différentes technologies pour résoudre des problèmes. Si le problème a été défini par l'élève, observer pour voir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sa facilité à chercher des solutions; • si la solution a fonctionné; • si la solution est efficace. <p>Si la solution est suggérée par l'enseignant, vous pouvez vous demander les question suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève a-t-il suivi les instructions? • La solution a-t-elle permis de résoudre le problème rapidement? • L'élève a-t-il poussé l'exploration plus loin que les instructions? 	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>8.4.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.</p>	<p><i>Journal de bord</i> Demander aux élèves de décrire par écrit où ils trouvent leurs idées pour créer de l'art.</p> <p><i>Réflexions de l'artiste</i> Plusieurs fois dans l'année, demander aux élèves d'écrire une courte note pour accompagner une œuvre d'art qui sera exposée. Proposer un modèle ou un gabarit, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette composition raconte _____. • J'ai choisi ce thème parce que _____. • Je me suis inspiré de _____ (nom de l'artiste étudié). <p><i>Cercles d'art</i> Organiser régulièrement des rencontres en « cercle d'art » pour échanger et discuter au sujet des créations artistiques à divers stades du processus. Inviter les élèves à expliquer ce qu'ils ont produit, ce qu'ils veulent réaliser ensuite et les raisons qui les ont poussés à créer ces compositions artistiques. Chercher à alimenter une discussion active, qui attache moins d'importance au produit final; ces échanges servent simplement à élargir les horizons dans les choix finaux des élèves grâce à un dialogue continu.</p> <p><i>Questions d'intention</i> Chaque fois qu'il y a observation d'une création artistique (produite par des élèves ou des professionnels) en vue d'une discussion en groupe, poser une série de questions pour aider les élèves à se concentrer sur certains aspects. Exemples de questions à poser lorsque l'aspect à étudier est l'intention de l'artiste :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les matériaux utilisés? Comment ont-ils été utilisés? • Est-ce un bon choix de matériaux pour cette œuvre? • Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à son œuvre? • Pourquoi, à votre avis, cette œuvre d'art a-t-elle été créée?

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Pendant que les élèves échangent dans un cercle d'art et discutent de leurs œuvres, noter s'ils peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • expliquer le processus qu'ils utilisent; • donner des détails sur les décisions qu'ils ont prises; • expliquer un problème qu'ils ont eu et demander de l'aide. 	<p>Ressources autorisées</p> <p>- <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions</p> <p>- <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions</p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i></p> <p>8.4.2 décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.</p>	<p><i>Parler d'expérience</i></p> <p>Observer des œuvres d'art créées à différentes époques, notamment la façon dont la peinture ou d'autres matériaux sont appliqués. Demander aux élèves de réfléchir aux façons particulières dont ils se servent de la peinture, des pinceaux, etc., pour créer une œuvre originale.</p> <p><i>Réflexions de l'artiste</i></p> <p>De temps en temps, inviter les élèves à écrire de courtes réflexions qui accompagneront leurs travaux dans le portfolio. Suggérer de commencer par une simple phrase comme « J'ai produit cette création parce que... ».</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i> Après un cours particulier, demander aux élèves de dresser une liste de ce qu'ils ont appris d'important en écoutant et en créant leur œuvre.</p> <p><i>Questionnement par l'enseignant</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand les élèves font de l'art, leur poser une série de questions, notamment : • Où as-tu trouvé ton idée? • Décris-nous une des difficultés que tu as rencontrées en créant ton œuvre. • Qu'as-tu fait pour résoudre cette difficulté? • Qu'est-ce que tu as appris qui pourra t'aider avec d'autres projets de création? <p><i>Exposé oral</i> Demander aux élèves de choisir une œuvre de leur portfolio qui illustre quelque chose de neuf qu'ils ont appris, et d'en faire part à leurs collègues. Observer leurs réactions pour déterminer les procédés ou les matériaux qu'ils ont privilégiés et leur capacité d'expliquer leur apprentissage.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 4</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions - <i>Imago 2^e cycle</i> - Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 2^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Chapitre 4

Ressources et tableaux de correspondance

Chapitre 4 - Ressources

Ressources autorisées

- Programme d'études - Arts plastiques - 4^e année (2010)

4^e année

- *L'Image de l'art 4*
 - mini ensemble (1 par 5 élèves)
 - Ensemble de reproductions, guide du maître et guide d'activités

Ce matériel est déjà en place dans les écoles.

- *L'image de l'art plus 4* (1998)
 - Manuel de l'élève (1 pour 2 élèves)
 - Guide d'enseignement
- *Imago 2^e cycle* (AIP/2005)
 - Manuel 2
 - Guide d'enseignement 2
 - 2^e cycle - Trousse de reproduction 2 (27)
 - 2^e cycle Fiche géante

Ressources pour l'enseignant

À confirmer

Matériel non perissable

À confirmer

Autres ressources

Il existe d'excellents ouvrages qui viennent appuyer le programme d'arts plastiques. Les ressources humaines et matérielles vont bien au delà de la salle de classe et de la communauté. Il importe que l'enseignant et les élèves aient accès à une vaste gamme de ressources, et que le choix de ressources :

- tienne compte de la diversité des intérêts, des besoins, des capacités et des expériences des élèves;
- contribue à l'atteinte des résultats d'apprentissage du programme d'arts plastiques;
- comprenne des équipements et une technologie appropriés.

The Rooms Provincial Art Gallery veille à l'acquisition, à la conservation et à l'exposition d'œuvres d'art. On y offre des visites éducatives guidées et des programmes d'activités pour les enfants.

The Rooms Provincial Museum offre des expositions et des programmes passionnants qui célèbrent les merveilles naturelles de Terre Neuve et du Labrador, notamment des objets façonnés et des objets archéologiques. Le musée présente également différentes expositions sur des sujets divers qui valorisent et inspirent la création d'œuvres artistiques.

Coordonnées :

The Rooms
9, avenue Bonaventure
B.P. 1800, Succursale C
St. John's NL A1C 5P9
Téléphone : (709) 757-8020
Télécopieur : (709) 757-8021
www.therooms.ca/museum
www.therooms.ca/artgallery

Musée des beaux arts du Canada

<http://cybermuse.gallery.ca>

CyberMuse vous amène à la collection du Musée des beaux-arts du Canada. Vous y trouverez de l'information supplémentaires, des plans de cours, des ressources et des démonstrations de techniques.

Musée virtuel du Canada

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/index-fra.jsp>

Découvrez sur ce site la culture des Innus www.tipatshimuna.ca

Un autre site offert en anglais seulement , présente le mode de vie des gens du Labrador www.labradorvirtualmuseum.ca/

Les sites du *St. Michael's Printshop* (www.stmichaelsprintshop.com) et du *Craft Council of Newfoundland and Labrador* (www.craftcouncil.nl.ca) sont offerts en anglais seulement et peuvent être une ressource supplémentaire pour les enseignants.

Musée du Louvre

http://www.louvre.fr/llv/enseignants/enseignants.jsp?bmLocale=fr_FR

Suggestions de titres de littérature-jeunesse

Consulter la bibliothèque de l'école et de la classe pour des titres pertinents. Voici quelques suggestions.

À confirmer

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées – 4^e année

<i>1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langages, techniques et processus liés aux arts plastiques.</i>		
	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
1.4.1 Explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.		
• ligne	1.1, 1.3, 1.5, 2.5, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 4.4	13, 14, 16,17, 24
• valeur		
• couleur	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 2.5, 4.5	19, 24
• forme	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.4, 2.3, 2.5, 3.1, 3.2, 3.4, 3.5, 4.1, 4.2, 4.5	14, 15, 20, 22, 24
• texture	1.3 -1.4- 1.5, 2.2, 2.4, 2.5, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	13, 16, 24
• espace	1.2, 1.3, 1.4, 1.5 2.1, 2.2 2.4 2.5 3.1, 3.2 3.3 3.4 3.5 4.1, 4.2 4.4 4.5	15, 17,18, 21, 23, 24
1.4.2 Explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.		21, 24
• équilibre	1.4 2.1 4.5	
• accent		

• unité		
• mouvement/rythme	1.2,1.3,1.4 2.3,2.4,2.5 3.1,3.3 3.5	
• motif	2.5	
• contraste	1.4, 1.5 2.1, 2.2, 2.4, 2.5 4.3, 4.5	
1.4.3 Associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.	1.4.1, 1.4.2	Voir 1.4.1 et 1.4.2
1.4.4 Faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5 3.1, 3.2.3.3.3.4, 3.5 4.1.4.5.4.3, 4.4	
• peinture	1.1 2.3, 2.4, 2.5	14, 16, 18, 24
• manipulation du papier	1.1, 1.3, 1.4 2.1 2.4, 2.5 3.3 4.2	20
• dessin	1.2, 1.3, 1.4, 1.5 2.2 2.5 3.1, 3.2, 3.4, 3.5 4.3	13, 14, 21, 24
• impression et gravure	3.3, 3.4, 3.5 4.1, 4.4	14, 16, 19
• expériences tri-dimensionnelles	1.1 2.3 4.1, 4.2, 4.5	15, 20, 22, 23
1.4.5 Démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.	1.1, 1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.3 2.4 2.5 3.1, 3.2 3.3 3.4, 3.5, 4.1	Toutes leçons
1.4.6 Faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique.	toutes	

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.

	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
2.4.1 Développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.		Toutes leçons
2.4.2 Se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.	1.2, 1.3, 1.4, 2.5	14, 15, 17, 19, 20, 22, 23
2.4.3 Créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.	3.1, 3.2, 3.4, 3.5 4.1, 4.2, 4.3, 4.5	Toutes leçons
2.4.4 Collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.	1.5	13, 14, 17, 18, 19, 22, 23
2.4.5 Choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.		Toutes leçons (plus particulièrement 13 et 24)

3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.

	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
3.4.1 Décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.		22
3.4.2 Explorer des images de divers contextes historiques et culturels pour faire faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.	1.5	13, 16, 17, 19, 20, 22, 23
3.4.3 Discuter l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.		15,23
3.4.4 Faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté		18
3.4.5 Explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.		

<i>4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.</i>		
	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
4.4.1 Examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.	toutes	14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24
4.4.2 Démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.	1.2, 1.5 2.1, 2.3 3.1, 3.2	13, 16, 17, 19, 20
4.4.3 Explorer les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.	toutes	13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24
4.4.4 Explorer les contributions des artistes d'hier et d'aujourd'hui.	toutes	
4.4.5 Démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.		13, 14, 17, 20, 23

<i>5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.</i>		
	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
5.4.1 Reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.	1.1, 1.4, 1.3 2.1, 2.2 2.3 2.4 2.5 3.1, 3.4 4.1, 4.2 4.3, 4.5	13, 14, 15, 16, 17, 23
5.4.2 Reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.	3.4	14, 18
5.4.3 Examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent au copiage d'œuvres.		

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réfléchir et de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.

	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
6.4.1 Se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.	2.4	Toutes leçons (plus particulièrement 19, 20)
6.4.2 Suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.	2.4, 4.3	
6.4.3 Examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.	1.5 2.5 3.1	Toutes leçons
6.4.4 Comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.	2.2, 2.4 3.3, 3.4, 3.5 4.4	13, 14, 21, 24
6.4.5 Respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.	2.4	Toutes leçons

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.

	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
7.4.1 Prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.		
7.4.2 Résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.		15, 17, 20

<i>8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.</i>		
	<i>L'image de l'art plus 4</i>	<i>Imago 2^e cycle, manuel 2</i>
<i>À la fin de la 4^e année, les élèves devront :</i>	<i>Séquences</i>	<i>Situations</i>
8.4.1 Discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.	1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2 2.3 2.4, 2.5 3.1, 3.4 4.1, 4.2, 4.3, 4.5	13, 17, 18, 22, 23, 24
8.4.2 Décrire sa démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.	1.2, 1.3, 1.4 2.1, 2.2, 2.4, 2.5 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5 4.1, 4.2, 4.5	13, 14, 21, 24

Annexes

- A - Stades de l'évolution graphique
- B - Eléments et principes
- C - Organisation de l'enseignement
- D - Observation de créations artistiques et réactions
- E - Grilles d'évaluation
- F - Sécurité dans la classe d'arts
- G - Glossaire

Annexe A

Stades de l'évolution graphique

Stades de l'évolution graphique

Stade préschématique

Âge : 4-7 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

La communication graphique commence au stade préschématique; l'enfant trace consciemment des formes qu'il voit dans son environnement.

- Les figures sont généralement géométriques.
- L'enfant, de nature égocentrique, s'intéresse davantage aux sujets personnels (école, animaux familiers, amis, famille).
- Les symboles sont répétés toujours de la même façon, sans beaucoup de variante, p. ex., cercle pour illustrer la tête, une fleur, le corps humain ou un arbre.
- La forme représentant une personne est bien définie (tête, tronc avec bras et jambes); avec le temps, les mains, les pieds, les doigts, le nez et les dents seront représentés; il est courant d'observer une distorsion ou l'absence de parties du corps.
- Les personnes sont représentées comme si elles regardaient l'observateur et elles sourient en général.
- Les dessins montrent ce que l'enfant perçoit comme étant le plus important dans l'objet ou la figure; c'est une représentation simplifiée, qui contient peu de détails.
- L'enfant a une connaissance limitée de l'espace – les objets sont placés au hasard et semblent flotter sur le papier; ils sont rarement placés les uns par rapport aux autres du point de vue de la taille et de la position.
- Le dessin relève de l'intuition et suit la « connaissance des choses » chez l'enfant; le ciel est représenté par une bande de couleur, le soleil, par un cercle ou un demi-cercle dans un coin supérieur du dessin; les yeux sont placés haut sur le front et la bouche est une simple ligne courbe.
- L'utilisation de la couleur est davantage émotive que rationnelle ou logique.

Stade schématique

Âge : 7-9 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

Au stade schématique, l'enfant établit des symboles définis (schémas) qui sont très personnalisés parce qu'ils procèdent davantage de la compréhension conceptuelle ou théorique que de l'observation directe.

- L'enfant utilise une ligne de base pour organiser les objets dans l'espace.
- Il dessine des objets à distance de la même taille que ceux rapprochés, mais les place plus haut sur la page.
- Les objets sont reliés dans l'espace; le chevauchement des objets est utilisé graduellement.
- Le dessin reflète la connaissance de l'environnement (ligne de base au bas de la page, ciel en haut, peu d'éléments entre les deux).
- Les idées sont représentées de façon simple, directe, et plane.
- L'enfant utilise la couleur de façon plus réaliste, mais se limite à une seule teinte, p. ex., le même vert pour les arbres, l'herbe et les feuilles, et le même bleu pour le ciel, l'eau, etc.
- On voit apparaître plus de détails, p. ex., rubans dans les cheveux, boucles d'oreille, taches de rousseur, motifs sur les vêtements, ongles.
- Il peut y avoir plus d'une ligne de base pour représenter la distance.
- Les dessins sont parfois exécutés en transparence, représentant à la fois l'intérieur et l'extérieur d'un objet ou d'une personne.
- L'exagération (les humains plus grands qu'une maison, les fleurs plus grosses que les humains) est souvent utilisée pour exprimer des sentiments intenses par rapport à un sujet.
- La vue aérienne (à vol d'oiseau) – l'enfant voit la scène du haut des airs.
- Points de vue multiples – dans un même dessin, l'enfant peut utiliser deux ou plusieurs points de vue différents pour exprimer une idée complexe.
- Utilise parfois la technique du rabattement, p. ex., pour dessiner des gens des deux côtés de la rue ou autour d'une table, l'enfant tourne le papier complètement pour dessiner le deuxième côté, donc ces personnages apparaissent la tête en bas.
- L'enfant montre des différences liées au sexe, comme les vêtements et la coiffure.

Stade post-schématique

Âge : 9-12 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

À ce stade, l'enfant commence à prendre conscience qu'il fait partie d'une société; son propre groupe de pairs, sa « bande », devient particulièrement important. Il commence à comparer son travail et devient plus critique par rapport à ce travail. Il acquiert une plus grande indépendance par rapport aux adultes, mais devient plus anxieux de plaire à ses pairs.

- L'élève s'intéresse à la représentation réaliste des choses et peut avoir des réserves quant à la qualité de son dessin.
- Il n'y a plus de ligne de base visible et la compréhension du plan pictural commence à apparaître.
- Le ciel se rapproche de l'horizon.
- Les figures humaines comportent plus de détails et les différences de rôles liées au sexe ou les rôles professionnels sont définis par l'ajout de détails.
- Les personnages commencent à apparaître de profil.
- La planification du dessin devient plus consciente et délibérée et tend vers des proportions plus réalistes et naturelles et l'esthétisme des compositions.
- L'accent est placé sur les détails plutôt que sur l'action; les personnages peuvent donc paraître plus rigides.
- L'enfant tente de donner un effet de profondeur et les objets se chevauchent parfois et sont mieux proportionnés.

Annexe B

Éléments et principes

Éléments et principes de composition

Éléments de composition

Les éléments de composition sont des outils visuels que l'artiste utilise pour créer certains effets dans ses créations, par exemple, les suivants:

<i>Ligne</i>	Peut être un trait d'une certaine longueur et direction, ou une ligne suggérée en bordure de figures et de formes.
<i>Couleur</i>	Présente trois caractéristiques – teinte, intensité et valeur – et dépend de la source de lumière.
<i>Valeur</i>	Qualité d'une couleur correspondant à la quantité de lumière reçue, qui est d'autant plus faible que la couleur contient du noir, dans une forme visuelle ou autour.
<i>Texture</i>	Qualité d'une surface ; peut avoir un effet visuel ou tactile.
<i>Figure</i>	Bidimensionnelle, délimite un espace ; peut être organique ou géométrique.
<i>Forme</i>	Tridimensionnelle, englobe un volume.
<i>Espace</i>	Surface (espace bidimensionnel) ou volume (tridimensionnel) entourant un objet ou inclus dans l'objet.

Principes de composition

Les principes de composition sont les moyens que choisit l'artiste pour organiser les éléments dans son œuvre. en voici des exemples :

<i>Équilibre</i>	Disposition d'un ou de plusieurs éléments de composition; symétrique ou asymétrique.
<i>Mouvement et le rythme</i>	Déplacement du regard sur l'œuvre d'art induit par la disposition des lignes, des figures et des couleurs.
<i>Répétition</i>	Fait d'utiliser plusieurs fois un ou plusieurs éléments dans une œuvre ; la répétition d'éléments crée un rythme, un motif.
<i>Contraste</i>	Utilisation de plusieurs éléments (p. ex., petites et grandes figures, couleurs pâles et sombres, etc.) pour retenir l'attention de l'observateur.
<i>Accent</i>	Zone ou élément mis en évidence dans une composition grâce à l'utilisation d'éléments contrastants ou dominants (couleur intense, forme sombre, texture distincte, etc.).
<i>Unité</i>	Impression d'harmonie entre toutes les parties d'une œuvre d'art, qui semblent se répondre l'une à l'autre.

Comprendre les éléments de composition

Les notes ci-dessous donnent d'autres détails sur les éléments de composition et proposent des activités qui aideront les élèves à comprendre ces éléments.

Ligne

- Il existe bien des types de lignes – épaisses, minces, droites courbes, longues, courtes, brisées, verticales, horizontales, obliques, sombres, claires, nettes dentelées, irrégulières, lisses.
- Les lignes peuvent servir à créer des figures.
- La répétition de lignes peut créer un motif (p. ex., bandes, quadrillage, rayons, zigzags).
- Quand une figure en touche une autre, une ligne est créée.
- Les lignes peuvent suggérer le mouvement ou montrer la direction du mouvement.
- Les lignes peuvent être disposées de façon à créer une texture.
- Les lignes peuvent être répétées à de multiples reprises pour créer une zone plus sombre ou montrer l'ombrage d'un objet.
- Une ligne de contour montre le bord d'un objet.

Activités connexes

- Demander aux élèves de former des lignes dans l'espace avec leur corps Faire écouter différents types de musique pendant cette activité.
- Dessiner des lignes tracées par différents objets (p. ex., un oiseau en vol, un véhicule en mouvement, un poisson dans l'eau).
- Dessiner autant de types de lignes que possible; s'inspirer de l'environnement naturel et bâti.
- Utiliser divers matériaux pour créer différents types de lignes (p. ex., crayon, pinceau, fil, craie, peinture au doigt).
- Examiner l'utilisation de lignes dans des œuvres d'art.
- Découper des bandes de papier de bricolage suivant différents lignes et regrouper selon les ressemblances.
- Découper du papier de bricolage en 4 et utiliser différentes lignes dans chaque carré pour créer un motif de courte pointe.
- Utiliser de cure-pipes pour représenter différents types de lignes.
- Colorier entièrement une feuille de papier de bricolage au moyen d'un crayon noir et gratter différents types de lignes avec un clou.
- Découper des bandes de tissus et les coller sur du papier pour illustrer différents types de lignes.

Couleur

- Les couleurs primaires sont le rouge-magenta, le jaune et le bleu.
- Si deux couleurs primaires (rouge, jaune ou bleu) sont mélangées ensemble, le résultat est une couleur secondaire. Les couleurs secondaires sont l'orange, le violet et le vert.
- Les noirs, les blancs, les gris et les bruns sont des couleurs neutres.
- Les couleurs peuvent être claires ou foncées.
- Les couleurs peuvent être opaques ou transparents.
- Les couleurs peuvent être brillantes ou ternes.
- Les couleurs peuvent être intenses ou délavées. L'intensité est le degré de pureté de la couleur de force et d'éclat des teintes.
- Une teinte est le résultat de l'ajout de blanc ou de noir à une couleur.
- Les familles de couleurs (couleurs analogues) sont formées de couleurs semblables.
- Les couleurs peuvent être chaudes ou froides (p. ex., le rouge est une couleur chaude, le bleu est une couleur froide).
- Les couleurs sont parfois symboliques (p. ex., le violet est associé à la royauté).
- Quand il n'y a qu'une couleur et ses teintes ou nuances dans une composition, on dit que celle-ci est *monochromatique*.
- Les couleurs opposées l'une à l'autre sur le disque des couleurs (ou cercle chromatique) sont appelées *couleurs complémentaires*. Ce sont le rouge et le vert, le jaune et le violet, l'orange et le bleu.
- Selon leur position, les couleurs peuvent créer une impression d'espace (distance) dans un dessin ou une peinture. Les couleurs distantes sont plus ternes et plus claires que celles de l'avant-plan ou du deuxième plan.

Activités connexes

- Ajouter un peu de noir et de blanc aux couleurs pour voir ce qui en résulte.
- Comparer différentes teintes et nuances de la même couleur,
- Créer un disque des couleurs très rudimentaires à l'aide de peintures, de papiers de couleur, d'objets trouvés, etc.
- Examiner l'utilisation des couleurs dans les œuvres d'art.
- Faire des peintures en n'utilisant que des couleurs primaires ou secondaires.
- Faire des peintures en se servant d'une palette monochromatique (p. ex., teintes et nuances de rouge).
- Utiliser du papier découpé pour créer des compositions de couleurs complémentaires (orange et bleu, etc.)
- Superposer des morceaux de papier mince pour créer de nouvelles couleurs.
- Faire des expériences avec des couches de couleurs appliquées au moyen de crayons à dessiner ou de crayons de couleur pour créer de nouvelles couleurs.
- Créer des collages abstraits d'une seule couleur parmi les couleurs primaires, etc.; découper des images de magazines et les coller sur du papier.

Valeur

- La valeur est la quantité plus ou moins importante de lumière donnant une teinte plus ou moins claire ou foncée.
- L'ajout de blanc permet d'éclaircir la couleur (donnant une teinte), et l'ajout de noir la rend plus foncée (nuance).
- La valeur est l'élément le plus important pour illustrer une humeur, une atmosphère.
- La valeur crée la forme (met en évidence l'endroit où l'objet est le plus éclairé, l'objet s'assombrissant à mesure que l'éclairage de la surface diminue – ombrage).
- Les valeurs claires sont placées en arrière-plan d'une image pour créer un effet de distance.
- En dessin, les valeurs sombres peuvent être créées au moyen d'un hachurage croisé, d'un pointillage ou d'un ombrage.
- L'échelle des valeurs va du plus clair au plus foncé.

Activités connexes

- Prendre une cuillerée à soupe de peinture blanche et une petite quantité de bleu à l'aide d'un cure-dents. Continuer d'ajouter du bleu et noter que la couleur devient plus foncée.
- Dessiner trois petits carrés sur la même rangée. Faire dans chacun un ombrage léger au moyen d'un crayon, puis recommencer à ombrager les carrés 2 et 3 une deuxième fois, et finalement, ombrager encore le carré 3 pour faire une échelle de valeurs de 3.
- Regarder des livres illustrés en noir et blanc (p. ex., Jumanji) et examiner les valeurs créées du blanc au noir.
- Explorer l'idée de l'ombre (absence de lumière) en utilisant un projecteur et en posant la main devant le faisceau, la forme se reflète sur le mur.
- Faire une expérience en peignant des images à l'aide de peinture blanche, grise et noire seulement.
- Détremper une flaque d'aquarelle concentrée et peindre une marque au pinceau sur du papier ; continuer d'ajouter de l'eau et faire une marque à chaque fois. Faire au moins 6 marques de plus en plus pâles pour créer une échelle de valeurs pour cette teinte.
- Observer des œuvres d'art pour déterminer comment l'artiste a utilisé la valeur pour créer l'image.
- Dessiner en continu des gribouillages au hasard et choisir des sections où sera appliquée une peinture de différentes valeurs, du plus clair au plus foncé.
- Créer une scène de bord de mer en faisant un collage de différents tons de papier bleu déchirés.

Texture

- Il existe des types de textures (p. ex., rude, lisse, luisante, pelucheuse, floconneuse, poreuse, laineuse).
- Les textures peuvent être tactiles ou visuelles.
- Certaines textures sont très régulières et égales, d'autres sont irrégulières et inégales.
- L'utilisation de textures peut servir à attirer l'attention sur un élément particulier.
- Si la texture d'un objet est évidente, l'objet est probablement très rapproché.
- L'aspect texturé d'un objet varie en fonction de l'angle et de l'intensité de la lumière qui le frappe.
- Les textures peuvent donner un aspect plus réel aux objets.
- La ligne est un élément important dans la création de textures.

Activités connexes

- Faire une promenade de «chasse aux textures» dans l'environnement en notant les différents types de surfaces trouvées.
- Créer une texture en faisant un calque par frottement (tenir un papier sur un objet texturé et frotter le crayon par-dessus). Demander ensuite aux élèves de choisir leur calque préféré et d'en faire une œuvre d'art.
- Préparer un «coffre aux textures» ou une pochette de textures à la maison et l'apporter à l'école. Placer un objet texturé dans un sac et le faire circuler parmi les élèves. Leur demander de décrire l'objet sans le regarder.
- Examiner des œuvres d'art dans lesquelles l'artiste a utilisé des textures.
- Demander aux élèves de créer de grands collages de textures pour des expériences tactiles en utilisant des matériaux déjà texturés.
- Explorer la création de textures dans des empreintes et des estampes avec des objets trouvés (p. ex., éponge, écorce, rondelles d'étanchéité, jute, lacets, etc.).
- Choisir un gros objet (p. ex., un arbre) et inviter les élèves à créer une image de cet objet à l'aide d'une variété de matériaux (peinture, papier mince, calques par frottement, bâtons, calques de vraies feuilles d'arbres, etc.).
- Utiliser des découpures de papier peint ou des échantillons de tissus pour fabriquer une palette de textures.
- Appliquer de la peinture au doigt sur une feuille de papier et utiliser divers objets pour créer des textures dans la peinture (p. ex., cure-dents, peigne cassé, éponge, film de plastique chiffonné, jute, brosse à dents, couteau/fourchette de plastique).
- Faire un autoportrait en utilisant des papiers texturés.

- Prendre les empreintes d'objets texturés sur des matériaux tridimensionnels comme l'argile ou la pâte à modeler.
- Incorporer des feuilles sèches froissées pour ajouter de la texture a des tableaux d'automne.
- Utiliser des haricots secs et des graines sèches pour créer de une texture dans les mosaïques.
- Mélanger du sel ou du sable à la peinture acrylique pour céer de la texture.

Figures/formes

- Les figures bidimensionnelles se retrouvent par exemple en dessin et en peinture, alors que les sculptures, les personnes, etc. ont des formes tridimensionnelles.
- Les figures peuvent être ouvertes ou fermées.
- Les figures peuvent avoir des dimensions variables.
- Les figures peuvent être répétées à intervalles réguliers pour créer un motif.
- Des figures peuvent être créées à l'intérieur d'autres figures.
- Les figures servent parfois de symboles.
- Les figures peuvent être positives ou négatives.
- La relation entre une figure ou forme et une autre figure/forme du point de vue des dimensions est appelée proportion.
- La lumière nous aide à voir la forme (le volume) d'un objet.
- Il y a des espaces entre les figures ou formes et autour d'elles.
- Les figures ou formes peuvent être petites, irrégulières, géométriques, organiques, figuratives ou abstraites.

Activités connexes (figure)

- Utiliser des figures géométriques de base pour proposer aux élèves des jeux de tri/classement pour les exposer ensuite.
- Chercher différentes figures dans l'environnement et en dresser une liste.
- Découper des figures dans des magazines illustrés.
- Faire des collages (p. ex., d'objets circulaires découpés dans des magazines).
- Créer des monstres ou des animaux imaginaires en utilisant diverses figures (p. ex., un monstre-triangle en utilisant des triangles découpés dans du papier construction ou du papier de rebut).
- Faire des figures en silhouette en plaçant des objets devant le faisceau d'un projecteur de diapositives.
- Créer de gros «mobiles de figures» à suspendre au plafond.
- Examiner l'utilisation des figures et formes dans des œuvres d'art.
- Métamorphoser des formes (3D) en figures (2D) en faisant des silhouettes devant un projecteur ou en superposant des objets sur le projecteur.
- Placer des objets (3D) sur une feuille de papier et en tracer les contours pour faire une figure (2D).
- Plier une feuille de papier et découper une figure au centre. Coller les parties positive et négative sur une autre feuille de papier.

**Activités connexes
(forme)**

- Trouver des exemples de formes (3D) dans l'environnement : un globe terrestre est une sphère, le tronc d'un arbre est un cylindre, etc.
- Regarder des formes de différents angles, et nommer les formes d'objets de grandes dimensions : école, etc.
- Explorer l'espace entourant une forme.
- Créer des formes à l'aide de blocs, d'emballages en carton (boîtes de lait, autres boîtes, etc.).
- Créer différentes formes de pâte à modeler ou en argile.

Espace

- L'espace peut être bidimensionnel (2D) ou tridimensionnel (3D).
- La zone entourant une figure (2D, avec une hauteur et une largeur, mais sans profondeur) ou une forme (3D, avec une hauteur, une largeur et une profondeur) ou incluse dans la figure ou la forme.
- L'espace peut avoir une grande profondeur, une faible profondeur ou être plat.
- Les espaces vides dans une image sont dits NÉGATIFS (fond) ; les espaces POSITIFS (figure) sont les enclaves entourés ou définies par des espaces négatifs.
- Pour créer une impression tridimensionnelle de profondeur sur une surface plane (bidimensionnelle), les artistes utilisent diverses techniques, notamment les suivantes :
 - perspective non linéaire : en faisant chevaucher des objets, en variant la taille ou la position des images ou en changeant leur valeur ;
 - perspective linéaire : perspective centrale ou bifocale (à deux systèmes de lignes de fuite).

Activités connexes

- Faire l'expérience de remplir l'espace en collant des figures.
- Utiliser un pochoir pour dessiner 5 ou 6 figures sur une page, et colorier l'intérieur de toutes les figures d'une couleur, et l'espace extérieur d'une autre couleur.
- Découper cinq cercles de différentes tailles et les faire se chevaucher du plus petit au plus grand.
- Regarde des paysages et remarquer que les couleurs d'arrière-plan sont plus grises et plus pâles que celles d'avant-plan.
- Découper des figures dans du carton. Les coller sur du papier à l'aide de ruban adhésif double face. Appliquer de la peinture autour des figures, puis les enlever pour révéler les espaces positifs.
- Créer des sculptures à l'aide de pâte à modeler et souligner l'importance de créer une forme intéressante. Discuter de la façon dont la forme s'inscrit dans l'espace. Placer les formes finies sur un présentoir sur fond noir ou blanc. Discuter de la réussite des formes créées. Les formes plus complexes sont-elles plus intéressantes ?

Annexe C

Organisation de l'enseignement

Organisation de l'enseignement

Planification de l'apprentissage des arts plastiques

En fonction des résultats d'apprentissage définis comme point de référence, l'enseignant peut élaborer de grands modules englobant des activités de création, d'observation et de réflexion, qui intègrent les multiples aspects du processus d'enseignement des arts plastiques. Le tableau de la page suivante représente une vision structurelle de ce processus de création. Comme la flexibilité constitue un élément important de la planification, les leçons peuvent prendre différentes directions, et les possibilités sont infinies. Par exemple, une leçon sur les estampes peut mener à la conception de masques qui peuvent être intégrés à une représentation théâtrale et à des mouvements. Les grands modules de ce genre aident aussi les élèves à définir qui ils sont et à comprendre la logique du monde qui les entoure. Ils favorisent aussi l'expression des forces, des idées, des préférences et des styles d'apprentissage individuels.

En planifiant les modules, l'enseignant peut mettre à contribution certaines personnes et ressources disponibles dans le milieu scolaire élargi. De plus, l'échange d'idées et de matériaux dans une école ou un groupe d'écoles au cours de la planification permet d'offrir aux élèves des expériences enrichissantes et variées, et d'établir un dialogue fructueux entre les enseignants concernant l'enthousiasme que peut générer la pratique d'arts visuels.

Il convient de noter que l'apprentissage des arts visuels doit être axé sur l'expression des pensées, des idées et de la compréhension dans un processus continu plutôt que dans le cadre d'activités ponctuelles qui mettent l'accent sur le produit final. Les élèves participent souvent à des activités qui débouchent sur une œuvre finie, mais la création artistique signifiante est un processus continu faisant appel à la créativité pour résoudre des problèmes.

Facteurs à prendre en compte dans la planification

- Déterminer le caractère approprié du sujet/thème par rapport à l'intérêt éventuel suscité, à sa pertinence, au facteur temps, au niveau de difficulté, aux besoins et aux capacités des élèves, etc.;
- Tenir compte de toutes les dimensions (création, observation, réflexion) du programme d'études sur une certaine période;
- Rassembler les nombreuses idées des élèves et de l'enseignant, y compris des œuvres d'art, reproductions ou images de magazines, photographies et livres d'enfants;
- Créer des occasions de conversations, d'observation et d'évaluation;
- Orchestrer l'usage d'une variété de matériaux, de techniques et de technologies;
- Prévoir la création d'œuvres individuelles et collectives;
- Inclure des matériaux de diverses époques et cultures;
- Envisager des possibilités de liens transdisciplinaires signifiants et enrichissants;
- Veiller à créer des occasions de célébrer les apprentissages des élèves.

Caractéristiques d'un programme judicieux d'enseignement des arts	<i>Évolutif / non limitatif</i>	Permet aux élèves de découvrir, de résoudre des problèmes et de prendre des décisions personnelles dans le processus de création.
	<i>Choix des élèves</i>	Les élèves peuvent choisir le contenu, les techniques artistiques, les matériaux et les œuvres qu'ils veulent exposer.
	<i>Axé sur le développement</i>	Le suivi des progrès se fait dans tous les secteurs du programme – la capacité de créer, d'apprécier et de critiquer l'art. Favorise les activités d'évaluation authentiques, p. ex., portfolios, réflexions dans le journal de bord et expositions.
	<i>Approche équilibrée</i>	Les élèves ont accès à une vaste gamme de possibilités d'apprentissage, notamment des leçons portant sur les habiletés et les concepts liés à l'art. L'art est aussi intégré aux autres matières grâce à des activités d'enseignement thématiques, ce qui met à la portée des élèves un contenu pouvant servir à la création artistique et leur fait comprendre l'importance et l'utilité des aptitudes artistiques.
	<i>Authentique</i>	Fait participer les élèves à des routines et pratiques courantes chez les artistes professionnels. Les projets proposés font appel à leur réflexion et développent une compréhension approfondie et concrète des arts plastiques. Des images visuelles de diverses sources contribuent à enrichir l'expérience artistiques.
	<i>Démarche d'exploration</i>	Les leçons s'inscrivent dans une démarche d'exploration, qui met l'accent sur la résolution de problèmes, l'observation, la prédiction et la validation.
	<i>Temps suffisant</i>	Les élèves ont assez de temps pour l'exploration et l'expérimentation.

Stratégie pour un environnement propice à la création artistique

Le rôle de l'enseignant est d'assurer un environnement favorisant des expériences artistiques enrichissantes et d'aider et de stimuler les élèves dans la création d'œuvres artistiques. En conséquence, les stratégies et attentes doivent être adaptées aux diverses situations personnelles. L'art est en soi une matière qui favorise l'expression de l'individualité de chaque élève. Quand des élèves s'expriment verbalement ou visuellement, ou par le théâtre ou la musique, il faut s'attendre à une grande diversité des contenus et à des niveaux de complexité de l'expression. La diversité doit être encouragée.

L'ouverture, la flexibilité, l'appréciation, l'encouragement et l'acceptation sont des catalyseurs de l'expression de soi. Parallèlement, un environnement physique structuré, une routine établie en classe et des attentes claires quant au comportement escompté procurent aux élèves un sentiment de sécurité et une structure favorisant le sens des responsabilités. L'atmosphère dans une classe d'arts doit encourager et favoriser l'apprentissage; les élèves ne doivent jamais se sentir mal à l'aise ou gênés d'exprimer leurs sentiments et leurs idées.

Les attentes doivent être adaptées à chaque élève. Si une tâche est trop difficile pour un élève, l'enseignant peut allonger la période allouée pour ce travail, ou simplifier la tâche à faire. Si la tâche est trop facile, il peut stimuler la créativité de l'élève avec des idées, des techniques ou des matériaux différents. L'art enfantin se distingue de celui des adultes. Il ne faut pas s'attendre à ce que les élèves réussissent dans des formes d'expression caractéristiques de l'adulte.

Les sujets de création artistique doivent être étudiés dans le cadre d'approches aussi nombreuses que possible. À cette fin, l'enseignant peut utiliser d'autres modes d'expression comme la musique, le théâtre, la danse, le cinéma, la littérature et la poésie. Si les élèves suivent une approche multisensorielle pour explorer leur propre identité et leur environnement, ils découvriront très certainement des aspects qui auraient pu passer inaperçus autrement.

Les élèves doivent avoir le choix de différents médiums. Ils doivent pouvoir utiliser ceux avec lesquels ils se sentent le plus à l'aise et sont certains d'obtenir un certain succès. Mais il est également important de les encourager à expérimenter et à étudier les possibilités que présentent d'autres matériaux.

Approches d'enseignement

Les approches suivies pour enseigner les concepts et les habiletés liés à l'art sont très semblables à la méthodologie et à l'organisation des approches utilisées pour les autres matières.

- La flexibilité est primordiale. L'enseignant devra peut-être changer ses plans en plein milieu d'un cours en raison d'une suggestion ou d'une situation qui survient en classe.

- L'observation attentive permet souvent de percevoir dans quelle direction orienter la leçon, et le type de suivi approprié. Au besoin, l'enseignant doit modifier ou adapter ses plans en fonction de la situation.
- Il doit toujours se fier à sa connaissance des élèves et du matériel disponible dans l'école, et s'inspirer de ses expériences personnelles pour planifier les leçons.

Les élèves du primaire et de l'élémentaire sont curieux du monde qui les entoure. Par l'exploration et l'expérimentation avec le jeu et leur interaction avec les autres et leur environnement, ils tentent de trouver une logique à ce monde. Ce processus doit être peaufiné et se poursuivre à l'école, mais pour cela, les élèves doivent participer activement à de nombreuses expériences avec des matériaux concrets et à des activités bien réelles. Ils doivent d'abord observer, toucher, manipuler et décrire avant de pouvoir faire des représentations en création artistique.

Une approche d'exploration et de découverte est efficace dans l'apprentissage de l'art parce qu'elle reflète la façon dont l'art est créé dans la réalité. L'exploration montre qu'il y a quelque chose à apprendre, à découvrir ou à expérimenter et laisse aux élèves toute liberté d'arriver à leurs propres conclusions. L'apprentissage fondé sur l'exploration catalyse le processus; il respecte les styles d'apprentissage et permet de relever des défis et de prendre des décisions personnelles.

Toutes les leçons doivent être conçues de façon à encourager les élèves à participer activement à l'expérience et à leur donner la chance de découvrir des concepts au cours d'une observation dirigée et par la manipulation de matériaux. Dans cette approche d'exploration générale, l'enseignant doit aussi s'assurer que les expériences d'apprentissage en art :

- font partie d'un plan à long terme,
- visent des objectifs précis,
- assurent une continuité dans l'apprentissage,
- encouragent les élèves à travailler selon leur rythme de développement,
- prévoient des périodes d'apprentissage partagé,
- favorisent un renforcement positif immédiat des apprentissages.

Formule du plan de leçon

Il y a bien des façons d'enseigner l'art, mais on peut inclure les points ci-dessus en utilisant un format de leçon qui englobe les composantes suivantes :

- Motivation (10-20 % du temps d'enseignement)
- Exploration (60-80 % du temps d'enseignement)
- Aboutissement (10-20 % du temps d'enseignement)

Motivation

... les projets d'art les plus importants et réussis sont habituellement le résultat d'expériences personnelles marquantes et significatives.

La qualité de l'apprentissage dépend en grande partie du niveau d'intérêt des élèves. Pour être efficace, la leçon doit être structurée de façon à susciter l'intérêt dès le début de la leçon et à le maintenir jusqu'à la fin. Le fait d'inciter les élèves à examiner activement le sujet en leur posant des questions, en les invitant à discuter et à faire des prédictions favorise la motivation. Il y a de multiples façons de capter l'attention des élèves.

- Poser une question sur un événement, une activité ou un objet (p. ex., visite récente d'un clown).
- Demander aux élèves de se rappeler le contenu ou des concepts d'une leçon précédente (p. ex., « Est-ce que quelqu'un se rappelle comment nous avons fait pour créer des textures sur les dinosaures pendant la dernière leçon? »).
- Poser un problème (p. ex., « Comment peut-on utiliser les pastels à l'huile pour que la fourrure de notre chat ait l'air douce? »).
- Présenter une technique (p. ex., « Aujourd'hui, nous allons essayer de peindre d'abord l'arrière-plan dans nos compositions. »).

Parfois, l'introduction d'une leçon motivera suffisamment les élèves pour qu'ils n'aient besoin que d'une petite stimulation supplémentaire. La motivation peut prendre diverses formes, mais les projets d'art les plus importants et réussis sont habituellement le résultat d'expériences personnelles marquantes et significatives. Rien ne remplace le contact direct ou l'observation immédiate pour susciter une réaction d'une grande expressivité. On ne saurait trop insister également sur le rôle de la discussion dans la motivation.

Comparer des éléments visuels d'un objet comme la forme, la texture, la couleur, et la taille encourage le sens de l'observation. Les descriptions verbales appropriées favorisent une conscience visuelle accrue. Le fait de partager des observations, des souvenirs et des idées peut provoquer d'autres idées de la part des autres élèves car l'observation et la discussion peuvent apporter d'autres perspectives. Les élèves devraient, si possible, observer de vrais objets. Si ce n'est pas possible, l'enseignant peut se servir de photos d'objets, participer à des événements reliés ou des adaptations (scène, émissions de télévision ou cinéma).

L'observation, la description et la discussion peuvent parfois être axées sur des œuvres d'art. Il peut s'agir de travaux d'élèves ou d'œuvres d'artistes professionnels; quoi qu'il en soit, on peut en discuter du point de vue de leur sujet tout comme des objets et des événements. Les œuvres d'art ont l'avantage supplémentaire d'intégrer des concepts de dessin et des techniques d'art qui peuvent faire l'objet de la discussion.

Pour susciter et maintenir la motivation chez les élèves, il importe de suivre le déroulement prévu du cours. L'enseignant se rend en général quand la fatigue commence à se faire sentir chez les élèves. Le temps alloué pour la motivation ne doit pas empiéter sur le temps prévu pour l'activité proprement dite. Les élèves sont parfois tellement captivés au cours de la phase de motivation qu'il faut reporter la phase d'activité à la leçon suivante.

Exploration

Un sourire, une pause silencieuse peuvent donner à l'enseignant le temps de réfléchir à ce qu'il peut dire.

Au cours de la phase d'activité, le rôle de l'enseignant est d'aider les élèves à exprimer ce qu'ils veulent, à leur façon. Il appartient aux élèves de décider des idées qui seront exprimées. À cette fin, l'enseignant doit jouer le rôle de facilitateur. Dans la sélection des résultats d'apprentissage et de l'activité de motivation, il offre un cadre dans lequel l'élève pourra explorer. Certains élèves peuvent travailler à l'intérieur de ces paramètres sans aucune aide, mais d'autres ne peuvent pas, pour diverses raisons, résoudre les problèmes et atteindre sans aide les buts visés.

L'enseignant doit fournir juste assez d'aide pour épauler l'élève et lui permettre de surmonter la difficulté immédiate. La meilleure approche consiste à poser des questions ou à suggérer des idées sans les imposer. Il peut être difficile parfois de savoir quoi dire pour encourager les élèves dans le processus de création. Les commentaires généraux (p. ex., « C'est joli, bon travail. ») ne favorisent pas le dialogue et n'aident pas au développement du sens artistique. Ces commentaires mettent trop d'accent sur le produit final et détournent l'attention du processus, qui est souvent plus important pour l'élève.

L'enseignant peut créer des occasions de dialogue et d'apprentissage en donnant aux élèves suffisamment de temps pour examiner ce qu'ils font et agir en conséquence. Un sourire, une pause silencieuse peuvent donner à l'enseignant le temps de réfléchir à ce qu'il peut dire et à l'élève l'occasion de parler en premier s'il le désire. Il y a bien des façons d'entamer un dialogue avec l'élève sur des aspects généraux de sa création artistique. Par exemple, l'enseignant peut :

- *Décrire l'image.* Parler des éléments évidents dans l'œuvre de l'élève. Les commentaires peuvent mettre l'accent sur le contenu, les concepts et les sentiments. L'élève doit entendre les termes propres à l'art. Il doit savoir que l'enseignant est conscient du travail qu'il a fait.

- *Discuter des éléments et les principes de l'art utilisés.*
 - - « Tu as choisi des couleurs foncées pour ton image. »
 - - « J'aime bien le contraste que le rouge fait avec le bleu. »
 - - « Tu as bien fait en répétant cette figure circulaire. Ça donne une impression de rythme à ton image. »
 - - « Ces deux chevaux rouge foncé avec ce gros cheval bleu de l'autre côté, ça fait un équilibre. »

- *Commenter la qualité expressive de l'œuvre de l'élève.*
 - - « Ce jaune dans ton image, ça dégage une impression de chaleur, de joie. »
 - - « Ces lignes en zigzag me font penser à des sentiments de colère. »

- *Commenter le caractère inventif, la candeur et l'imagination dans le travail de l'élève.*
 - - « Sara a fait un soleil original en utilisant des couleurs chaudes. »
 - - « Le dessin de Jonathan montre qu'il a une façon différente de penser aux chevaux. »
 - - « Comment as-tu fait pour dessiner ces grosses lignes bleues? »

- *Commenter un comportement souhaité dans les efforts de l'élève.*
 - - « Joey a passé beaucoup de temps à faire son dessin. Il veut nous donner beaucoup de détails sur son nouveau fort. »

- *Louanger les signes d'amélioration des habiletés et du contrôle du médium.*
 - - « Tu réussis très bien à créer des textures dans tes dessins au pastel. »
 - - « Bravo! Tu as couvert presque toute la page de peinture. »

En suivant une approche positive, objective, qui évite de juger, l'enseignant contribue au développement affectif et artistique des élèves.

L'enseignant doit :

- regarder attentivement les œuvres des élèves et montrer un intérêt pour leur travail.
- donner aux élèves de nouveaux termes propres à l'art ou renforcer le vocabulaire qu'ils ont déjà utilisé.
- aider les élèves à examiner attentivement leurs œuvres.
- aider les élèves à prendre conscience des talents qu'ils possèdent.

Aboutissement

Après la phase d'exploration ou de création artistique, afficher le travail des élèves et en discuter avec eux. La discussion peut porter sur l'œuvre autant que sur le processus. Cette discussion devrait faire partie de la leçon, mais si ce n'est pas possible, on peut faire cette discussion à la première occasion ou à la leçon suivante. La discussion qui a lieu immédiatement à la fin du travail est extrêmement utile, car elle :

- donne l'occasion de passer en revue les résultats d'apprentissage de la leçon et met l'accent sur les réalisations des élèves;
- aide les élèves à mieux comprendre des concepts, à revoir des techniques et à trouver des solutions de rechange;
- donne aux élèves l'occasion de voir et d'apprécier une variété d'approches en création artistique;
- donne l'occasion de réagir à son propre travail et à celui des autres.

Les suggestions ci-dessous facilitent la tenue de discussions positives sur les œuvres des élèves.

- Regarder les œuvres au préalable pour déterminer la variété dans les œuvres et comment les élèves y sont parvenus.
- Se demander, par exemple, « Comment les élèves ont-ils fait pour atteindre les résultats d'apprentissage liés à cette activité? ».
- Se décrire à soi-même certaines des pièces (comme si on les décrivait à quelqu'un au téléphone).
- Regarder les qualités et les caractères positifs ou les points d'enseignement qui peuvent être mis en évidence.
- Être positif, apprécier les bons côtés, mais rester impartial.
- Choisir plusieurs exemples pour étayer une idée.
- Accepter plus d'une réponse à chaque question.
- Poser des questions qui n'ont pas qu'une seule bonne réponse.
- Poser des questions qui mettent en évidence des méthodes de travail contrastées, mais qui ne posent pas de jugements de valeur dans les comparaisons.
- Parler de l'œuvre plutôt que de la personne qui l'a réalisée. Être objectif (p. ex., « Quelle peinture? » au lieu de « La peinture de quel élève? »).
- Donner aux élèves la chance de poser des questions ou de faire valoir leur idée (positive ou neutre). Leur donner la possibilité de parler de leur propre travail.

Leçons parallèles

En plus des leçons d'arts visuels prévues chaque semaine, il peut y avoir de courtes périodes de temps pendant la journée ou la semaine qui peuvent être mises à profit pour de brèves activités artistiques. Les leçons parallèles ou de courte durée planifiées peuvent grandement enrichir le programme d'arts. Voici des exemples d'activités convenant à une courte leçon d'arts.

- Expérimenter un nouveau matériau, une nouvelle technique.
- Observer l'œuvre affichée d'un élève et en discuter.
- Examiner une reproduction pour trouver des éléments du design
- Discuter d'une expérience en mettant l'accent sur l'imagerie visuelle.
- Regarder les œuvres des élèves d'une autre classe.
- Écrire une courte note ou faire un dessin dans le journal de bord.
- Écrire une entrée dans le journal de bord.
- Organiser les œuvres dans le portfolio.
- Discuter d'objets du milieu naturel (coquillages, etc.).
- Lire à haute voix un livre sur un artiste et en discuter.
- Jouer à des jeux tel Je vois ou d'autres jeux axés sur l'observation.

Exemple de continuité du thème dans les plans de leçons

Voici un plan de leçon qui devra s'échelonner sur au moins trois séances, selon le temps alloué à chacune, pour le terminer. Il montre comment intégrer aux leçons les trois dimensions de l'art que sont la création, l'observation et la réflexion, de même que l'utilisation de différentes ressources et techniques d'évaluation. On trouvera à la fin de l'exemple une liste de résultats d'apprentissage qui peuvent s'ajouter aux leçons de ce type.

Chapeau!

Résultats d'apprentissage

Jour 1 : Observation et réflexion

Les élèves devront :

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.4.1)
- démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte. (RAS 4.4.5)
- examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design. (RAS 6.4.3.)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.4.5)
- décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art. (RAS 8.4.2)

Ressources/Matériel

Chapeaux de différentes couleurs et de divers styles (tricot, plastique, feutre, métal, tulle, etc.). Rechercher une variété de styles et de matériaux.

Choisir un ensemble d'œuvres d'art (5-6) montrant des gens qui portent des chapeaux et représentant des enfants, des femmes et des hommes portant des chapeaux fonctionnels ou à la mode.

Sources possibles :

- Sofonisba Anguissola, Alessandro Farnese, 1561 (homme)
- Jan Vermeer, Fille au chapeau rouge, 1665
- Marc Chagall, Vie paysanne, 1925 (homme)
- Aelxi Jawlensky, Femme à l'éventail et Schokko, 1910
- Kees Van Dongen, Portrait de Dolly, 1877
- Vincent Van Gogh, Autoportrait au feutre gris, (homme)
- Frans Hals, Jeune homme tenant un crâne, 1666
- Julian Schnabel, Mele, 1987 (homme)
- Gino Severini, Pierrot musicien, 1924 (homme)
- Michiel Sittow, Catherine d'Aragon, 1503
- Georges de la Tour, Le tricheur à l'as de carreau, 1647
- Edgar Degas, Magasin de modiste, 1879
- Rembrandt van Rijn, L'homme au casque d'or, 1650 (homme)
- Édouard Manet, Le joueur de fifre, 1866 (jeune homme)
- John Singer Sargent, Paul Helleu esquissant avec sa femme, 1898
- Diago Rivera, Retrato de Ignacio, (jeune garçon)

Avez-vous vu son chapeau? Une exposition sur l'histoire et la signification de la coiffure au Canada

www.civilization.ca/cmc/exhibitions/hist/hats/hat00eng.shtml

Completing the Picture: Hats, Fashion, and Fine Art

Des images et de l'information sur les chapeaux dans le domaine de l'art

www.tfaoi.com/aa/1aa/1aa434.htm (en anglais seulement)

Motivation

Discussion de classe

Présenter aux élèves les chapeaux rassemblés pour la leçon. Mener une discussion générale. Former des groupes de quatre élèves et demander à chaque groupe de procéder à une séance de remue-méninges pour dresser une liste des styles de chapeaux. Après cinq minutes, regrouper les propositions formulées par les groupes pour dresser une liste générale. Poursuivre la discussion en parlant des différences entre les chapeaux d'autrefois et ceux qui sont portés de nos jours, des chapeaux traditionnels pour les hommes et pour les femmes, des matériaux utilisés dans la confection des chapeaux, des utilisations faites des chapeaux, etc.

Présenter les images d'œuvres d'art rassemblées pour la leçon. Examiner chaque image séparément en présentant l'artiste, le titre et la date de création de l'œuvre. Poser les questions suivantes :

- Quel genre de chapeau voyez-vous dans cette œuvre?
- En quoi le chapeau est-il fait? De quelle façon l'artiste nous montre-t-il cet aspect?
- Porterait-on un tel chapeau de nos jours? Pourquoi portait-on ce chapeau?
- Y a-t-il quelque chose d'unique concernant ce chapeau?
- Pourquoi pensez-vous que l'artiste a peint un chapeau dans son tableau?
- Si le chapeau était retiré du tableau, cela ferait-il une différence?
- Le chapeau vous donne-t-il des indications quant à l'époque, au mode de vie ou au lieu représenté par ce tableau?
- Quels sont les éléments du dessin qui ont servi à créer le chapeau?

Examiner toutes les images ensemble :

- Quel chapeau est selon vous le plus intéressant? Pourquoi?
- Quel chapeau fait partie intégrante du tableau?
- Changeriez-vous l'un ou l'autre des chapeaux si vous le pouviez? Comment? Ce changement modifierait-il le tableau?
- Avez-vous appris quelque chose qui pourrait vous aider à créer une œuvre artistique qui comprendrait un chapeau?

Aboutissement	<p>Journal de bord</p> <p>Demander aux élèves de réfléchir à des expériences récentes vécues en classe au cours desquelles ils ont porté des chapeaux. Leur demander de dresser une liste d'idées possibles pour une sculpture représentant un chapeau.</p>
Mesure et évaluation	<p>Questionnement/Observation/Fiches anecdotiques</p> <p>Pendant la phase de discussion de cette leçon, observer la qualité des réponses aux diverses questions posées. S'il y a des points où la discussion n'a pas abouti ou bien des moments où les idées étaient confuses, le noter pour en discuter au cours de leçons ultérieures.</p> <p>Échantillon de production</p> <p>Lire les entrées de journal des élèves pour déterminer le nombre et la nature des idées formulées. Si des élèves n'ont pas beaucoup d'idées, prendre en note leurs noms et réunir ces élèves pour mener une discussion avant le début de la prochaine étape de travail.</p>
Jour 2 : Réflexion et création	
Résultats d'apprentissage	<p>Les élèves devront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création. (RAS 2.4.4) • reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres. (RAS 5.4.1) • examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent le copiage d'œuvres. (RAS 5.4.3) • respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.4.5) • discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art. (RAS 8.4.1)
Ressources/Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Assortiment de matériaux de récupération (envoyer une lettre aux parents), restes de tissus, plumes, boutons, carton robuste, cure-pipes, fils, crochets, restes de papier peint, filets, etc. • papier • crayons
Motivation	<p>Rappeler aux élèves qu'ils ont déjà eu l'occasion d'observer bon nombre de chapeaux et d'y réfléchir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discuter de la façon dont l'observation des œuvres d'autres personnes peut leur donner des idées pour leur propre création. • Discuter de l'importance de ne pas copier directement les œuvres observées. • Donner un exemple de prolongement du thème général d'un artiste, ou mettre l'accent sur un aspect de son travail, p. ex., utilisation des matériaux ou des couleurs.

- Leur montrer les divers matériaux recueillis pour l'activité.
- Demander aux élèves de penser à la façon dont ils vont représenter leur chapeau. Le feront-ils en 2D ou en 3D? S'ils choisissent une forme tridimensionnelle, comment vont-ils créer cet effet?

Exploration

Distribuer des feuilles de papier et demander aux élèves de faire un croquis de leur chapeau. Demander aux élèves de réfléchir à leur source d'inspiration et de noter l'information à côté de chaque croquis.

Aboutissement

Les encourager à discuter de leurs idées entre eux et de se servir de ces discussions pour améliorer leurs croquis. Une discussion structurée peut être organisée avec le groupe.

Mesure et évaluation**Auto-évaluation – Chapeau !**

Nom : _____

Date : _____

2 = Bon travail 1 = Je pourrais faire mieux

- ___ J'ai fait au moins deux croquis de mon chapeau.
- ___ J'ai ajouté des notes à côté de mes croquis.
- ___ Mon croquis est assez détaillé pour réaliser ma création.
- ___ J'ai expliqué à _____ (*nom de l'élève*) ce que je voulais faire dans ma création.
- ___ J'ai ajouté d'autres informations à mon croquis après la discussion de groupe.
- ___ J'ai écouté les idées du groupe et j'ai fait des suggestions.

Jour 3 : Réflexion et création**Résultats d'apprentissage**

Les élèves devront :

- associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art. (RAS 1.4.3)
- faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts. (RAS 1.4.4)
- faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique. (RAS 1.4.6)
- résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies. (RAS 7.4.2)

Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel de récupération réparti dans des boîtes pour chaque groupe de six élèves. • Carton, colle, papier, peintures, pinceaux, etc. rangés dans un endroit central. • Croquis des élèves.
Motivation	Redonner les croquis aux élèves et discuter de la façon dont ces croquis peuvent leur donner des idées pour leur réalisation. Pendant que l'enseignant distribue les boîtes de matériel, encourager les élèves à faire une liste de matériel sur leurs croquis. Les encourager à s'entraider pour résoudre des problèmes de conception.
Exploration	Quand les élèves commencent leur œuvre, circuler entre les rangées et saisir les occasions de parler individuellement aux élèves.
Aboutissement	Une fois les œuvres terminées, les disposer en lieu sûr pour les laisser sécher. Discuter avec les élèves de leurs préférences quant à la façon d'exposer leurs travaux. Leur laisser le temps d'observer et de discuter des œuvres exposées.
Mesure et évaluation	Une rubrique pourrait être utilisée pour évaluer les produits finis.

Éléments et principes

- 4 A utilisé efficacement les éléments et les principes du dessin pour créer une composition intéressante; a bien utilisé l'espace.
- 3 A utilisé plusieurs éléments et principes du dessin; démontre une sensibilisation à la nécessité de remplir l'espace correctement.
- 2 Montre peu de signes de compréhension des éléments et des principes relatifs à l'art; aucune indication de planification.
- 1 A fait le minimum, ou bien l'œuvre n'est pas terminée.

Originalité et résolution de problème

- 4 A essayé plusieurs idées et produit un travail unique; a démontré qu'il peut résoudre des problèmes.
- 3 A essayé une idée et produit un travail basé sur l'idée d'une autre personne; a résolu le problème de façon logique.
- 2 A essayé une idée; a copié une œuvre présentée dans une autre image; n'a pas eu recours à la résolution de problème.
- 1 Aucune indication d'avoir essayé quelque chose d'original.

Suggestions pour faciliter l'observation des œuvres d'art pendant ces leçons et susciter la réaction.

- L'enseignant peut faire un commentaire écrit sur les grilles d'auto-évaluation jointes aux croquis des chapeaux avant de les remettre aux élèves. Les croquis et les auto évaluations peuvent être classés dans le portfolio des travaux.
- Les croquis peuvent être placés à côté des créations pour l'exposition.
- Former des groupes de six élèves, qui discuteront de leurs œuvres; leur demander de décrire un élément qu'ils aiment vraiment beaucoup dans leur travail et une chose qu'ils aimeraient changer. Les pairs peuvent commenter ces œuvres selon la même structure.

Adaptation du plan pour des résultats d'apprentissage différents

Ces trois leçons visent l'atteinte de certains résultats d'apprentissage choisis. D'autres résultats d'apprentissage pourraient facilement être sélectionnés, ce qui nécessiterait de légères modifications au thème de la leçon, par exemple :

- **RAS 2.4.2** : se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.
- **RAS 2.4.5** : prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.
- **RAS 3.4.1** : décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.
- **RAS 3.4.4** : faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.
- **RAS 3.4.5** : explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.
- **RAS 4.4.3** : faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
- **RAS 4.4.4** : explorer sur les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.
- **RAS 5.4.1** : reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.
- **RAS 6.4.2** : suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.

Organisation d'une classe favorisant la création artistique

L'espace physique

Dans la plupart des salles de classe, il n'y a pas suffisamment de place pour apporter tous les matériaux et fournitures dont l'enseignant aurait besoin pour créer un milieu d'apprentissage efficace et favorable à la création artistique. Pour enseigner les arts à quelque niveau que ce soit, il faut une très grande variété de matériel visuel, d'outils et autres fournitures consommables (à renouveler). Mais il existe des trucs pratiques pour organiser la classe afin qu'elle stimule et encourage les élèves à l'apprentissage des arts visuels. En voici des exemples :

- *Exposition des œuvres* : réserver un espace pour l'exposition des œuvres d'art des élèves (babillard, dos des rayonnages de livres accessibles des deux côtés, corde à linge et épingles, chemises de plastique dans un cartable) L'exposition des créations artistiques des élèves, renouvelées constamment, est importante pour donner aux élèves la possibilité d'en parler; Faire un montage des explications du processus, des réflexions des élèves ou d'autres renseignements; Aménager un coin pour l'artiste de la semaine; choisir l'artiste par tirage au sort, afficher l'information sur l'artiste et plusieurs de ses œuvres, et accrocher une feuille à graffitis pour que les élèves puissent écrire des commentaires positifs sur l'œuvre.
- *Rangement du matériel* : Des tablettes ouvertes et accessibles pour le rangement des fournitures d'art sont nécessaires de même que des armoires ou un cabinet fermé pour le rangement des articles plus fragiles, coûteux ou moins courants, Les contenants doivent être étiquetés pour le rangement des matériaux courants. On doit également avoir un espace de rangement pour les portfolios de travaux ou de présentation.
- *Centre des arts* : Créer un endroit calme, à l'écart des allées passantes, où les élèves peuvent passer leurs temps libres; mettre à leur disposition une variété d'outils et de matériaux pour encourager l'expérimentation et la production.

Conseils sur les peintures et pinceaux

Voici une liste de suggestions pratiques pour le travail avec du matériel de peinture :

- Recouvrir les tables d'un vieux rideau de douche en plastique, d'un vieux store de fenêtre ou d'un sac de poubelle pour que les enfants puissent y peindre.
- Garder deux bacs d'eau à portée de la main, un pour l'eau propre, l'autre pour jeter l'eau sale.
- Couper des boîtes de lait en carton en deux dans le sens de la longueur pour ranger les petites éponges.
- Les pastilles de peinture tempera (gouache) peuvent être rangées dans une boîte de conserve (de thon, par exemple) lavée, à laquelle on ajoute de l'eau au besoin.
- Les peintures liquides peuvent être rangées dans des contenants propres de plastique avec couvercle ou des pots d'aliments pour bébés.
- Les pinceaux doivent être mis à plat jusqu'à ce qu'ils soient secs.

Matériel périssable
recommandé

- Argile
- Bâtonnets
- Bâtonnets de colle
- Colle
- Corde
- Cotons-tiges
- Crayons (assortissement H et B)
- Crayons de couleur
- Cure-dents
- Encre d'imprimerie (à base d'eau)
- Fusains
- Gros rouleau de papier brun
- Papier cartouche blanc
- Papier de bricolage
- Papier journal
- Papiers minces (au besoin)
- Pastels (huile ou sec)
- Peinture liquide tempera (gouache)
- Ruban-cache et ruban adhésif transparent

Matières recyclables et objets de récupération

<i>assiettes de carton</i>	constructions, marionnettes, sculptures simples, masques
<i>bandes dessinées</i>	collages, exemples de dessins
<i>barquettes de styromousse</i>	empreintes/estampes, mélange de peinture
<i>bois de grève</i>	constructions 3D
<i>boîtes</i>	rangement, constructions 3D, montages
<i>boîtes à oeufs</i>	constructions 3D, classement de matériaux
<i>boîtes de lait en carton</i>	constructions 3D, rangement
<i>boutons</i>	collages, estampes, sculpture souple (marionnettes, etc.), décorations
<i>brosses à dents</i>	peinture par éclaboussement
<i>cailloux</i>	3D construction, texture
<i>calendriers</i>	artistes célèbres- dossier d'images, discussion sur la composition, recherche d'éléments
<i>cartes</i>	collages, dossiers d'images
<i>cartes postales</i>	images pour la discussion, le tri/classement, stimule la rédaction
<i>carton</i>	constructions 3D, estampes avec l'extrémité imbibée de peinture
<i>coquillages</i>	objets décoratifs, constructions 3D
<i>couvercles de plastique</i>	mélange de peinture
<i>découpures de papiers</i>	collage, dessin, tissage de papier
<i>échantillons</i>	dessin, endos d'une création artistique, tapis ou endos de petites pièces
<i>fil, corde</i>	objets décoratifs, collages, tissage
<i>fourchettes de plastique</i>	empreintes/estampes
<i>journaux</i>	protection de pupitre, collages, dessin avec marqueur, papier mâché
<i>masonite</i>	planches à dessin
<i>morceaux de plexiglas</i>	estampes/empreintes, plaques de monotypes
<i>moules à muffins</i>	mélange de peinture ou rangement de pastilles de peinture tempera
<i>photographies</i>	discussion sur des éléments ou principes de dessin, jeux de tri/classement, idées de créations artistiques
<i>plumes</i>	collages, trempées dans la peinture pour dessiner, exemple de texture
<i>revues</i>	collages, éléments de chasse aux trésors, p. ex., valeurs d'une teinte, textures, lignes, figures, etc.
<i>rubans</i>	marionnettes, collages
<i>sacs de papier</i>	marionnettes, masques, rangement
<i>timbres en caoutchouc</i>	empreintes, collages, techniques mixtes
<i>tissus</i>	constructions 3D (marionnettes, etc.), collages, appliqués, planches de textures

**Matériel pour
découpage et collage,
ou simple collage**

Bandes de caoutchouc	Magazines
Bâton de crème glacée	Paille de raphia
Billes ou perles	Pailles
Cartes routières	Paillettes
Cartes de voeux	Papier contact
Cellophane de couleur	Papier d'aluminium
Confettis	Papier d'emballage alimentaire
Corde	Papier d'emballage cadeau
Corde fine	Papier mince
Coupures de tissus	Papier mouchoir
Cure-dents	Papier peint
Cure-pipes	Pâtes sèches
Échantillons de peinture	Photos
Essuie-tout	Plastique
Journaux	Poudre scintillante
Étiquettes	Retailles de feutre
Étiquettes adhésives	Ruban
Feuilles d'arbre	Sable
Fil	Sacs de papier
Filtres à café	Serviettes de papier
Fleurs séchées	Tampons d'ouate
Gaze	Vieilles enveloppes
Graines séchées	Vieux dessins
Jute	Timbres usagés
Lacets	
Laine	

Recettes pour le matériel d'art

Pâte à modeler non durcissante, sans cuisson

500 ml de farine auto-levante (2 tasses)
 30 ml d'alun (2 cuillerées à soupe)
 30 ml de sel (2 cuillerées à soupe)
 30ml d'huile végétale (2 cuillerées à soupe)
 500ml + 30ml d'eau bouillante(1 tasse plus 2 cuillerées à soupe)

Mélanger et pétrir.

Pâte à modeler cuite

250 ml de farine (1 tasse)
 125 ml de sel (½ tasse)
 250 ml d'eau (1 tasse)
 15 ml d'huile végétale (1 cuillerée à soupe)
 10ml de crème de tartre (2 cuillerées à thé)

Chauffer jusqu'à ce que les ingrédients forment une boule; ajouter du colorant alimentaire.

Peinture au doigt, à base de farine

250 ml de farine (1 tasse)
 15 ml de sel (1 cuillerée à soupe)
 315 ml d'eau chaude (1 ¼ tasse)
 375 ml d'eau froide (1 ½ tasse)
 colorant alimentaire

Mettre la farine et le sel dans une casserole et ajouter l'eau froide. Battre au moyen d'un fouet ou d'un mélangeur jusqu'à consistance lisse. Ajouter l'eau chaude et faire bouillir jusqu'à ce que le mélange épaississe. Battre jusqu'à ce qu'il soit lisse. Conserver au réfrigérateur et ajouter du colorant alimentaire si désiré.

Peinture au doigt, à base de féculé de maïs

125 ml de féculé de maïs (½ tasse)
 250 ml d'eau froide (1 tasse)
 1 enveloppe de gélatine sans saveur
 125 ml d'eau bouillante (½ tasse)
 colorant alimentaire

Dans une casserole, mélanger la féculé de maïs avec ¾ de tasse d'eau froide pour faire une pâte lisse. Ajouter ¼ de tasse d'eau froide à la gélatine. Mettre de côté. Ajouter l'eau bouillante lentement au mélange de féculé de maïs; mélanger. Faire chauffer à feu moyen en remuant constamment jusqu'à ébullition; le mélange sera clair. Retirer du feu. Ajouter la gélatine en remuant constamment. Laisser refroidir; diviser et mettre dans plusieurs petits pots vissés. Ajouter du colorant si désiré. Conserver au réfrigérateur.

Bulles de savon arc-en-ciel

250 ml d'eau (dure ou douce) (1 tasse)
 30 ml de détergent liquide (2 cuillerées à soupe)
 15 ml de glycérine (1 cuillerée à soupe)
 3 ml de sucre (1/2 cuillerée à thé)

Mélanger tous les ingrédients.

Pâte à papier mâché

250 ml d'eau (1 tasse)
 65 ml de farine (¼ tasse)
 1250 ml d'eau chaude (5 tasses)

Mélanger la farine dans l'eau jusqu'à ce que le mélange soit clair et coulant; ajouter l'eau bouillante. Faire mijoter doucement et remuer pendant 3 minutes. Refroidir avant usage.

Crayons arc-en-ciel recyclés

variété de vieux crayons à dessiner cassés en petits morceaux.
 godets en papier
 moule à muffins

Placer les godets dans le moule à muffins. Mettre des morceaux de crayons de couleur dans chaque moule. Cuire au four à 350 °F jusqu'à ce que les crayons soient fondus. Retirer le moule du four et, une fois la cire refroidie, enlever les papiers. On peut aussi faire fondre les morceaux de crayon dans des moules à chocolat pour faire de petits crayons de couleurs et de formes différentes.

Crayons de savon

35 ml d'eau (1/8 tasse)
 250 ml de savon en flocons (Ivory Snow) (1 tasse)
 colorant alimentaire ou peinture tempera en poudre

Mélanger l'eau et les flocons de savon (ajouter plus de flocons de savon au besoin) pour faire une pâte malléable à consistance d'argile. Ajouter de 30 à 40 gouttes de colorant alimentaire ou un peu de peinture en poudre et bien mélanger. Façonner la pâte en bâtons et laisser sécher dans un endroit chaud et sec, jusqu'à ce que la pâte soit sèche au toucher. Utiliser dans la baignoire ou à la table de jeu avec l'eau.

Peinture à base de lait

1 boîte de lait évaporé
 plusieurs contenants

Ajouter quelques gouttes de colorant alimentaire de différentes couleurs à chaque contenant et mélanger. Appliquer la peinture sur du papier de bricolage.

Pâte cuite

1 portion de sel
 2 portions de farine
 1 portion d'eau

Mélanger et pétrir tous les ingrédients pendant environ 2 minutes. Façonner la pâte selon la forme voulue et placer les formes sur une plaque à biscuits recouverte de papier d'aluminium; piquer les pièces plus grandes à l'aide d'une fourchette. Cuire à 275 °F pendant 1 heure ou jusqu'à ce que la pâte soit dorée et dure. Refroidir et appliquer la peinture. Préserver en vaporisant du vernis clair (sur la face externe).

Annexe D

Observation de créations artistiques et réactions

Observation de créations artistiques et réactions

L'enseignant peut aider les élèves à mieux comprendre les images visuelles en agissant comme guide au cours du processus d'observation. En posant des questions aux élèves sur les productions artistiques, il les incite à observer les œuvres avec un regard critique et avisé. Il les aide à aller au-delà du premier coup d'œil et les encourage à décrire, à analyser, à interpréter et à évaluer ce qu'ils voient. L'enseignant doit donner aux élèves des occasions de parler de leurs œuvres, mais aussi de celles d'artistes professionnels.

L'observation des œuvres d'art et la réflexion qui en découle sont des expériences personnelles, c'est-à-dire que chaque observateur fait intervenir ses perspectives et associations uniques, selon les expériences qu'il a vécues. Une personne peut, et dans la plupart des cas devrait, réagir de plusieurs façons à la même œuvre d'art. Les réactions varient et changent d'éclairage d'une personne à l'autre, et d'une œuvre d'art à l'autre. Ces réactions sont de trois types :

- Réaction émotive, axée sur les sentiments que suscite l'œuvre d'art.
- Réaction par association, fondée sur la relation établie entre des expériences personnelles et l'œuvre d'art.
- Réaction formelle, intellectuelle, résultant d'une analyse et de l'interprétation de l'œuvre d'art.

Une atmosphère inclusive et agréable favorise le jugement critique. Les élèves ont besoin de sentir qu'ils sont dans un environnement sûr, où leur opinion est acceptée et appréciée. L'enseignant doit encourager l'esprit d'audace et d'ouverture quand les élèves expriment des idées personnelles, et leur faire comprendre qu'il n'y a pas de bonne ni de mauvaise réponse. La prise de risques doit être soulignée et louangée. Inciter les élèves à préparer leurs propres réponses en leur posant des questions précises. Dès la maternelle, leur donner des occasions d'apprécier un large éventail d'œuvres d'art représentant différentes époques et cultures.

Il faut s'attendre à ce que les élèves réagissent de différentes façons aux productions artistiques. Certains réagiront de façon émotive à une œuvre, p. ex., « Cette peinture m'inspire de la joie. », tandis que d'autres vont associer l'œuvre à un endroit connu. D'autres encore peuvent regarder une pièce et s'exclamer : « C'est tellement bizarre, ce tableau ! », et d'autres vont simplement décrire ce qu'ils voient. Chaque réponse est valable et mérite d'être respectée. C'est le niveau de qualité et la profondeur du propos qui suit la réaction initiale qui déterminent le niveau de réflexion critique. Le cadre d'observation en cinq étapes ci-dessous a été adapté d'un cadre proposé par Edmund Feldman dans *Varieties of Visual Experience* (Prentice Hall, 1972).

Introduction/présentation

Présenter les faits relatifs à l'œuvre.

- Qui l'a créée?
- Quel en est le titre?
- Quand a-t-elle été créée?
- Où a-t-elle été créée?

Description

Décrire ce que l'on voit dans l'œuvre.

- Décrire le sujet ou thème. Sur quoi porte l'œuvre?
- Quels éléments de design sont utilisés? Décrivez-les.

Analyse

Mettre l'accent sur les matériaux et la façon dont ils ont été utilisés.

- Quels sont les matériaux qui ont été utilisés? Comment ont-ils été utilisés?
- Est-ce un bon choix de matériaux pour cette œuvre?
- Quels sont les éléments du dessin utilisés?
- Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à cette œuvre?

Interprétation

Mettre l'accent sur la signification de l'œuvre.

- Selon vous, pourquoi cette œuvre d'art a-t-elle été créée?
- Est-ce que cette œuvre révèle quelque chose sur l'époque et le lieu où elle a été créée?
- Quels sont les sentiments que vous inspire cette œuvre?
- Cette œuvre vous rappelle-t-elle d'autres choses que vous avez vues ou faites?

Jugement ou évaluation

Déterminer si cette œuvre d'art est réussie.

- Qu'est-ce que vous aimez dans cette œuvre?
- Pensez-vous que l'artiste a réussi son illustration?
- Si vous pouviez le faire, est-ce que vous changeriez quelque chose à ce tableau?
- Est-ce que cette image vous rappelle d'autres œuvres d'art?
- Avez-vous appris quelque chose de cette œuvre que vous pourriez utiliser dans vos propres créations artistiques?

Quand l'enseignant présente des œuvres d'art pour la première fois au moyen du questionnaire, les réponses des élèves seront peut-être brèves et très générales. L'enseignant peut faire préciser les réponses à l'aide de techniques favorisant le développement des idées, par exemple :

Reconnaissance

L'enseignant accueille chaque commentaire formulé par les élèves d'une façon positive : « Merci, Alanna, de nous avoir présenté cette idée. » Il écrit la réponse de l'élève au tableau. L'élève établit un lien entre l'idée de l'élève et un autre commentaire formulé.

Paraphrase/résumé

L'enseignant valide la réponse en la reformulant (parfois pour la rendre un peu plus claire). « Si je comprends bien, tu dis que la deuxième œuvre est plus intéressante. » Après plusieurs commentaires des élèves, l'enseignant demande à la classe de résumer ce qui a été dit jusque là. « Quelles sont les opinions qui ont été exprimées jusqu'ici? »

Clarification

L'enseignant cherche à obtenir plus d'informations et à préciser la signification.

Élève : J'aime les couleurs.

Enseignant : Quelles couleurs aimes-tu?

Justification

L'enseignant cherche à savoir les raisons justifiant la réaction initiale.

Élève : Je pense que l'artiste veut nous faire aimer l'été.

Enseignant : Qu'est-ce qu'il y a dans la peinture qui te fait penser cela?

Recentrage de l'attention

L'enseignant veut ramener l'attention de l'élève sur un enjeu précis.

Enseignant : Est-ce que cette information t'incite à changer d'avis?

Questionnement incitatif

L'enseignant fournit un indice à l'élève quand celui-ci ne répond pas.

Enseignant : Dis-nous ce que tu as remarqué au sujet des formes ou des figures.

Quand vient le temps d'inviter pour la première fois la classe à faire une critique, demander aux élèves qui aimeraient voir leurs réalisations examinées par la classe. Une fois qu'ils maîtriseront l'exercice de la critique, un plus grand nombre d'entre eux seront prêts à participer. Voici des suggestions pour des critiques positives :

- Parler du respect à témoigner pour les réalisations de chaque artiste et de l'importance de soutenir tous les efforts.
- Encourager l'utilisation de termes positifs et mettre l'accent sur les points forts d'une œuvre.
- Remettre aux élèves une liste de questions à poser et d'exemples de commentaires qui les aident à développer des réflexes pour les réactions positives.
- Essayer d'examiner chaque réalisation. Éviter les mots indiquant une préférence, comme « le meilleur », « préféré » ou « impressionnant ».
- Mettre l'accent sur les résultats d'apprentissage de la leçon abordée. Commencer la critique en expliquant ce que les élèves devaient apprendre de la leçon. Rechercher les signes d'un tel apprentissage dans la création. Insister également sur le processus d'apprentissage plutôt que le résultat final.

Voici des suggestions qui peuvent aider les élèves à amorcer la discussion.

- Cette création montre très bien_____.
- Une chose qui ressort vraiment de cette création est _____.
- J'aimerais voir plus de _____.
- Je pense que _____ rendrait cette création encore meilleure.
- Je suis troublé par _____.
- Je vois _____ dans plusieurs créations.
- Cette création pourrait nous amener à penser que _____.

Réaction aux créations
des autres

Résultats d'apprentissage

- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)
- suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art. (RAS 6.4.2)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.4.5)

Matériel

Une création artistique de grande dimension et des fiches de réaction.

Démarche

Montrer une image à la classe et utiliser la fiche ci-dessous pour discuter de la création. Il sera peut-être nécessaire de faire cet exercice à plusieurs reprises avant de demander aux élèves de le faire individuellement. Les élèves peuvent s'exercer à prendre des notes à l'aide de la fiche durant la séance de groupe. Quand l'enseignant estime que les élèves sont prêts à travailler individuellement, ceux-ci peuvent remplir la fiche seuls. Voir la fiche ci-après.

Nom :	Artiste :
Date :	Titre :
<p>1. Description :</p> <p>Décrire ce que l'on voit dans l'œuvre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le sujet de l'œuvre artistique? • Quels éléments voit-on? 	<p>Qu'est-ce que je vois?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p>2. Analyse :</p> <p>Mettre l'accent sur les matériaux et leur utilisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les matériaux utilisés? • Quels sont les éléments du dessin qui ont été utilisés? • Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à son œuvre? • Quels sont les sentiments que vous inspire cette œuvre? 	<p>Qu'est-ce qui a été utilisé? De quelle façon?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p>3. Interprétation :</p> <p>Mettre l'accent sur ce que l'œuvre signifie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi, à votre avis, cette œuvre d'art a-t-elle été créée? • Dans cette œuvre, y a-t-il des éléments qui révèlent l'époque et le lieu où elle a été créée? 	<p>Que signifie cette œuvre d'art?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p>4. Jugement :</p> <p>Déterminer si cette œuvre d'art est réussie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qui vous plaît dans cette œuvre? • Pensez-vous que l'artiste a réussi son image? • Est-ce que vous changeriez quelque chose, si c'était possible? • Cette image vous rappelle-t-elle une autre œuvre d'art? 	<p>Aimez-vous cette œuvre?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>

Jeux et activités encourageant l'observation des œuvres d'art et la réaction

Les exemples de jeux d'observation et de réaction proposés ci-dessous peuvent servir à structurer des activités d'observation pour les élèves du primaire. L'enseignant peut modifier les questions ou en élaborer de nouvelles adaptées à la situation.

Quelles œuvres...?

Résultats d'apprentissage

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel (RAS 2.4.1)
- examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages. (RAS 4.4.1)

Matériel

- Productions artistiques des élèves ou au moins 5 reproductions d'œuvres d'art;
- Questions pour orienter l'observation.

Démarche

Afficher les œuvres à discuter de façon que tous les élèves puissent les voir. Poser une série de questions et demander aux élèves de trouver des créations artistiques qui représentent ces idées. Les questions dépendront des œuvres observées. Exemples de questions :

Quelles œuvres...

- semblent très différentes les unes des autres?
- utilisent des éléments que nous avons étudiés?
- vous inspirent certains sentiments?
- vous donnent la même impression quand vous les regardez?
- inspirent le calme? sont excitantes? ont un aspect humoristique? etc.
- sont structurées de la même façon?
- sont réalistes, se fondent sur l'imagination, racontent une histoire, nous parlent du passé?
- vous donnent le goût de visiter l'endroit, de rencontrer les gens, etc.?
- ont le même genre de composition?
- ont le même genre d'arrangement de couleurs?
- contiennent le plus de textures?
- sont semblables aux œuvres de (nom d'un autre artiste)?
- affichent un équilibre asymétrique?
- montrent la plus grande distance?
- utilisent la perspective à trois points de fuite?
- sont les plus réalistes?

L'art à l'oeil

Résultats d'apprentissage

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.4.1)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)

Matériel

- 5 affiches d'art suffisamment grandes pour que tous les élèves puissent les voir;
- Une série d'indices établis à l'avance concernant une reproduction.

Démarche

Avant le cours, établir une série d'indices s'appliquant à une reproduction. Montrer des images semblables pour que les indices généraux s'appliquent à toutes les illustrations au début du jeu. À mesure que le jeu avance, donner des indices plus précis concernant l'une des peintures (p. ex., Je renferme plusieurs sortes de lignes, Je renferme beaucoup d'espaces négatifs, Je renferme surtout des couleurs chaudes, J'ai une texture lisse). Laisser aux élèves assez de temps pour observer toutes les affiches avant de donner l'indice suivant. Une fois les élèves habitués à jouer à ce jeu, assigner à des groupes la tâche d'écrire des indices. Les indices peuvent servir à ce jeu avec un autre groupe.

Pressentir l'art

Résultats d'apprentissage

- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)
- comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique. (RAS 6.4.4)

Matériel

- une feuille préparé pour chaque élève;
- une grande reproduction d'une œuvre d'art.

Démarche

Inviter les élèves à observer la reproduction pendant quelques minutes et à se servir de leurs sens (ouïe, vue goût, toucher et odorat) pour les aider à comprendre l'œuvre. Les élèves doivent, seuls, alors identifier trois phrases ou trois mots qui se rapportent à la reproduction. Après une période de temps raisonnable, demander aux élèves de suggérer les mots et de dresser une liste en grand groupe.

Question de sentiments

Résultats d'apprentissage

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.4.1)
- reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences. (RAS 5.4.2)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)
- comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique. (RAS 6.4.4)

Matériel

- Productions d'élèves ou reproductions faisant grand usage de lignes, de couleurs ou de textures;
- Fiches de mots avec code de couleur : une série pour les mots qui décrivent l'élément, une série pour des mots exprimant l'émotion;
- Un sac ou une boîte pour ranger les fiches :
- Le ruban adhésif.

Démarche

Afficher les œuvres d'art à un endroit où tous les élèves peuvent les voir. Demander à un élève de piger une fiche et ensuite pendant une discussion avec la classe, déterminer quelle image représente le mieux la caractéristique sur la fiche. Coller la fiche sous l'image correspondante. Au cours de l'activité, il y aura un certain nombre de mots descriptifs collés sous chaque image. Les élèves devraient être encouragés à appuyer leurs choix. Adapter le choix de mots au niveau des élèves.

Mots utilisés pour décrire :

la ligne :	Mince, épaisse, ondulée, droite, zigzag, horizontale, verticale, arquée, claire, large, longue, courte, etc.
la couleur :	Brillante, vive, terne, claire, foncée, teinte, nuance, primaire, complémentaire, chaude, froide, neutre, monochromatique, opaque, transparente
la texture :	Rude, lisse, huileuse, filamenteuse, pointue, spongieuse, laineuse, duvetée, raboteuse, régulière, irrégulière ou inégale
la figure, la forme et l'espace :	Ouvert, fermé, répété, géométrique, forme libre, négatif, positif, etc.
l'émotion :	Triste, heureux, excité, peiné, nerveux, énergique, effrayant, angoissant, froid, chaud, fatigué, effrayé, amusé, anxieux, ennuyé, calme, enjoué, confus, vide, optimiste, paisible, joyeux, reposant

Piger une question / Poser une question

Résultats d'apprentissage

- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)
- suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art. (RAS 6.4.2)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.4.5)
- discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art. (RAS 8.4.1)

Matériel

- Huit bandelettes placées dans des sacs avec chacune une question écrite dessus (un ensemble de questions pour chaque groupe).
- Une roulette ou un dé pour déterminer les points remportés (une pour chaque groupe).
- Une reproduction d'œuvre d'art pour chaque groupe participant.
- Un crayon et une feuille pour inscrire le pointage.

Démarche

Séparer les élèves en groupes en prévoyant assez d'espace pour placer la reproduction afin que tous puissent bien la voir. (Les élèves peuvent être assis par terre en cercle; on peut tourner la reproduction vers l'élève qui répond.) Décider d'une méthode pour que la participation se fasse à tour de rôle (p. ex., la première personne à jouer est choisie par ordre alphabétique et on procède ensuite dans le sens horaire) et choisir une personne qui notera le pointage. Le premier joueur peut piger une question à laquelle il répondra ou peut inventer une question qu'il posera à la personne assise à côté de lui. Le joueur qui répond à une question ou qui en invente une a le droit de faire tourner la roulette une fois. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus de bandelettes. Le responsable du pointage détermine qui a accumulé le plus de points.

Questions possibles

- Quelle est la partie de l'œuvre qui ressort le plus? Comment l'artiste a-t-il fait pour la mettre en évidence?
- Quel titre donnerais-tu à cette œuvre d'art si tu étais l'artiste?
- Est-ce qu'elle vous rappelle d'autres œuvres d'art connues ou d'autres choses que vous avez déjà vues?
- Quels mots utiliseriez-vous pour décrire cette œuvre?
- Est-ce que vous aimez cette œuvre? Pourquoi?
- Si tu pouvais changer quelque chose, qu'est-ce que ce serait?
- Quelle idée pourrais-tu tirer de cette œuvre pour t'en servir dans ta création artistique?

Comparaison / contraste

Résultats d'apprentissage

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.4.1)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.4.1)
- décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art. (RAS 8.4.2)

Matériel

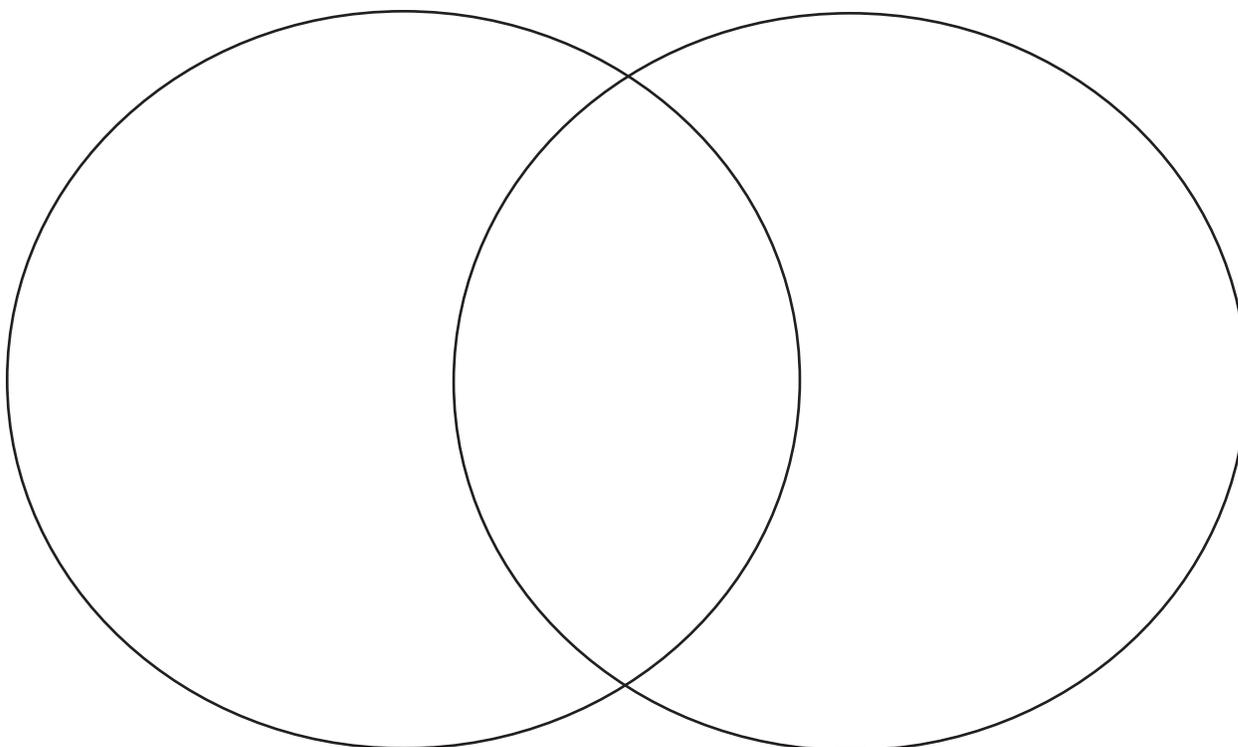
- Deux images comportant des ressemblances et des différences ou autant d'images que nécessaire si on a recours au travail en groupes.
- Diagrammes de Venn, crayons.

Démarche

Les élèves doivent regarder les deux images et discuter des ressemblances et des différences observées. Les observations sont notées dans les diagrammes de Venn. Les différences entre les œuvres sont notées dans les parties gauche et droite et les ressemblances sont inscrites au centre du diagramme. Demander aux élèves de rédiger un court paragraphe sur les œuvres d'art en utilisant les mots inscrits dans le diagramme. Voir la fiche de travail ci-après.

Œuvre d'art 1 : _____ Artiste : _____

Œuvre d'art 2 : _____ Artiste : _____



Noms des élèves : _____

Questions générales

Description

- Quels sont les objets et les personnes que voyez-vous dans cette œuvre d'art?
- Quels mots utiliseriez-vous pour décrire cette œuvre?
- Combien de figures/formes pouvez-vous trouver? Y a-t-il des figures/formes répétées?
- Quels types de lignes pouvez-vous trouver? Décrivez-les. (Couleurs, figures, etc.)
- Quel est le sujet de cette œuvre?
- Comment décririez-vous ce tableau à une personne qui ne l'a jamais vu?

Rapprochement

- Est-ce qu'elle vous rappelle d'autres œuvres d'art connues ou d'autres choses que vous avez déjà vues?
- Quelles sont les choses que vous reconnaissez dans cette œuvre?
- En quoi ce tableau est-il semblable à celui que nous venons tout juste de voir?

Analyse

- Comment l'artiste a-t-il utilisé l'espace dans cette œuvre? Les objets ou les personnes remplissent-ils l'espace ou bien y a-t-il beaucoup d'espace autour d'eux?
- Pouvez-vous voir des espaces négatifs?
- Quelles qualités voyez-vous dans cette œuvre (par exemple, gouttes de peinture, lignes pâteuses, ou lignes/points/cercles très précis qui semblent presque tourner)?
- Est-ce une peinture aux couleurs chaudes ou froides? Quelle est la couleur qui est utilisée le plus? La couleur est-elle utilisée pour créer un motif?
- Que pouvez-vous me dire au sujet de la personne représentée dans ce tableau? Y a-t-il des indications montrant comment cette personne vivait ou le lieu où elle se trouvait?
- Quelle couleur, figure, etc. est la plus utilisée?
- Quelle question poseriez-vous à l'artiste à propos de son œuvre?

Interprétation

- Quel titre donnerais-tu à cette œuvre d'art si tu étais l'artiste? Pourquoi ce titre? Quels autres titres conviendraient aussi?
- Qu'arrive-t-il dans le tableau? Comment l'artiste a-t-il réussi à illustrer cette idée?
- Quels sont les sons que ferait cette œuvre si elle en était capable?
- À votre avis, pourquoi l'artiste a-t-il créé cette œuvre?
- Cette œuvre vous apprend-elle quelque chose au sujet de l'artiste?
- Selon vous, comment l'artiste voit-il le monde?
- Que signifie cette œuvre?

Évaluation

- Quelle est la partie de l'œuvre qui ressort le plus? Comment l'artiste a-t-il fait pour la mettre en évidence? (Plus grosse, plus près de l'observateur, plus de texture, plus claire ou plus foncée que ce qui l'entoure, les lignes convergent vers ce point, etc.)
- Quelles sont les lignes les plus intéressantes pour vous?
- Qu'est-ce qui attire votre attention dans l'œuvre? Pourquoi?
- Selon vous, quelle partie l'artiste a-t-il travaillée le plus dans cette œuvre? En quoi cette œuvre est-elle spéciale?
- Est-ce que vous aimez cette œuvre? Pourquoi?
- Selon vous, pourquoi les autres devraient-ils voir cette œuvre d'art?
- Quel changement apporteriez-vous à cette œuvre si vous en aviez la possibilité?
- Qu'est-ce que tu trouves le mieux dans ton travail? Qu'est-ce qui est moins bon?

Annexe E

Grilles d'évaluation

Formulaires et grilles d'évaluation

L'enseignant trouvera dans les pages suivantes une série de formulaires et de grilles d'évaluation adaptés aux élèves du élémentaire, qui tiennent compte des diverses stratégies d'évaluation discutées à la Section 1.

1. Observation (p. 187)
2. Entretiens en petits groupes (p. 188)
3. Entretiens en groupe - Grille de classe (p. 189)
4. Entretiens individuels (p. 190)
5. Auto-évaluation - Sculpture (p. 191)
6. Auto-évaluation - Ce que j'ai appris dans ce module (p. 192)
7. Auto-évaluation - Fabrication de masques (p. 193)
8. Auto-évaluation - Pastels à l'huile (p. 194)
9. Auto-évaluation - Réflexion sur le projet (p. 195)
10. Auto-évaluation - Réflexion sur ma création artistique (p. 196)
11. Évaluation par les pairs - Travailler ensemble (p. 197)
12. Auto-évaluation - Travailler ensemble (p. 197)
13. Rétroaction des pairs (p. 198)
14. Observation de créations artistiques et réactions (p. 198)
15. Entrée dans le journal de bord (p. 199)
16. Rubrique d'évaluation de la production artistique (p. 200)
17. Rubrique (Production) (p. 200)
18. Rubrique - Création artistique (p. 201)
19. Barème (production artistique) (p. 201)
20. Rubrique - Réflexion de l'artiste (p. 202)
21. Barème d'évaluation d'une production artistique (p. 203)
22. Réflexion sur le portfolio (p. 204)
23. Réflexion sur le portfolio (p. 205)
24. Évaluation du portfolio d'arts plastiques (p. 206)

Observation

L'observation joue un rôle essentiel pour déterminer les progrès des élèves en art visuel. L'enseignant observe les élèves durant le processus de création et durant la réalisation de l'œuvre. Les renseignements suivants peuvent servir à choisir les points à observer durant les cours d'art.

<p>Attitude</p> <ul style="list-style-type: none"> • respecter l'œuvre créée • être motivé par la création • être ouvert à de nouvelles idées • avoir du plaisir à utiliser un matériel varié • être conscient des délais fixés • accepter les suggestions de l'enseignant et des pairs • avoir la volonté d'aider les autres et d'exprimer ses opinions 	<p>Créativité</p> <ul style="list-style-type: none"> • trouver de nombreuses idées et solutions • présenter des idées originales • être prêt à prendre des risques • avoir de la facilité à pousser plus loin les idées • faire preuve d'initiative • se montrer perceptif par rapport au milieu • avoir des schémas de pensée souples
<p>Démarche</p> <ul style="list-style-type: none"> • être prêt à recommencer quand les choses ne fonctionnent pas • faire une évaluation constructive de son propre travail • mettre en application les nouveaux apprentissages pour le projet en cours • travailler de manière concentrée • travailler de manière constructive • utiliser les éléments et les principes du dessin avec efficacité • explorer diverses techniques 	<p>Réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • travailler en visant l'excellence • intégrer les nouvelles compétences aux apprentissages acquis • être prêt à discuter de ses propres créations et de celles des autres • mettre en application les nouveaux apprentissages dans la création • utiliser les éléments et les principes du dessin

Entretiens en groupe : questions clés

À la fin d'un module ciblé en enseignement des arts visuels ou après un projet collectif de longue durée, les entretiens en groupe sont une excellente façon d'évaluer la compréhension des élèves tout en approfondissant leur apprentissage. L'enseignant peut organiser sur plusieurs jours des entretiens avec des groupes d'élèves (quatre par groupe) pour discuter de leur apprentissage. Une série de questions permettra de garder la conversation centrée sur le sujet et aidera à assurer l'uniformité de l'évaluation d'un groupe à l'autre.

Entretiens en petits groupes

Questions	Notes anecdotiques	
<p>Qu'avez-vous appris dans ce module/projet?</p> <p>Avez-vous eu des problèmes dans votre travail? Quels sont-ils?</p>		
<p>Comment avez-vous résolu ce(s) problème(s)?</p> <p>Quelle a été la partie la plus amusante de ce module/ce projet?</p>		
<p>Qu'est-ce que vous avez appris (une chose) qui peut vous servir dans votre propre création artistique?</p> <p>Avez-vous des questions que vous aimeriez poser concernant votre travail?</p>		

Entretiens en groupe – Grille de classe

Questions	
Qu'avez-vous appris dans ce module/projet?	Quelle a été la partie la plus amusante de ce module/projet?
Avez-vous eu des problèmes dans votre travail? Quels sont-ils?	Qu'est-ce que vous avez appris (une chose) qui peut vous servir dans votre propre création artistique?
Comment avez-vous résolu ce(s) problème(s)?	Avez-vous des questions que vous aimeriez poser concernant votre travail?

Notes anecdotiques		

Entretiens individuels

Il faut encourager les enfants à réfléchir à leurs propres travaux. Ils viendront vers l'enseignant pour se faire rassurer sur la qualité de leur travail et poseront des questions comme « Est-ce que vous aimez mon dessin? », « Est-ce qu'il est beau? », « Est-ce que c'est bon? ». Plutôt que de répondre à ces types de questions axées sur la validation, l'enseignant peut réorienter la réflexion de l'élève et dire : « Qu'en penses-tu, toi? ».

Une autre stratégie consiste à répondre à l'élève, mais en faisant une observation plus générale, p. ex., « J'aime les belles couleurs vives que tu as utilisées pour ta maison » ou « Ton dessin contient beaucoup de lignes différentes; ça donne un beau coup d'œil ». Pour amorcer le processus d'auto-évaluation, l'enseignant peut poser des questions incitatives qui amènent les élèves à réfléchir à leur travail. Il doit adapter ces questions au niveau de développement de l'élève. Voici des suggestions de questions.

Entretiens individuels

Questions	Notes anecdotiques	
Dis-moi deux choses que tu aimes dans ta composition. Dis-moi ce qui est le plus important pour toi dans ton travail. Qu'est-ce qui t'a étonné dans ton œuvre?		
As-tu des questions que tu aimerais poser au sujet de ton travail? As-tu résolu les problèmes que tu as eus dans la création de ton œuvre? Y a-t-il quelque chose que tu aimerais mieux connaître?		
Qu'est-ce que tu trouves le mieux dans ton travail? Qu'est-ce que tu voudrais à propos de ton œuvre? As-tu appris quelque chose que tu ne savais pas avant?		

Auto-évaluation

L'enseignant peut parfois décider de se servir de questions à la fin d'un module pour inciter les élèves à écrire leurs réflexions. Comme il faut du temps pour écrire une réponse, il ne doit pas poser plus de trois ou quatre questions. Choisir parmi les questions ci-dessus ou en élaborer de nouvelles qui seront adaptées au module.

Ce que je pense de la sculpture	
Nom de l'élève :	Date :
Sujet :	
La chose la plus intéressante que j'ai apprise dans ce module, c'est :	
Indique deux conseils que tu donnerais à quelqu'un qui commence à faire de la sculpture.	
Je pense que ma meilleure sculpture, c'est :	
Je pense que c'est ma meilleure sculpture pour les raisons suivantes :	

NOM : _____	DATE : _____
Ce que j'ai appris dans ce module	
L'activité que j'ai trouvée la plus intéressante était :	
Quelque chose d'intéressant que j'ai appris, c'est :	
Quelque chose que je n'ai pas compris, c'est :	
Les questions que je me pose sont :	
Ce que j'ai fait pendant ce module	
Mon activité préférée a été :	
Je suis fier(e) de moi parce que j'ai :	
J'aurais voulu faire mieux dans	

Fabrication de masques	
Nom : _____	Date : _____
Où as-tu pris tes idées pour ton masque?	
Qu'est-ce que tu as appris dans la fabrication de ton masque?	
Explique comment tu as utilisé la couleur et la texture dans ton masque.	
Qu'est-ce que tu as aimé le mieux de ce projet?	

Pastel à l'huile

Nom: _____

Date : _____

Évalue ton travail avec les pastels à l'huile

1 = Beaucoup**2 = Assez****3 = Très peu**

	J'ai couvert tout le papier de couleurs.
	J'ai utilisé différents outils pour créer de la texture.
	J'ai fait des lignes épaisses et minces dans mon dessin.
	J'ai créé plus d'espaces positifs que d'espaces négatifs.
	J'ai utilisé au moins 4 valeurs pour créer mon dessin
Qu'est-ce qu'il y a de mieux dans ma création?	

Réflexion sur le projet

Nom: _____

Date : _____

Évalue ton travail durant ce projet

1 = Beaucoup**2 = Assez****3 = Très peu**

	J'ai fait preuve de créativité et j'ai trouvé des solutions originales aux problèmes rencontrés.
	J'ai expérimenté différents matériaux.
	J'ai réfléchi et j'ai développé mes idées en tenant compte du thème.
	J'ai pris des risques et j'ai apporté des changements.
	J'ai fait appel à mon style personnel.
Qu'est-ce que tu aimes le mieux dans ton travail?	

Réflexion sur ma création artistique

Artiste : _____ Date : _____
Titre :
Où as-tu trouvé cette idée pour ta création artistique?
Quels matériaux as-tu utilisés?
As-tu pris des décisions pendant que tu travaillais? Dis-nous comment ça s'est passé.
Qu'est-ce que tu aimes le plus dans cette création artistique?
Qu'est-ce que tu changerais à ton œuvre? Pourquoi?

Travailler ensemble

Nom: _____ Date : _____

Membres du groupe : _____

Évalue ton travail avec le group

1 = Beaucoup

2 = Assez

3 = Très peu

	Nous avons travaillé ensemble pour effectuer la tâche.
	Nous avons tenu compte des sentiments des autres dans le groupe.
	Nous avons rempli les rôles qui nous étaient assignés dans le groupe.
	Nous avons écouté les autres exprimer leur opinion.
	Nous nous sommes efforcés de faire de notre mieux en tant que groupe.

Travailler ensemble

Nom: _____ Date : _____

Évalue ton travail avec le group

1 = Beaucoup

2 = Assez

3 = Très peu

	J'ai collaboré avec le groupe pour faire le travail demandé
	J'ai tenu compte des sentiments des autres membres du groupe.
	J'ai rempli mon rôle au sein du groupe
	J'ai écouté les opinions des autres.
	J'ai aidé le groupe à faire de son mieux

Rétroaction des pairs

Artiste : _____

Titre : _____

1. Décrivez ce que vous voyez (couleurs, formes, figures, lignes, textures, objets, etc.).

2. Indiquez 2 choses que vous aimez dans cette œuvre.

3. Donnez 2 questions que vous aimeriez poser à l'artiste.

4. Dites comment vous vous sentez en regardant cette œuvre.

Rempli par : _____ Date : _____

Observation de créations artistiques et réactions

3	<ul style="list-style-type: none"> • donne une description détaillée du sujet • nomme / décrit tous les éléments et principes évidents • donne une opinion et au moins deux raisons à l'appui
2	<ul style="list-style-type: none"> • nomme et décrit les aspects évidents relatifs au sujet • nomme / décrit les éléments et principes les plus évidents • donne une opinion et une raison à l'appui
1	<ul style="list-style-type: none"> • nomme ou décrit un ou deux aspects relatifs au sujet • indique un ou deux éléments • donne une opinion, mais ne donne aucune raison à l'appui

Entrée dans le journal de bord

4	<ul style="list-style-type: none"> • Indique et analyse en profondeur les éléments du dessin. • Excellente compréhension de la signification de l'œuvre. • Étaye ses idées au moyen d'exemples précis. • Réagit de façon réfléchie, qui démontre un esprit critique.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Indique et analyse la plupart des éléments du dessin. • Démontre une bonne compréhension de la signification de l'œuvre. • Étaye certaines de ses idées au moyen d'exemples. • Réagit avec une détermination indiquant une bonne réflexion.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Indique et analyse certains éléments du dessin. • Démontre une compréhension élémentaire de la signification de l'œuvre. • N'a pas étayé ses idées au moyen d'exemples. • Réagit sans avoir trop réfléchi et fait un minimum d'efforts
1	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse faible ou absente des éléments du dessin. • Compréhension approximative de l'œuvre. • Aucuns détails indiquant la compréhension. • Réaction n'indiquant aucun effort ni réflexion.

Rubrique d'évaluation de la production artistique

Éléments et principes	4	A planifié plusieurs options; a utilisé efficacement les éléments et principes du dessin pour créer une composition intéressante; a bien utilisé l'espace.
	3	A utilisé plusieurs éléments et principes du dessin; démontre une sensibilisation à la nécessité de remplir l'espace correctement.
	2	Montre peu de signes de compréhension des éléments et principes relatifs à l'art; aucune indication de planification.
	1	A fait le minimum, ou bien l'œuvre n'est pas terminée.
Originalité	4	A essayé plusieurs idées et produit un travail unique; a démontré qu'il peut résoudre des problèmes.
	3	A essayé une seule idée et produit un travail basé sur l'idée d'une autre personne; a résolu le problème de façon logique.
	2	A essayé une idée; a copié une œuvre présentée dans une autre image; n'a démontré aucune habileté dans la résolution de problème.
	1	Aucune indication d'avoir essayé quelque chose d'original.

Rubrique (Production)

4	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation abondante des éléments et des principes du dessin. Excellente maîtrise des compétences en résolution de problèmes. Efforts exceptionnels; dépassement des attentes.
3	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation supérieure à la moyenne des éléments et des principes du dessin. Certaine maîtrise des compétences en résolution de problèmes. Efforts déployés pour répondre aux attentes.
2	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation élémentaire des éléments et des principes du dessin. Faible maîtrise des compétences en résolution de problèmes. Efforts minimums déployés.
1	<ul style="list-style-type: none"> Faible mise en application des éléments et des principes du dessin. Aucune maîtrise des compétences en résolution de problèmes. Projet inachevé.

Rubrique – Création artistique

4	<ul style="list-style-type: none"> • Degré supérieur d'originalité globale; solutions tout à fait uniques. • Degré élevé d'élaboration dans le développement du thème. • Utilisation très efficace des médiums et des techniques. • Fait preuve d'une compréhension et d'une application supérieures des éléments et des principes du design.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Originalité globale supérieure à la moyenne. • Certaine élaboration dans le développement du thème. • Bonne utilisation des médiums et des techniques. • Bonne capacité d'utilisation des éléments et des principes du design.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Degré moyen d'originalité globale. • Peu d'élaboration dans le développement du thème. • Utilisation moyenne des médiums et des techniques. • Capacité satisfaisante d'utilisation des éléments et des principes du design.
1	<ul style="list-style-type: none"> • Peu d'originalité; image prévisible. • Aucun développement du thème; peut être à côté du sujet. • Peu ou pas de compétences apparentes pour ce qui est de l'utilisation des médiums et des techniques. • Faible capacité pour ce qui est de la compréhension des éléments et des principes du design et de leur mise en application.

Barème (production artistique)

Nom de l'élève : _____

Titre : _____ Date : _____

0	Non atteint	1	Partiellement atteint	2	Pleinement atteint

Rubrique – Réflexion de l'artiste

	Critères
3 intuitif	<ul style="list-style-type: none">• Fait des commentaires réfléchis pour appuyer ses créations artistiques• Discute des choix d'éléments et des principes du design utilisés en termes détaillés• Discute de sa source d'inspiration (d'idées)
2 complet	<ul style="list-style-type: none">• Fait des commentaires descriptifs pour appuyer ses créations artistiques• Discute de ses choix d'éléments et de principes du dessin en termes généraux• Donne des informations sommaires sur ses sources d'inspiration
1 incomplet	<ul style="list-style-type: none">• Fait des commentaires sommaires, peu descriptifs ou aucunement descriptifs• Ne peut pas discuter des éléments ou des principes du dessin• Ne donne aucune information sur ses sources d'inspiration

Réflexion sur le portfolio

Nom : _____ Date : _____

Quand je regarde mon portfolio, je me sens :

D'après mon portfolio, je peux dire que mes forces sont :

J'aimerais améliorer deux points :

Réflexion sur le portfolio

Nom : _____ Date : _____

Quel est le sujet de cette œuvre artistique?

Pourquoi est-ce que je veux mettre cette pièce dans mon portfolio?

Comment est-ce que je me sens par rapport à mon œuvre?

Qu'est-ce que j'ai appris dans la création de cette œuvre?

Évaluation du portfolio d'arts plastiques

Nom : _____ Date : _____

3 = très bien	2 = acceptable	1 = besoin d'amélioration
Réflexion créative		
Essaie diverses solutions pour résoudre un problème.		
Prend des risques dans la résolution de problèmes.		
Produit des idées originales.		
Intègre les nouvelles habiletés aux apprentissages déjà acquis		
Dextérité manuelle		
Démontre un contrôle des techniques.		
Utilise des éléments du dessin pour créer des compositions intéressantes.		
Démontre des habiletés de manipulation du médium		
Utilise l'espace de façon efficace		

Annexe F

Sécurité dans la classe d'arts

Facteurs relatifs aux matériaux

Les matériaux utilisés en arts peuvent contenir des substances dangereuses pour la santé des élèves et des enseignants. Les enfants sont plus vulnérables que les adultes aux substances toxiques qui peuvent être inhalées, ingérées ou absorbées. Il est très important que les enfants n'utilisent que des techniques et des matériaux sûrs. Les renseignements ci-dessous portent sur les matériaux à éviter dans une classe d'arts, et les substituts qui sont sans danger.

À ÉVITER	À UTILISER
Peinture tempera en poudre (contient des poussières et peut renfermer des pigments toxiques)	Peinture liquide tempera (gouache), pastilles/disques tempera, ou peinture en poudre détrempeée loin des enfants
Papier mâché instantané (fait de la poussière)	Faire du papier mâché avec des journaux, du carton pâte ou de la pâte blanche.
Pastels, craies (font de la poussière)	Pastels à l'huile, craies sans poussière
Solvants (térébenthine) ou matériaux contenant un solvant (peinture alkyde, colle de caoutchouc)	Produits à base d'eau seulement
Peinture en aérosols	Peinture à base d'eau appliquée au pinceau ou à la technique des éclaboussure
Résine d'époxy, colle pour marquetteries d'avion et autres substances adhésives à base de solvant	Colle blanche et carton-pâte
Crayons feutres permanents	Crayons feutre à base d'eau
Teintures à l'eau froide ou teintures commerciales)	Teintures végétales (peau d'oignon, chou rouge, etc)
Papier de bricolage (peut contenir des colorants toxiques, peut être traité aux fongicides)	Choisir des matériaux non toxiques; éviter de détremper le papier ou de le mâcher.

Règles de sécurité de base

La sécurité en classe d'arts est en grande partie une question de bon sens. Voici quelques règles élémentaires de sécurité.

1. S'informer des cas d'allergie ou des besoins spéciaux des élèves.
2. Se renseigner sur les fournitures disponibles et lire les informations sur les emballages.
3. Lire les étiquettes pour savoir si les matériaux présentent un danger. Utiliser des matériaux non toxiques dans la mesure du possible.
4. Se débarrasser de contenants non-identifiés. Garder les liquides dans des contenants bien fermés et bien identifiés.
5. Ranger les matériaux en lieu sûr. Fermer les couvercles de tous les produits liquides et en poudre.
6. Interdire la consommation d'aliments pendant les cours d'arts.
7. Éviter d'appliquer un fixatif ou une peinture en aérosol en présence des élèves. N'appliquer ces produits que si c'est absolument nécessaire et si le local est bien aéré.
8. Prévoir une ventilation appropriée.
9. Demander aux élèves de porter un survêtement protecteur.
10. Ne pas laisser les élèves utiliser le tranche-papier.
11. Seuls les élèves de l'élémentaire doivent être autorisés à utiliser des couteaux pointus, des outils pour graver ou creuser, ou des outils électriques manuels. Faire une démonstration de la façon correcte d'utiliser des outils pointus avant d'autoriser les élèves à les utiliser, et les superviser attentivement. Leur demander de porter des lunettes protectrices quand ils utilisent ces outils.
12. S'assurer que les particules d'argile ne s'envolent pas dans l'air. Nettoyer les tables à l'aide d'une éponge humide, et les planchers au moyen d'une vadrouille humide. Ne pas sabler les pièces d'argile.
13. Éponger immédiatement à l'aide d'un linge ou d'une vadrouille tout liquide renversé (peinture, encre, etc.).
14. Demander aux élèves de se laver les mains après chaque cours d'arts.
15. Parler souvent aux élèves des questions de sécurité.
16. Afficher clairement les règles de sécurité dans la classe et rappeler, au besoin, les règles verbalement.
17. S'assurer que les règles de sécurité fassent partie de l'instruction lorsque nécessaire et faire de petits rappels à l'occasion.
18. Modéliser les démarches appropriées et porter l'équipement nécessaire (gants, tabliers, lunettes protectrices, etc.)
19. Se tenir au courant des avis publics au sujet des dangers des produits utilisés dans les classes d'arts.

Les enfants ayant des besoins spéciaux doivent bénéficier d'une attention particulière. L'élève qui se tient très près de sa pièce risque d'inhaler des vapeurs ou de la poussière. Les enfants qui prennent des médicaments ne doivent pas être en contact avec certains matériaux. Il est recommandé de vérifier auprès des parents.

Annexe G

Glossaire

Glossaire

abstrait – désigne une image qui réduit un sujet à ses éléments visuels essentiels (utilise la ligne, la forme, la couleur, etc. pour elles-mêmes).

accent ou mise en évidence – importance ajoutée à un aspect d'une œuvre d'art par l'usage de tout élément ou principe du dessin.

acrylique – médium de peinture plastique qui peut être utilisé comme l'aquarelle ou la peinture à l'huile; peinture à base d'eau qui devient permanente une fois séchée.

analyse – séparation d'un tout en ses composantes; en arts, désigne souvent l'examen des formes visuelles complexes, de leurs éléments et des relations existant entre eux.

armature – base supportant une sculpture.

arrière-plan – partie d'une œuvre d'art qui semble éloignée.

art cinétique – art fondé sur l'esthétique du mouvement.

art contemporain - art d'aujourd'hui ou d'un passé très récent.

art fonctionnel – pièce d'art créée dans un but ou pour un usage précis, au-delà de sa valeur esthétique; en termes simples, art créé pour son utilité autant que pour plaire à l'œil.

assemblage – composition tridimensionnelle formée d'objets trouvés et de techniques mixtes.

avant-garde – mouvement artistique qui se veut expérimental, contestataire et audacieux.

avant-plan – partie d'une œuvre d'art qui semble être plus près de l'observateur.

bande dessinée – image visuelle qui met l'accent sur l'humour.

bas-relief – éléments en saillie ou se détachant légèrement du support.

bidimensionnel (2D) – qui possède les qualités de hauteur et de largeur.

calque par frottement – action de reproduire une surface texturée en plaçant une feuille de papier en contact avec la surface et en frottant le papier légèrement avec un outil marqueur (crayon, etc.).

centre d'intérêt – partie d'une œuvre qui attire immédiatement l'attention de l'observateur.

céramique – tout objet fait en argile et cuit à haute température.

chevauchement – superposition d'une forme ou d'une partie de cette forme par une autre forme ou partie; les objets qui chevauchent semblent plus rapprochés que les objets qu'ils couvrent; le chevauchement est une technique souvent utilisée pour créer l'illusion de profondeur dans une œuvre d'art bidimensionnelle.

collage – image bidimensionnelle formée par la fixation au moyen de colle de matériaux comme du papier, du tissu et des photos sur une surface plane.

composition - organisation de formes dans une œuvre d'art; au sens général, désigne souvent la relation entre la figure (forme), la ligne et la couleur sur la surface plane, bidimensionnelle d'une peinture.

contexte - circonstances ayant une influence sur la création d'œuvres d'arts visuels, y compris les facteurs sociaux, culturels, historiques et personnels.

contour – ligne qui définit la forme extérieure et intérieure d'un objet ou d'une personne.

contraste – mise en évidence ou intérêt créé dans une œuvre d'art au moyen de valeurs, de couleurs, de textures et d'autres éléments; le contraste est l'un des principes du dessin.

couleur – désigne la teinte, la valeur et l'intensité d'un objet perçu par l'œil humain; la couleur est un élément du dessin.

- **couleurs analogues** : couleurs adjacentes sur le disque chromatique et ayant une couleur en commun; les couleurs analogues se situent généralement entre deux couleurs primaires ou secondaires;
- **couleurs chaudes** : jaune, orange, rouge, et couleurs contenant surtout du jaune, de l'orange et du rouge;
- **couleurs complémentaires** : couleurs opposées l'une à l'autre sur le disque chromatique; violet et jaune, rouge et vert, orange et bleu; lorsqu'elles sont mélangées ensemble, elles forment un ton neutre de brun ou de gris;
- **couleurs froides** : bleu, vert, violet et couleurs contenant surtout du bleu, du vert et du violet;
- **intensité** : degré de force ou de saturation d'une couleur; désigne le degré de brillance d'une teinte (couleur);
- **monochromatique** : qui présente des variations d'une même couleur;
- **neutre** : tons de noir, de blanc et de gris;
- **les tons de terre** : pigments faits de minéraux naturels ou de couleurs de terre;
- **nuance** : ton résultant de l'ajout de noir à la couleur;
- **teinte** : ton résultant de l'ajout de blanc à la couleur;
- **teinte ou tonalité chromatique** : les six couleurs pures - rouge, jaune, bleu, vert, orange et violet;
- **valeur** : quantité de lumière plus ou moins importante reçue par la couleur; la valeur d'une couleur varie selon la quantité de blanc ou de noir ajouté.

couleur de terre – couleur comme terre d'ombre, jaune ocre, moutarde et terra cotta qui se trouvent dans les strates de la terre; le brun fait habituellement partie des composantes d'une couleur de terre.

couleur saillante – couleur chaude ou brillante qui semble avancer par rapport aux couleurs fuyantes dans une œuvre d'art.

couleur primaire - dans les pigments, les couleurs cyan (bleu) jaune et magenta (rouge). Ces couleurs ne peuvent pas être créées en mélangeant d'autres couleurs.

couleur secondaire – dans les pigments, les couleurs orange, vert et violet. Les couleurs qui sont dérivées du mélange de deux couleurs primaires.

couleur tertiaire ou intermédiaire – couleur résultant du mélange d'une couleur primaire avec une couleur secondaire.

couleurs fuyantes – couleurs froides ou de faible intensité qui semblent reculer dans l'œuvre d'art.

critique de l'art – processus et compétences employés dans l'observation, l'analyse, l'interprétation et le jugement d'œuvres d'art.

cubisme – style d'art dans lequel le sujet est fragmenté et réassemblé sous une forme abstraite; met l'accent sur les formes géométriques.

description – énumération des caractères en vue de donner une image mentale d'une expérience visuelle.

design – représentation organisée d'un ou de plusieurs éléments et principes, p. ex., ligne, couleur, texture et mouvement, dans un but précis.

discordance – manque d'harmonie, d'accord ou d'unité; incompatibilité ou conflit non résolu.

distorsion – déformation, réarrangement ou exagération de la forme ou de l'aspect d'une chose.

eau-forte – technique de gravure qui transfère l'image encrée sur un papier selon des lignes découpées dans une plaque de métal ou de plastique; ce procédé nécessite une presse puissante.

échelle – taille relative des diverses parties d'un dessin, d'un croquis ou d'une œuvre d'art par rapport à la taille de l'original. Si une image est dessinée à l'échelle, toutes ses parties sont plus petites ou plus grandes que l'original dans une proportion égale.

émotion – réaction basée sur un sentiment; expression visuelle d'un sentiment dans une œuvre d'art.

environnement bâti – toute installation faite par les humains (bâtiments, ponts, routes, salles de classe).

équilibre – apparence de stabilité ou de juste répartition des éléments d'une œuvre d'art; l'équilibre est un principe du dessin.

équilibre asymétrique – relation dynamique dans les compositions qui utilise des relations visuelles informelles ou inégales pour assurer un équilibre.

espace – surface (espace bidimensionnel) ou volume (tridimensionnel) dans une œuvre d'art. L'espace peut être positif ou négatif. Surface entièrement incluse dans une figure/forme. L'espace est un des éléments du dessin.

esthétique – étude de la beauté sous toutes ses formes; qui éveille les sens.

expressionnisme – tout style d'art dans lequel l'artiste essaie de communiquer des sentiments personnels puissants basés sur l'émotion; se caractérise par des couleurs vives et des marques de pinceau et d'outils; style d'art défini qui a pris naissance en Allemagne au début du XXe siècle.

facilité – capacité de trouver un grand nombre de solutions possibles à un problème donné.

fauvisme – mouvement pictural né en France au début du XXe siècle dans lequel l'artiste (le Fauve) communique des sentiments par l'emploi de couleurs intenses et brillantes (fauve au sens de « bête sauvage »).

figuratif – peinture réaliste ou du moins reconnaissable d'un humain ou d'un objet inanimé.

figure – forme bidimensionnelle (plane) délimitée par une ligne fermée; la figure est un des éléments du dessin.

forme – structure tridimensionnelle (cube, sphère, pyramide, cylindre et formes organiques) englobant un volume; contraste avec la figure bidimensionnelle qui est un élément du dessin.

forme d'art – classification des œuvres d'art (peinture, sculpture, installation, dessin, etc.)

fusain – bâtonnet pour le dessin fait de charbon de bois obtenu après combustion de saule en l'absence d'oxygène.

gabarit – moule ou modèle destiné à être copié.

grille – réseau formé par des lignes horizontales et verticales espacées également; peut aussi être construite avec des lignes diagonales ou circulaires.

harmonie/unité – arrangement de couleurs, de tailles, de figures, etc. pour plaire à l'œil; qualité d'éléments qui vont bien ensemble; caractère de ce qui est un. Plus simplement, la qualité qui fait que toutes les parties d'une œuvre d'art font comme si elles étaient faites pour aller ensemble. L'harmonie et l'unité sont des principes du dessin.

icône – peinture ou image sacrée normalement faite à la peinture émail ou à la peinture tempera à l'œuf.

imagerie – en art visuel, l'art de créer un langage pictural.

impressionnisme – mouvement artistique du XIXe siècle où les peintres ont tenté de saisir des images candides de leurs sujets au moyen de coups de pinceau spontanés, en mettant l'accent sur les effets momentanés de la lumière sur les couleurs; les artistes visaient à dégager une impression de réalité plutôt qu'à faire une représentation photographique de leur sujet.

intensité (voir **couleur**)

ligne – élément du dessin qui peut être bidimensionnel (crayon et papier), tridimensionnel (fil et corde) ou implicite (le bord d'une figure ou forme), faisant converger les rayons lumineux. La ligne est l'un des éléments du dessin.

ligne d'horizon – la ligne, réelle ou suggérée, dans une œuvre d'art, qui marque l'endroit où le ciel et la terre semblent se rejoindre.

ligne implicite – ligne qui est suggérée par le faible espacement des valeurs, des bords ou des objets.

matière traitée/objet – ensemble des symboles ou matériaux utilisés dans une œuvre d'art pour exprimer ce que l'artiste veut communiquer.

modèle – personne qui pose pour un artiste; ce qui est donné pour être reproduit.

modeler – manipuler une matière; terme souvent utilisé en art pour décrire l'exécution d'une sculpture; créer l'illusion de forme et de profondeur grâce aux jeux d'ombre; l'action de poser pour un travail artistique.

monochromatique (voir **couleur**)

montage – collection ou juxtaposition d'images photographiques pour la création d'une œuvre d'art.

motif – répétition d'un élément de base (c.-à-d. d'une figure ou d'une forme) sur une surface dans une séquence précise pour créer une composition. Formes, figures, lignes ou symboles qui se répètent.

motif radial – motif qui rayonne ou forme une spirale autour d'un point central.

mouvement – direction ou orientation de lignes, de couleurs et d'autres éléments pour guider l'œil de l'observateur dans sa lecture de l'œuvre d'art; école, style ou période de l'histoire de l'art.

nature morte – arrangement d'objets, souvent courants dans la nature, comme sujet d'une œuvre d'art.

neutre (voir **couleur**)

non objectif (non figuratif) – art dans lequel on ne peut reconnaître le sujet.

nuance – (voir **couleur**)

objectif (figuratif) – art qui rappelle une image ou une idée; dépeint des choses de façon réaliste.

objet de récupération – objets d'usage courant trouvés dans les sous-sols, greniers, marché aux puces ou parcs à ferraille et qui peuvent être utilisés ou incorporés dans des formes d'art.

ombre – zone plus sombre que n'atteint pas la lumière qui frappe un objet.

organique – désigne une forme libre, curviligne ou naturelle par opposition à des formes ou figures géométriques.

originalité – qualité de ce qui est unique, hors du commun ou nouveau; capacité de réfléchir, de faire ou de créer d'une façon qui sort de l'ordinaire.

palette – surface utilisée pour mélanger la peinture; désigne aussi la gamme de couleurs qu'un artiste choisit pour une peinture.

paysage – vue pittoresque d'une étendue de terre, habituellement à la campagne.

paysage urbain – vue pittoresque d'un environnement urbain.

peinture de genre - représentation de personnes et de scènes de la vie quotidienne.

perspective – représentation d'objets tridimensionnels de façon régressive sur une surface plane.

perspective linéaire – système d'élaboration d'une image qui utilise les lignes et le point de fuite pour créer l'illusion de profondeur sur une surface plane.

pictogramme – image qui représente une idée ou une histoire, comme dans les écrits primitifs; en d'autres termes, c'est l'écriture en images.

pigment – matière colorante, souvent en poudre, qu'on mélange à l'eau, à l'huile ou à un autre liant pour faire de la peinture.

plan moyen – partie de la peinture qui se trouve entre l'avant-plan et l'arrière-plan.

plan pictural – la surface de peinture en entier.

poids – importance, force, impact ou poids relatif de toute partie d'une œuvre d'art.

point de fuite – point vers lequel semblent converger des lignes qui sont parallèles en réalité, mais à un angle par rapport au plan de l'image.

point de vue – angle duquel l'observateur voit un objet ou une scène; un artiste peut décider de peindre un objet du devant, de l'arrière, de profil, du dessus (à vol d'oiseau), d'en dessous ou de trois quarts.

pointillisme – style de peinture qui a pris naissance en France au XIXe siècle où la peinture est appliquée par petites touches de couleur.

pop art – style d'art où le sujet présente des images issues de la culture populaire - annonces, bandes dessinées ou art commercial.

portrait – création artistique représentant une ou plusieurs personnes ou un animal, qui veut ressembler au modèle, ou dégager une impression relative à son caractère ou à son apparence.

profondeur – sentiment réel ou illusoire de rapprochement ou d'éloignement dans une peinture; l'impression de profondeur peut être simulée par la perspective, le chevauchement, la taille, les tons, valeurs et couleurs des éléments.

proportion – relation entre des objets ou des parties d'objets; taille relative d'une partie par rapport au tout.

réflexion – retour des rayons lumineux qui frappent une surface.

réflexion de l'artiste – commentaire écrit ou verbal de l'artiste concernant les intentions, influences et réflexions relatives au travail de l'artiste; souvent imprimé dans les catalogues d'arts.

régionalisme – terme utilisé pour décrire les effets et contributions de formes d'art qui sont associées ou issues d'une certaine partie d'un pays.

répétition – principe d'art et de design dans lequel un ou plusieurs éléments d'une image apparaissent à plusieurs reprises pour donner un effet particulier.

rythme – fluidité ou mouvement dans une œuvre d'art; rapidité avec laquelle l'œil parcourt une œuvre d'art. Le rythme est l'un des principes du dessin.

style – technique artistique; moyen d'expression démontrant les qualités uniques d'une culture ou d'une période en particulier.

style artistique – désigne les caractéristiques communes entre les œuvres d'un ou de plusieurs artistes.

surréalisme – style d'art prédominant dans la première moitié du XXe siècle, en réaction aux idées des psychologues de l'époque; certains artistes surréalistes représentent des images faisant appel à la fantaisie ou au rêve dans des formes figuratives; d'autres utilisent des formes plus abstraites pour représenter l'inconscient.

symbolisme – mouvement artistique basé sur l'emploi d'une image ou idée qui signifie, qui représente ou qui prend la place d'une image ou idée réelle.

symétrie – qualité d'un dessin dans lequel les deux côtés sont identiques.

technique – façon d'utiliser des méthodes et matériaux afin d'obtenir le résultat désiré.

techniques mixtes – techniques bidimensionnelles qui utilisent plus d'un médium (p. ex., dessin au crayon et à l'aquarelle).

teinte (voir **couleur**)

tension – équilibre maintenu dans une œuvre d'art entre des forces ou éléments opposés.

texture – caractéristiques de la surface d'un objet comme la rudesse ou la douceur, ou lorsqu'un objet est lustré ou terne. La texture peut être réelle ou suggérée. La texture est l'un des éléments du dessin.

ton – toute teinte à laquelle on ajoute sa couleur complémentaire ou du gris.

transfert – reproduction d'une image ou d'un dessin d'une surface à une autre par diverses techniques : estampe, gravure, papier carbone, xérographie, monotype, etc.

triadique – qualifie une composition faite de trois teintes également distantes sur le disque chromatique.

tridimensionnel (3D) – qui possède les qualités de hauteur, de largeur et de profondeur.

unité – dans une œuvre d'art, caractère de ce qui est un ou entier. L'unité est l'un des principes du dessin.

valeur – caractère d'une couleur plus ou moins claire ou foncée, ou neutre. La valeur est l'un des éléments du dessin.

variété – diversification d'éléments dans une œuvre d'art afin d'ajouter un intérêt visuel. La variété l'un des principes du dessin.

volume – espace occupé dans une production tridimensionnelle.

