

Arts plastiques

6^e année



Programme d'études 2011

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 (2011).

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.

Table des matières

	Remerciements.....	iii
Chapitre 1	Contexte et fondement.....	3
Contexte et	Le milieu d'apprentissage	4
fondement	Le rôle de l'enseignement des arts.....	9
	Équité et diversité.....	11
	Mesure et évaluation.....	12
Chapitre 2	Résultats d'apprentissage transdisciplinaires	23
Élaboration du	Résultats d'apprentissage généraux	27
programme et	Résultats d'apprentissage par cycle	29
composantes	Résultats d'apprentissage spécifiques	31
	Liens entre les résultats d'apprentissage	34
Chapitre 3	Résultats d'apprentissage spécifiques	
Résultats	6 ^e année.....	37
d'apprentissage		
spécifiques		
Chapitre 4	Ressources autorisées	133
Ressources	Autres ressources	135
	Suggestions de titres de littérature-jeunesse.....	136
	Tableau de correspondance entre les résultats d'apprentissage	
	et les ressources autorisées.....	137
Annexes	A - Stades de l'évolution graphique.....	143
	B - Éléments et principes.....	147
	C - Organisation de l'enseignement.....	157
	D - Observation de créations artistiques et réactions.....	179
	E - Grilles d'évaluation	193
	F - Sécurité dans la classe d'arts	215
	G - Liste de carrières.....	219
	H- Glossaire	225

Chapitre 1

Contexte et fondement

Chapitre 1 - Contexte et fondement

Contexte

Le programme d'études en arts plastiques de la 6^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 sur 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 5^e année.

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 du développement affectif et intellectuel de l'enfant. De la maternelle à la sixième année, 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 leurs 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 développe ainsi que les efforts de créer de 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.

Approfondissement 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.

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.

À partir de la 6^e année, les élèves commencent à s'intéresser aux voyages, à l'évolution des êtres vivants, aux collections, 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 de plus en plus grand.

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 ciblées 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.

A 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, inaptes ou différents des autres des expériences où défis et soutien s'équilibrent judicieusement.

Evaluation

Principes directeurs

Mesure (évaluation formative : processus de collecte systématique de l'information sur l'apprentissage des élèves

Évaluation (évaluation sommative) 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.

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.

Faire participer tous les partenaires

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. Les deux principales façons d'utiliser le journal de bord en arts plastiques sont de se servir d'un carnet de croquis et d'un carnet de rédaction.

Carnet de croquis

- Dessin libre ou sur demande : 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 vérification

Les listes de vérification 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 arts 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 diverses sources d'information. Ils pourront aussi apprendre à connaître les artistes francophones de la province, de la région atlantique, du 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>Création</p> <p>Les élèves devront:</p> <ol style="list-style-type: none"> explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques; créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions; 	<p>Créer, produire et présenter</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>Contexte</p> <ol style="list-style-type: none"> faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture; 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; explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux; 	<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>Réflexion</p> <ol style="list-style-type: none"> appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres; comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression; analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif. 	<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 communauté 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. *(RAS 1 à 6)

- 1.6.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.
- 1.6.2 explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.
- 1.6.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.
- 1.6.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.
- 1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.
- 1.6.6 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. *(RAS 7 à 11)

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

* Nota :

Veuillez noter que dans la version anglaise de ce document les RAS sont numérotés de 1 à 33. Dans la version française, la numération a été gardée telle quelle. Vous trouverez les numéros correspondants des RAS de la version anglaise entre les parenthèses.

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. *(RAS 12 à 16)

- 3.6.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.
- 3.6.2 explorer des images de divers contextes historiques et culturelles pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.
- 3.6.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.
- 3.6.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.
- 3.6.5 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. *(RAS 17 à 21)

- 4.6.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.
- 4.6.2 démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.
- 4.6.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
- 4.6.4 explorer les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.
- 4.6.5 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. *(RAS 22 à 24)

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

* Voir la note de la page 31

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.
*(RAS 25 à 29)

- 6.6.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.
- 6.6.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.
- 6.6.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.
- 6.6.4 comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.
- 6.6.5 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. *(RAS 30 et 31)

- 7.6.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
- 7.6.2 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.
*(RAS 32 et 33)

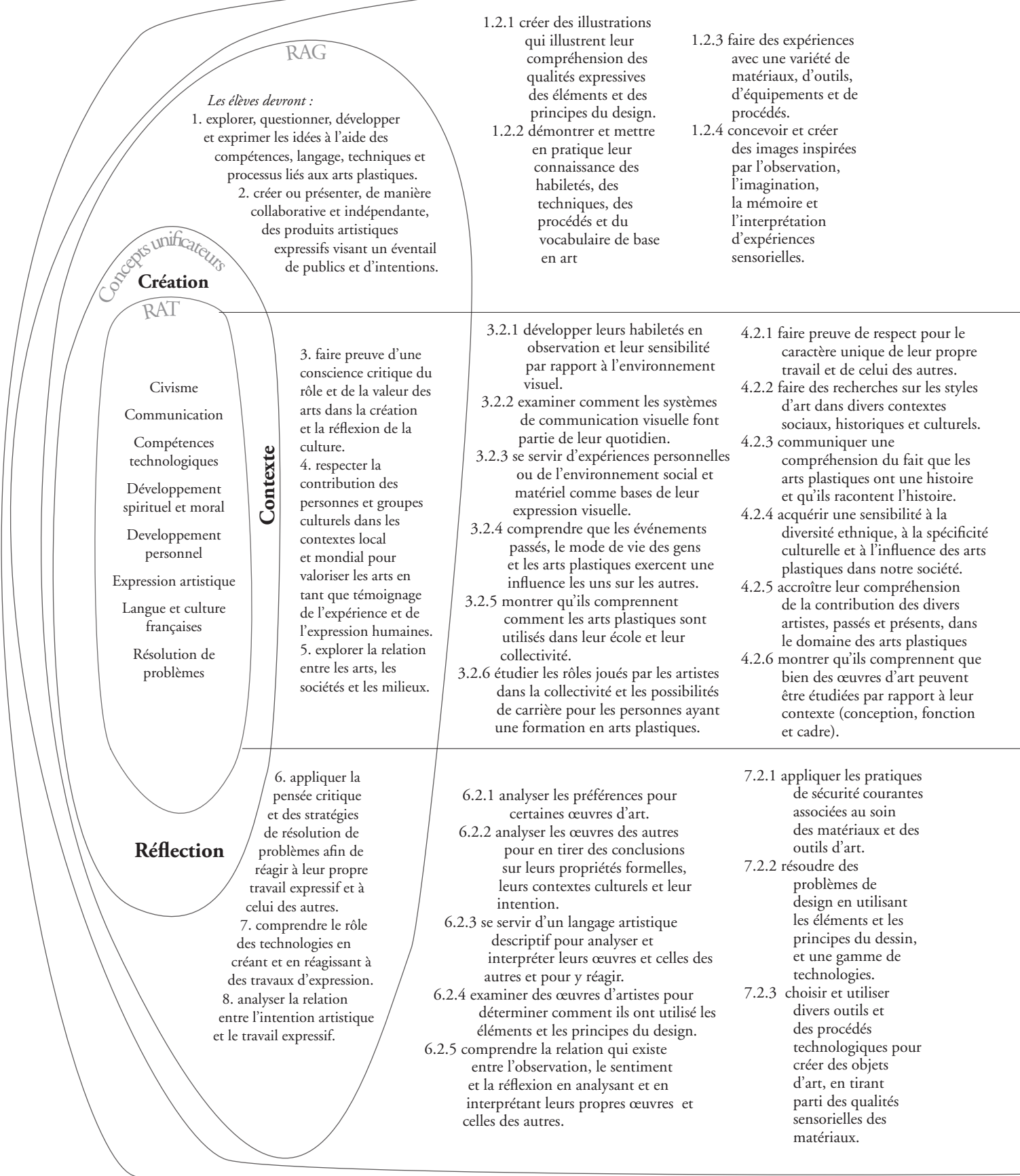
- 8.6.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.
- 8.6.2 décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.

* Voir la note à la page 31

Vous trouverez un sommaire, sous forme de diagramme, des résultats d'apprentissage pour les élèves de l'élémentaire sur les pages suivantes. Veuillez noter que les résultats d'apprentissage sont les mêmes pour les trois niveaux de l'élémentaire (4^e, 5^e et 6^e année).

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires (RAT) sont à la base du diagramme. Les trois volets (Création, Contexte et Réflexion) organisent les RAG, les RAC, et les RAS qui découlent des résultats d'apprentissage transdisciplinaires (p. 34).

RAC



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.

Concepts unificateurs
Création
 RAT

- Civisme
- Communication
- Compétences technologiques
- Développement spirituel et moral
- Developpement 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>1.6.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.6.2 explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement/rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.6.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.</p> <p>1.6.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.</p> <p>1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p> <p>1.6.6 faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique.</p> <p>2.6.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.</p> <p>2.6.2 se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.</p> <p>2.6.3 créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.</p> <p>2.6.4 collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.</p> <p>2.6.5 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>3.6.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.</p> <p>3.6.2 explorer des images de divers contextes historiques et culturels pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.</p> <p>3.6.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.</p> <p>3.6.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.</p> <p>3.6.5 explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.</p> <p>4.6.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.</p> <p>4.6.2 démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.</p> <p>4.6.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.</p> <p>4.6.4 explorer les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.</p> <p>4.6.5 démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.</p> <p>5.6.1 reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.</p> <p>5.6.2 reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.</p> <p>5.6.3 examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent au 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>6.6.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.</p> <p>6.6.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.</p> <p>6.6.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.</p> <p>6.6.4 comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.</p> <p>6.6.5 respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.</p> <p>7.6.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.</p> <p>7.6.2 résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.</p> <p>8.6.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.</p> <p>8.6.2 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 6^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.

* Nota :

Voir la page 31 au sujet de la numération des RAS

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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.1 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 et principes 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, d'œuvres d'art et de 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. Il faut saisir toutes les occasions qui se présentent dans les autres matières également pour enrichir cet apprentissage. Bien des aides visuelles, notamment les affiches, les illustrations de livres et les photographies, présentent un excellent contenu alimentant la discussion sur les éléments et principes du design.</p> <p><i>Artistes sur la ligne</i></p> <p>Beaucoup d'artistes ont mis en évidence les lignes dans leurs compositions artistiques. Des reproductions de leurs œuvres donnent des exemples de façons d'utiliser efficacement les lignes dans la création artistique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joseph Stella (1877-1946) était un adepte du style futuriste qui a essayé de traduire le mouvement par la répétition des images (figures). Les futuristes étaient fascinés par la précision géométrique, les machines et l'architecture. L'œuvre de Stella comprend bien des types de lignes et fournit du matériel pour l'étude de la répétition et de la façon dont les lignes définissent les figures. Examiner son œuvre par rapport aux particularités des lignes utilisées. http://www.artnet.com/artist/16080/joseph-stella.html • Joan Miro (1893-1983) était un peintre surréaliste qui a utilisé la ligne de façon originale pour créer des figures multiples flottant sur un arrière-plan coloré. <p><i>Une échelle des valeurs</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Remettre à chaque élève une feuille de travail contenant 12 carrés dans une colonne, une teinte (bleu, violet ou vert) et du blanc. Demander aux élèves de peindre la case du haut en blanc et d'ajouter un peu de couleur au blanc pour le foncer assez pour que ce soit visible à chaque ajout. Préciser qu'avec chaque ajout de couleur, ils doivent peindre la case suivante de l'échelle des valeurs. Ils peuvent ainsi constater le nombre de valeurs d'une même couleur qu'on peut obtenir. La dernière case (p. ex., de couleur violette) ne doit pas contenir de blanc.

(suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i></p> <p>L'apprentissage des éléments et des principes du design 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 ou pendant la discussion. 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</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que pouvez-vous dire au sujet des types de lignes employés dans cette œuvre? • Comment les lignes utilisées créent elles le motif? • Comment l'artiste a-t-il fait pour donner une impression de mouvement? • Commentez la longueur des lignes utilisées. • Quels sont les types de figures créés par ces lignes? <p><i>Collection de lignes</i></p> <p>Établir une fiche de travail avec neuf carrés. Demander aux élèves de créer un dessin dans chaque carré illustrant un aspect de la ligne, et d'étiqueter chacun d'eux (p. ex., spirale, hachurage croisé, ligne épaisse, ligne mince).</p> <p><i>Échantillons de travail</i></p> <p>Après que les élèves auront produit des échantillons de travaux comme dans les activités <i>Échelle des valeurs et Couleurs à l'échelle</i>, recueillir les travaux pour déterminer dans quelle mesure ils ont atteint les résultats d'apprentissage attendus.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Les élèves ont été initiés à tous les éléments du design 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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>Des couleurs à l'échelle</i></p> <p>Remettre aux élèves des revues et leur demander de chercher des exemples de valeurs correspondant à celles de l'échelle créée précédemment. Les inviter à découper ces échantillons et à les coller à côté de la valeur appropriée sur l'échelle des valeurs.</p> <p><i>Couleurs complémentaires</i></p> <p>Aider les élèves au cours d'expériences où ils devront combiner des couleurs complémentaires en différentes proportions pour créer des tons neutres. On peut obtenir diverses teintes d'un ton neutre en variant les quantités de chaque couleur.</p> <p><i>Intensités variables</i></p> <p>Utiliser la peinture acrylique pour faire des expériences sur la variation de l'intensité d'une couleur. Fournir aux élèves différentes couleurs : blanc, noir, rouge, jaune, bleu-vert, orange et violet. Choisir une teinte, p. ex., rouge, et y ajouter du blanc, écrire le résultat; ajouter du noir au rouge, et indiquer le résultat; ajouter la couleur complémentaire (vert) et inscrire le résultat. Cette expérience peut être réalisée avec plusieurs autres couleurs.</p> <p><i>Arrangements de couleurs</i></p> <p>Collectionner de vieilles revues de décoration et demander aux élèves d'y trouver des exemples des trois types d'arrangements de couleurs. Leur faire créer des affiches de chaque type pour la classe.</p> <p><i>Transparentes, translucides et opaques</i></p> <p>Proposer aux élèves d'expérimenter avec les couleurs d'aquarelle ou de peinture acrylique afin de déterminer si ces couleurs sont transparentes, translucides ou opaques. Commencer l'expérience en leur faisant peindre une bande noire de 2 cm de longueur en peinture acrylique ou tempera sur une feuille de papier. Une fois la peinture séchée, appliquer différentes couleurs de peinture perpendiculairement à la ligne noire. Le classement des couleurs dans les trois catégories ne posera sûrement aucune difficulté.</p> <p><i>Recherche dans Internet sur le symbolisme des couleurs</i></p> <p>Il existe bon nombre de sites Web qui portent sur cette question. Demander aux élèves de travailler en groupes pour découvrir le symbolisme associé aux différentes couleurs. Les inviter à prendre des notes en prévision d'une discussion en classe.</p> <p style="text-align: right;"><i>(suite)</i></p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i></p> <p>Demander aux élèves d'écrire une note de journal au verso du papier sur lequel ils ont fait des expériences, comme dans l'exercice <i>Intensités variables</i>. Leur suggérer de décrire ce qu'ils ont retenu de l'expérience.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> • comment créer une échelle de valeur des couleurs; • comment les couleurs complémentaires forment des couleurs neutres quand elles sont mélangées; • on peut changer l'intensité de la couleur en ajoutant du blanc, du noir ou son complément; • les couleurs ont une valeur symbolique; • déterminer et décrire les trois types de combinaisons ou arrangements de couleurs (couleurs voisines, monochromatiques et opposées); • reconnaître des couleurs transparentes, translucides et opaques

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.1 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>Expérience de la lampe de poche</i></p> <p>Prendre une boîte de carton et découper deux côtés de la boîte en ne laissant que deux côtés et le fond. Peindre tout l'intérieur en blanc. Placer une à la fois diverses formes simples dans la boîte et l'éclairer à l'aide d'une lampe de poche. Discuter de la façon dont la lumière crée des zones claires et des ombres. Placer ensuite plusieurs objets à la fois et analyser ce qui arrive quand l'ombre d'un objet est projetée sur un autre objet.</p> <p><i>Croquis sur les effets de lumière</i></p> <p>Pour chaque forme utilisée, demander aux élèves de faire des croquis rapides de ce qu'ils ont observé avant de passer à la suivante. À la fin des expériences, ils devraient avoir des croquis détaillant ce qui se passe quand la lumière est projetée sur des formes de base : sphère, cube, cylindre. Faire ajouter aux croquis les ombres créées par l'objet sur la surface.</p> <p><i>Echantillons de textures</i></p> <p>La texture réelle (tactile) peut être identifiée avec les doigts, p. ex., en touchant une sculpture, des carreaux de céramique ou des tissus; la texture simulée ou suggérée (visuelle) est créée par l'emploi d'éléments et de principes du dessin et ne se trouve que dans des œuvres 2D.</p> <p>Conclure une étude sur les textures simulées en demandant aux élèves de découper des échantillons dans des revues, du papier peint ou du papier d'emballage pour créer un échantillon d'au moins neuf textures différentes. Préciser qu'ils doivent donner un titre à chaque échantillon indiquant la texture qui est simulée.</p> <p><i>Observation dirigée</i></p> <p>Proposer aux élèves quatre grandes reproductions d'œuvres d'art, dont deux doivent présenter des sources de lumière évidentes, où les textures sont facilement reconnaissables, et deux autres qui sont ternes (la source de lumière étant moins évidente). Attirer leur attention sur la différence que la source de lumière crée pour ce qui est des textures simulées dans chaque œuvre.</p>

(suite)

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation par l'enseignant</i> Pendant les expériences portant sur la lumière et la forme, observer comment les élèves répondent aux questions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sont-ils capables de donner des détails à l'appui de leurs commentaires? • Est-ce qu'ils utilisent la bonne terminologie? • Peuvent ils appliquer leur apprentissage à des objets différents? <p><i>Échantillons de travail - (expérience de la lampe de poche)</i> Recueillir les croquis réalisés par les élèves durant l'expérience de la lampe de poche. Déterminer s'ils ont bien indiqué les effets de la lumière sur chaque forme.</p> <p><i>Échantillon de travail</i> Utiliser un échantillon de texture pour déterminer si les élèves comprennent le concept de texture simulée.</p> <p><i>Questionnement par l'enseignant</i> Pendant que les élèves observent les reproductions avec différentes sources de lumière et textures, poser des questions pour déterminer leur degré de compréhension.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la peinture dont la texture est la plus évidente? Pourquoi? • Quelle est la peinture dont la texture est la moins évidente? Pourquoi? • Comment l'artiste pourrait-il faire pour rendre la texture plus évidente dans cette peinture? • Qu'arriverait il à la texture s'il y avait très peu de lumière dans le tableau? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Texture</p> <ul style="list-style-type: none"> • examiner le jeu des lumières et des ombres sur diverses formes; • reconnaître des ombres projetées et comprendre comment elles sont créées. • reconnaître des textures réelles (tactiles) et des textures simulées (visuelles); • reconnaître que la perception de la texture des objets varie selon l'intensité de la lumière.

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.1 explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>Observation dirigée</i></p> <p>Afficher trois reproductions de paysages présentant des personnes ou des objets. S'assurer que les élèves pourront répondre aux questions ci dessous en observant les illustrations. Demandez aux élèves de trouver un exemple où :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la position élevée d'un objet le fait paraître plus éloigné. • les figures plus petites sont placées à l'arrière-plan. • l'artiste a utilisé des couleurs brillantes en avant plan. • les objets en arrière-plan comportent moins de détails. • les valeurs sombres donnent l'impression que l'objet est plus proche. • une perspective centrale a été utilisée. • des objets se chevauchent. <p><i>Point de vue</i></p> <p>Proposer aux élèves de prendre chacun un livre et de le déposer par terre à leurs pieds. Discuter du point de vue en plongée (vue aérienne ou « d'au-dessus »). Discuter d'autres exemples dans la vie courante. Leur demander ensuite d'élever le livre au dessus de leur tête. Discuter de ce qu'ils voient et définir ce point de vue comme étant une vue « d'en-dessous ». Les inviter à tenir le livre à la hauteur de leurs yeux et discuter de ce qu'ils voient. Leur demander de réfléchir à des exemples de chaque point de vue dans la vie courante. Observer diverses reproductions d'œuvres d'art et discuter du point de vue adopté par l'artiste.</p> <p><i>Couleurs saillantes et couleurs fuyantes</i></p> <p>Certaines couleurs semblent avancer, tandis que d'autres semblent s'éloigner. Les couleurs chaudes comme le rouge, l'orange ou le jaune sont des couleurs saillantes, et les couleurs froides, comme le bleu et le vert, sont des couleurs fuyantes. Dans un paysage, les objets éloignés prennent une teinte bleuâtre à cause de l'humidité et de la poussière dans l'air, et les détails se perdent au loin. C'est ce qu'on appelle la perspective aérienne. En utilisant des couleurs plus neutres, grisâtres en arrière-plan des tableaux, les artistes peuvent créer une illusion de profondeur. Faire observer aux élèves l'usage de la couleur dans diverses œuvres d'art représentant la nature et dans la vie courante.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation par l'enseignant</i> Pendant que les élèves discutent de la façon de donner une illusion d'espace dans les œuvres d'art, les observer pour déterminer s'ils peuvent trouver des exemples et répondre aux questions de l'enseignant.</p> <p><i>Description d'exemples</i> S'assurer que les élèves comprennent le vocabulaire de base utilisé pour définir l'espace. Montrer divers exemples dans une reproduction et demander aux élèves de décrire l'aspect pictural qui y est illustré. Trouver des illustrations d'œuvres d'art qui présentent des exemples de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • perspective centrale; • couleurs saillantes et couleurs fuyantes; • perspective bifocale; • chevauchement; • perspective aérienne. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Espace</p> <ul style="list-style-type: none"> • connaître des façons de créer une impression de profondeur (illusion d'espace) en : <ul style="list-style-type: none"> - faisant chevaucher des figures; - utilisant des couleurs de différentes valeurs; - diminuant la taille des éléments de l'avant plan à l'arrière plan; - faisant varier le niveau de détail; - utilisant la perspective centrale; - utilisant la perspective bifocale; - utilisant la perspective aérienne; - utilisant des couleurs chaudes (saillantes) ou froides (fuyantes); - définir comment les proportions sont liées à l'espace; - trouver le point de vue (p. ex., vue en plongée).

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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.2 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 un centre d'intérêt. Ce centre est créé 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><i>L'unité sous observation</i> Pendant que les élèves observent des œuvres d'art, leur demander de déterminer des éléments du design (p. ex., couleur, texture) qui sont répétés un peu partout dans l'œuvre afin d'ajouter une impression d'unité à la composition.</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 se répètent afin de donner une impression de mouvement visuel.</p> <p><i>La variété en question</i> La variété est créée quand un certain nombre d'éléments sont utilisés partout dans la composition.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questions de révision en groupe</i> Organiser une activité de classe pour déterminer le niveau d'apprentissage des élèves au sujet des principes du dessin. Afficher plusieurs grandes reproductions numérotées et préparer une série de questions selon le contenu des illustrations, par exemple :</p> <p>Quelle illustration présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un équilibre symétrique? • un équilibre asymétrique? • une unité créée par la répétition de figures? • une unité créée par la répétition de couleurs? • le meilleur exemple de mise en évidence ou d'accent? • une mise en évidence créée par l'usage de la couleur et de la texture? • un rythme créé par l'usage de lignes? • la plus grande variété dans l'utilisation des éléments? <p><i>Grille d'évaluation- Dominance et unité</i></p> <p>3 - A utilisé efficacement les principes du design pour créer une composition intéressante; a réussi à créer une zone d'intérêt et une unité au moyen de la répétition</p> <p>2 - A fait montre d'une compréhension de base des principes du design; le centre d'intérêt doit être développé davantage, et l'unité doit être améliorée.</p> <p>1 - Ne semble pas bien comprendre les principes du design; n'a créé aucun centre d'intérêt, ne semble pas avoir planifié pour créer une unité.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir: Principes</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconnaître que les éléments du design peuvent être organisés en respectant les principes du design : <ul style="list-style-type: none"> - déterminer et décrire comment le rythme est créé; - décrire comment l'équilibre est atteint; - reconnaître un centre d'intérêt dans une composition; - comprendre que le centre d'intérêt est réalisé en utilisant la couleur, les lignes et les textures, différents niveaux de détail et différentes grosseurs; - reconnaître et décrire le contraste dans des œuvres d'art (clair/sombre, gros/petit, etc.); - comprendre et décrire comment l'unité est créée. - comprendre et décrire comment la variété est créée.

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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.3 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 design 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>Empreintes au crayon de cire</i></p> <p>Inviter les élèves à dessiner une composition sur une feuille blanche en mettant l'accent sur la ligne, la texture, l'équilibre et la répétition. Leur fournir des accessoires pour faciliter l'observation et attirer leur attention sur les détails. Une fois les dessins terminés, leur demander de prendre une deuxième feuille de papier et d'y appliquer une couche épaisse de craie. Couvrir ensuite la craie d'une couche épaisse de couleur au crayon à dessiner. Placer le dessin au crayon par-dessus la feuille couverte de craie et de couleur du crayon à dessiner et utiliser une plume pour tracer par dessus le dessin en appuyant très fort. Les élèves obtiennent deux empreintes en soulevant le dessin.</p> <p><i>Paysage en techniques mixtes</i></p> <p>Choisir un paysage (p. ex., de Winslow Homer, John Constable ou Van Gogh) et demander aux élèves de l'observer et de discuter des éléments et des principes illustrés dans l'œuvre. Attirer leur attention sur la taille et la position des objets, les chevauchements et les variations de valeur qui créent des formes. Fournir divers types de papiers et encourager les élèves à créer le paysage utilisé comme modèle en découpant les objets et en les réarrangeant dans leur propre composition. Une fois les objets collés, encourager les élèves à utiliser des pastels à l'huile pour rehausser leur paysage.</p> <p><i>Montage avec des revues</i></p> <p>Inviter les élèves à utiliser de vieilles revues pour créer un montage de photographies et de texte afin d'illustrer un thème ou un sujet (p. ex., yeux, aliments, colère, joie). Discuter des éléments et des principes du dessin qui devraient être pris en compte pour créer une composition forte (p. ex., couleur, ligne, texture, utilisation de l'espace, contraste, proportion). Rappeler aux élèves d'essayer de disposer leur composition de différentes façons avant de coller les pièces en place.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Description écrite</i></p> <p>Quand les élèves créent une composition, leur demander d'énumérer brièvement les éléments et les principes qui ont été inclus, p. ex. :</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 en 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 (des couleurs plus claires et d'autres plus sombres) dans le centre d'intérêt. • J'ai utilisé des figures, des lignes ou des couleurs pour que le regard se déplace dans mon tableau. • J'ai pris soin de créer de l'unité dans ma composition. <p><i>Portfolios des élèves (auto-évaluation)</i></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 de présentation, les élèves inséreront leurs réflexions sur des œuvres artistiques ou l'apprentissage de l'art. Choisir plusieurs questions pour stimuler la réflexion.</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'ai le plus aimé dans ce projet? • Qu'est-ce que je changerais si je devais le refaire? • Quels éléments du design ai-je utilisés? • Quels principes du design ai-je utilisés? • Qu'est-ce que j'ai appris que je ne savais pas auparavant? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.3 associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.</p>	<p><i>L'œuvre mystère</i></p> <p>Préparer une description d'une œuvre d'art et la lire à voix haute en classe. Au cours de la description, chaque élève note le vocabulaire utilisé qui porte sur les éléments et les principes du dessin. Inviter la classe à discuter de la description, puis chaque élève doit créer une œuvre d'après la description. Afficher les travaux des élèves et les comparer à l'œuvre d'art originale; discuter des ressemblances et des différences dans les effets créés.</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 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none">• la correspondance des ressources autorisées et les RAS• suggestions de titres de littérature-jeunesse• autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.4 faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'art.</p>	<p>Les expériences sont des outils essentiels à la création en arts plastiques. 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. Lorsque les élèves font des expériences, donner le temps aux élèves de discuter de ce qu'ils ont appris.</p> <p><i>Expériences en gravure/empreintes</i></p> <p>Demander aux élèves de préparer une « plaque » selon une technique de gravure (p. ex., styromousse sculptée, carreau d'argile, collagraphie). Fournir aux élèves divers types de papier (papiers minces, papier bulle, papier de riz, papier brun, filtres à café, papier journal, etc.) à utiliser pour faire le transfert d'image. Les inviter à choisir trois types de papier pour transférer l'image et à coller chaque résultat dans leur journal de bord. Leur suggérer d'écrire une réaction à l'expérience pour résumer leurs constatations. Discuter et comparer les résultats avec le reste de la classe.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation Comme l'expérience 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>Échantillons de travail Si les élèves prennent des notes anecdotiques au sujet de ce qu'ils ont appris en faisant des expériences ces notes peuvent servir d'échantillons de travail pour documenter leur apprentissage.</p> <p>Barème d'évaluation 2 objectif atteint 1 partiellement atteint 0 non atteint</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. applique les nouvelles connaissances pour créer. 2. fait des expériences en se servant des idées et du matériel. 3. crée des œuvres individuelles (originales). 4. développe le thème assigné. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.5 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 plus liquide? 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 ont 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 pointillisme (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 (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>Discuter de l'utilisation de la peinture avec d'autres matériaux d'art en vue de créer des œuvres 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 de leurs découvertes.</p> <p>Examiner des œuvres d'art créées à différentes époques et observer de quelle façon la peinture est appliquée. Faire des expériences en utilisant la peinture et les pinceaux de différentes façons pour créer une œuvre unique.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i> À la fin de la leçon, demander aux élèves d'énumérer les choses importantes qu'ils ont apprises pendant le cours et en créant leur œuvre d'art.</p> <p><i>Réflexions orales</i> Quand les élèves ont terminé leur peinture, vérifier leur compréhension des matériaux et des techniques utilisés en leur demandant d'examiner et de justifier leur travail. Les points à soulever dépendront des œuvres créées.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choix des largeurs de pinceaux ; • Choix de matériaux particuliers (p. ex., crayon à dessiner au lieu de peinture); • Techniques de peinture utilisées; • Consistance de la peinture; • Style de peinture utilisé. <p><i>Grille d'évaluation – Peinture</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3 Peinture plaisante. Présente une caractéristique spéciale ou une qualité qui rend l'œuvre unique. 2 Peinture exécutée et présentée avec talent. Certaines caractéristiques sont plus efficaces que d'autres. 1 Développement incomplet de la peinture; contenu prévisible. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Peinture</p> <ul style="list-style-type: none"> • utiliser le pinceau de différentes façons pour suggérer diverses épaisseurs et densités • explorer différentes techniques de peinture, p. ex., frottis/demi sec, pointillé, tamponnage, mouillé sur mouillé; • faire des expériences avec différentes qualités de peinture (opaque, transparente, épaisse, mince); • explorer des techniques mixtes (p. ex., peinture sur pastel à la cire ou pastel à l'huile) • explorer l'application d'un glacis avec l'aquarelle; • faire des expériences avec différents styles, p. ex., impressionniste, expressionniste

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.5 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). Ils peuvent aussi s'inspirer du paysage pendant une excursion ou de modèles, ou faire appel à leur imagination. Il est plus facile pour les élèves 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 élèves.</p> <p><i>Dessin et réalisme</i></p> <p>La plupart des élèves de l'élémentaire aiment peindre ou dessiner des images réalistes en création artistique. Pour favoriser cet apprentissage, il importe de leur donner des occasions d'observer leur monde attentivement et de traduire cette information en dessins. Voici des suggestions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire exécuter plusieurs dessins des contours d'un objet exposé dans la classe. Proposer plusieurs perspectives différentes en laissant un certain temps avant de déplacer l'objet pour leur faire voir un angle différent. • Laisser plusieurs minutes aux élèves pour qu'ils examinent un objet et discutent de ses caractéristiques, puis enlever l'objet et leur demander de dessiner ce dont ils se souviennent. Rapporter l'objet et proposer aux élèves d'ajouter des détails. • Demander aux élèves de faire leur auto-portrait en se regardant dans le miroir. • Inviter les élèves à dessiner de mémoire un membre de leur famille, puis de le dessiner à nouveau d'après une photographie. <p><i>Journal de bord</i></p> <p>Les élèves ont besoin de nombreuses occasions de faire des croquis et souvent, il est difficile de trouver du temps dans les classes d'art. En faisant des croquis dans leur journal de bord durant leurs temps libres, ils peuvent développer leur habileté en dessin. Les croquis sont souvent le point de départ d'expériences en d'autres techniques. Encourager les élèves à combiner le matériel issu de plusieurs croquis pour créer une nouvelle composition.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Le journal de bord comme échantillon de travail</i></p> <p>Si les élèves ont fait des croquis dans leur journal pendant les temps libres, ces croquis peuvent servir d'évaluation formative pour vérifier s'ils utilisent ou appliquent les techniques de dessin enseignées. Un barème simple peut être utilisé pour évaluer le niveau d'apprentissage.</p> <p>3 - objectif atteint 2 - partiellement atteint 1 - non atteint</p> <p><i>Observation et fiches anecdotiques</i></p> <p>Pendant que les élèves dessinent d'après l'observation (p. ex., objets, images d'animaux), chercher des signes qu'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • restent concentrés sur les images, • 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), • utilisent une variété de lignes, • utilisent la valeur pour définir les formes. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p><i>Animaux hybrides</i></p> <p>Trouver des illustrations d'animaux. Proposer aux élèves de créer une nouvelle race d'animal en combinant des caractéristiques d'au moins deux autres animaux. Fournir une sélection de crayons à croquis, de crayons de couleur, de crayons Conté et de fusains. Encourager les élèves à utiliser le pointillé, le hachurage et le hachurage croisé comme techniques pour créer des ombres et faire ressortir les formes</p> <p><i>Portrait de (re)nom</i></p> <p>Cette activité consiste à dessiner un autoportrait. Fournir à chaque élève une grande feuille de papier blanc (de 11 x 17 po), un crayon et des marqueurs de couleur. Étudier au tableau des façons de créer des lettres à lignes doubles pour qu'il y ait de la place à colorier ou à dessiner entre les deux lignes. Inviter les élèves à placer au hasard les lettres de leur nom pour remplir la page. Leur suggérer d'utiliser les marqueurs de couleur pour remplir les espaces dans les lettres et les espaces négatifs avec des dessins qui représentent la vie ou la personnalité de l'élève.</p> <p><i>Dessins gestuels</i></p> <p>Les lignes gestuelles reproduisent le mouvement d'une figure ou une action. Ces lignes sont souvent utilisées comme préparatif à la création d'une œuvre d'art. En dessin gestuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les détails sont souvent omis parce que le but, c'est de travailler rapidement; • souvent, le dessin comprend plus d'une idée (p. ex., montre deux positions d'une jambe); • on n'efface pas; • parfois, les lignes gestuelles sont continues.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Grille d'évaluation (dessin)</i> Cette grille peut être adaptée selon le thème principal de la leçon.</p> <p>4 Utilisation constante de lignes de qualités variées. Dessin précis; aucune erreur de proportion Présence d'éléments additionnels et description détaillée</p> <p>3 Utilisation d'une qualité de ligne variée à plusieurs endroits Aspect réaliste; parfois quelques erreurs de proportion Bon niveau de détail mais rendu plus ou moins efficacement</p> <p>2 Légère variation dans la qualité des lignes Erreur de proportion; déformations possibles Minimum de détail; création peu élaborée</p> <p>1 Manque ou absence de variété dans la qualité des lignes Disproportionné; déformations importantes Très peu de détails</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Dessin</p> <ul style="list-style-type: none"> • dessiner des objets qui se chevauchent; • dessiner les contours (de personnes et d'objets); • s'exercer à dessiner des objets ou paysages qui sont près / éloignés; • s'appliquer à dessiner des images d'action en prenant des élèves comme modèles; • observer des œuvres d'art pour voir comment différents artistes suggèrent l'action dans leurs œuvres; • définir différentes façons de créer une valeur en dessin (p. ex., mélange/ fusion, pointillé, hachurage, hachurage croisé); • explorer et manipuler une variété de matériaux, p. ex., graphite, crayon Conté, encre; • explorer et comprendre l'importance de la ligne et de la texture en dessin; • mettre l'accent sur les détails visuels pour rendre les images plus réalistes; • utiliser le dessin gestuel.

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p>L'estampe et la gravure</p> <p>L'estampe et la gravure offrent aux élèves des occasions de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • produire des images multiples; • faire des expériences avec 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 :</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 lithographie (la planographie) - 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 « fenêtre ». <p><i>Empreintes sur gomme à effacer</i></p> <p>Les gommes à effacer rectangulaires blanches sont de la bonne grosseur pour faire une gravure. Demander aux élèves d'exécuter d'abord un dessin sur papier dans un espace de la même grandeur que la gomme à effacer. Les lignes droites sont plus faciles à graver et simplifient le dessin. Utiliser un papier carbone ou un autre papier de transfert pour appliquer le dessin sur la gomme à effacer. Si le dessin comprend des lettres, il faut les graver à l'envers. Si c'est le cas, faire le dessin original sur le papier à tracer et tourner la page avant de l'appliquer. Utiliser un couteau universel pour enlever les parties de la gomme à effacer qui ne doivent pas s'imprimer. Utiliser un crayon pour marquer les parties à découper. Une fois le dessin terminé, appuyer la gomme à effacer la tête en bas sur un tampon encreur pour l'imbiber d'encre. Créer une composition en répétant le dessin de façon à remplir l'espace sur le papier.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Liste de vérification pour la gravure</i></p> <p>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); • préparent la plaque avec des lignes précises; • appliquent la peinture ou l'encre uniformément; • essaient une gamme de possibilités (répétition, surimpression, changements de couleurs); • manipulent les matériaux facilement; • obtiennent un transfert sans bavures. <p><i>Auto-évaluation du produit</i></p> <p>Une fois que les élèves ont créé plusieurs gravures à l'aide de diverses techniques, leur demander d'indiquer au verso de chaque travail un commentaire décrivant ce qu'ils ont appris de la création de cette empreinte et un commentaire décrivant les changements qu'ils feraient s'ils devaient répéter l'expérience.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Étampe et gravure explorer une variété de techniques d'estampe/ gravure, p. ex. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • empreintes multicouches créées en imprimant un dessin par dessus un autre dessin déjà imprimé; • empreintes sur bloc de linoleum; • empreintes sur papier d'aluminium ; • empreinte sur gomme à effacer

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</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 constituer une collection : papier d'emballage, enveloppes de couleur, cartes de vœux, papier de couleur, papier de bricolage, papier lustré, restes de papier peint, papier mouchoir, etc.</p> <p><i>Manipulation du papier</i></p> <p>Appliquer des habiletés de manipulation du papier pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • créer des sculptures autoportantes (p. ex.,agrafer, ficeler,nouer, perforer, plisser, rouler, plier, entailler,rainurer). • créer des compositions bidimensionnelles; • créer de livres à relief (par exemple, attacher,agrafer, coller à l'aide de ruban adhésif ou de colle, plier, perforer).

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Chasse aux trésors</i></p> <p>Une fois que les élèves ont essayé différentes techniques de manipulation du papier, organiser une chasse aux trésors avec des images de revues ou de photocopies de travaux tirés des portfolios d'élèves. Imprimer des indices sur des bandes de papier, piger un nom d'élève et l'inviter à choisir l'une des bandes. Lui demander de placer la bande sous l'illustration appropriée. Idées d'indices à inscrire sur les bandes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pli pour faire une ligne droite; • pli pour créer des lignes en zigzag; • papier roulé; • papier tissé pour créer un dessin; • chevauchement de figures; • papier fixé au moyen d'entailles ou de colle; • technique décorative de papier (franges, perforation, etc.). 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Manipulation du papier</p> <ul style="list-style-type: none"> • appliquer des habiletés de manipulation du papier pour : <ul style="list-style-type: none"> - créer des sculptures autoportantes (p. ex., agraffer, ficeler/nouer, perforer, plisser, rouler, plier, entailler/rainurer). - créer des compositions bidimensionnelles; - créer de livres à relief (par exemple, attacher, agraffer, coller à l'aide de ruban adhésif ou de colle, plier, perforer).

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.6.5 démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.</p>	<p><i>Sculptures mystères</i></p> <p>Demander aux élèves de dresser une liste de tous les matériaux de sculpture qu'ils peuvent trouver, y compris du matériel inhabituel. Inscrire toutes les idées sur un tableau et déterminer les matériaux qui sont facilement accessibles à l'école ou à la maison. Placer tous les choix dans un contenant et demander à chaque élève de piger cinq cartons de matériaux suggérés. Leur proposer de créer une sculpture intéressante avec ces matériaux. Retourner les cartons dans le contenant pour le prochain tirage. Laisser les élèves libres d'utiliser tout matériau de liaison dont ils ont besoin pour accomplir la tâche : clous, colle, corde, etc. Une fois la sculpture terminée, les inviter à expliquer leur décision dans leur journal de bord. Les inviter à apporter des matériaux de la maison pour réaliser ces sculptures.</p> <p><i>Sculpture et lignes</i></p> <p>Observer en vue d'une discussion l'usage des lignes dans les dessins de Picasso, les sculptures sur fil d'Alex Calder ou toute autre référence où la ligne est un élément évident de la composition. Inviter les élèves à utiliser des fils ou des cure pipes pour créer des sculptures.</p> <p><i>Sculpture d'après nature</i></p> <p>Amener les élèves faire une promenade autour de l'école. Pendant l'excursion, les inviter à recueillir des matériaux qu'ils pourront utiliser plus tard pour une petite sculpture. Avant de partir, discuter des matières qu'ils sont susceptibles de trouver. Leur remettre des sacs pour qu'ils puissent recueillir du matériel (p. ex., branchages, galets, feuilles d'arbres, bouts de bois, enveloppes, pommes de conifères, plantes séchées). Mentionner qu'on ne ramène rien de vivant avec soi. Les œuvres d'Andy Goldsworthy, sculpteur de l'environnement, seraient intéressantes à regarder avant que les élèves recueillent les matières.</p> <p><i>Derrière le masque</i></p> <p>Exposer des masques de différentes cultures. Discuter de la façon dont les éléments et les principes du design ont été utilisés pour exprimer des émotions dans les masques (p. ex., pour inspirer la frayeur, le respect mêlé de crainte, la colère). Inviter les élèves à utiliser certains éléments et principes observés pour créer leur propre masque afin qu'il exprime une émotion.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Autoévaluation écrite</i></p> <p>Description</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décris ta sculpture en mentionnant les figures, les couleurs et les textures. <p>Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le centre d'intérêt dans cette création? Comment as-tu fait pour la faire tenir debout? • Où vois-tu un motif/une répétition dans l'œuvre? <p>Interprétation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que représente ta sculpture? <p>Évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelle est la partie de ce projet que tu préfères? • Quel est le meilleur aspect de ta sculpture? <p><i>Masques – Questions et observation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves ont-ils intégré la planification dans la conception de leur masque? Comment? 2. Les élèves ont-ils démontré de la créativité en appliquant des détails décoratifs? 3. Les élèves ont-ils démontré leur savoir-faire dans l'utilisation des matériaux pour créer la forme? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p> <p>Points à voir : Expériences tridimensionnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire des expériences avec du papier mâché et d'autres méthodes de construction 3D (p. ex., argile, fil, cure pipe, papier, bois, cailloux, galets, tissu et combinaisons).

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>Les élèves devront :</i></p> <p>1.6.6 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>En élaborant ses plans de leçon, l'enseignant doit tenir compte de l'importance d'offrir des choix aux élèves. 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. De temps en temps, les élèves ont besoin 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 ce qu'ils ont appris de nouveau, et de faire part de cette information à leurs camarades. Écouter 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> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>2.6.1 développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.</p>	<p><i>Observation dirigée</i></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> <p>Le sens 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 du sens artistique de l'élève. L'information nécessaire pour créer des œuvres d'art plastiques 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. 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>Observation répétée</i></p> <p>Choisir un objet et le montrer aux élèves pendant cinq secondes, puis le cacher. Leur demander de dresser une liste des détails dont ils se souviennent. Leur montrer l'objet à nouveau et les inviter à ajouter d'autres observations à la liste. Après une troisième exposition, discuter des résultats de l'activité.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel détail avez-vous le plus remarqué? • Combien de détails avez-vous remarqués à la première observation? • Est-ce que quelqu'un a noté un élément que personne d'autre n'a vu? • Quelqu'un peut-il suggérer une façon de capter plus d'informations à la première observation? <p><i>Observation guidée</i></p> <p>Présenter aux élèves un objet qui comporte assez de détails pour nécessiter un examen approfondi afin de mémoriser toute l'information le concernant. Commencer par une observation générale pour ensuite passer à une observation plus détaillée. Diriger l'observation par les élèves selon le format ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valeur – Est-ce un objet de couleur claire ou sombre? - Figure/forme – Suivre des yeux le contour de l'objet. Y a-t-il d'autres figures/formes dans la grande figure ou forme? Que vous rappelle cette figure/forme? - Couleur - Observer les couleurs. Sont-elles brillantes ou ternes? Décrire la couleur en mots. - Texture - Quelle serait la sensation produite si on la touchait? Comment cette texture a-t-elle été créée? - Ligne - Quels types de lignes voyez vous? Décrivez ces lignes. De quelle façon ces lignes ont-elles été créées?

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et questionnement</i> 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><i>Échantillon de travail</i> À la fin de l'activité <i>Observation répétée</i>, recueillir les listes des élèves pour évaluer leur amélioration à chaque observation.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>2.6.2 se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des oeuvres d'art.</p>	<p><i>L'inspiration des artistes</i> Le travail d'un artiste naît de diverses sources, mais toute inspiration est propre à l'artiste. 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 communauté. 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>Un environnement inspirant</i> A l'aide d'un remue méninges, dresser une liste d'idées pour chaque catégorie : environnement personnel, social et matériel. Afficher la liste dans la classe pour aider les élèves en panne d'idées de création. Pendant l'observation d'œuvres d'autres artistes, suggérer aux élèves d'ajouter d'autres thèmes à la liste, ou de dresser leur propre liste dans leur journal de bord.</p> <p><i>Discussions entre pairs</i> Chaque fois que les élèves ont l'occasion de choisir leur propre sujet de création artistique, les encourager à discuter ensemble de leurs idées et d'indiquer si l'inspiration vient de leur vie personnelle ou sociale ou du milieu physique.</p> <p><i>Paysages en noir et blanc</i> Pendant une excursion, inviter les élèves à observer différents paysages. Leur laisser le temps de faire un croquis d'une scène qui les intéresse. Prendre également des photos numériques de scènes intéressantes pour les élèves. Imprimer les photos en noir et blanc et proposer à la classe de se servir des photos et des croquis pour créer un paysage en noir et blanc à l'aide de peinture ou de pastels ou sous forme de collage.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i></p> <p>Si les élèves utilisent régulièrement leur journal pour noter divers points d'intérêt et collectionner des illustrations, des travaux, etc. qu'ils aiment, cette information peut servir à identifier les intérêts personnels des élèves et permettre à l'enseignant de voir dans quelle mesure ces intérêts se reflètent dans leurs travaux personnels.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>2.6.3 créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.</p>	<p>S'assurer que les élèves créent des œuvres d'art à diverses fins tout au long de l'année. Tout comme le volet Ecriture des cours de langues, ils doivent savoir pourquoi ils créent et pour quels destinataires.</p> <p><i>Créations interdisciplinaires</i> Envisager la création d'objets d'art dans d'autres matières scolaires pour offrir aux élèves une gamme d'expériences, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter de la musique et créer une œuvre inspirée de cette expérience; afficher les travaux dans la salle de musique ou à un spectacle de l'école. • Créer des peintures humoristiques qui seront montrées aux élèves du primaire. • Créer une œuvre d'art en sciences humaines pour commémorer une personne ou un événement important. • Créer une œuvre d'art pour un événement communautaire, p. ex., festival d'hiver. • Étudier la technique du tapis <i>hooké</i> pratiquée par des artisans locaux et faire réaliser un tapis par les élèves d'après un dessin conçu par eux. • Dessiner un objet (décoratif ou fonctionnel) pour une pièce de théâtre de la classe. • Créer une œuvre d'art 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>Napperon pour un artiste</i> Proposer aux élèves de dessiner un napperon ou un cadeau qui sera remis à un artiste et inspiré des caractéristiques de son œuvre.</p> <p><i>Mosaïque géométrique (dallage)</i> Afficher certaines œuvres de M.C. Escher et discuter de mosaïque géométrique avec la classe. Inviter les élèves à créer des combinaisons de figures simples pour faire les motifs d'une mosaïque, qui pourra être utilisée comme papier d'emballage ou comme carte de vœux. L'étude de l'œuvre d'Escher peut être liée à des principes mathématiques.</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> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>2.6.4 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> Bien des jeux d'observation et de réaction proposés à l'Annexe D fournissent une structure pour l'examen des formes d'art. Offrir tout au long de l'année aux élèves des 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 célèbres.</p> <p><i>Forme et fonction</i> Demander aux élèves d'apporter des images afin de constituer une collection d'images pour la classe, par exemple, des photographies et des publicités dans les revues qui illustrent des objets de création où la forme et la fonction sont toutes deux importantes (p. ex., chaussures, meubles, verrerie, voitures). Après avoir discuté des exemples donner par les élèves, leur proposer de travailler en groupes pour concevoir un produit où la forme et la fonction se marient bien.</p> <p><i>Art égyptien</i> Encourager les élèves à utiliser diverses ressources imprimées ou autres pour se renseigner sur l'art de l'Égypte antique. Afficher des exemples de cet art et en discuter; décrire les caractéristiques (p. ex., surface plane, personnages statiques en pose frontale ou de profil). Inviter les élèves à créer une série de personnages à l'aide de pastels pour représenter un événement dans leur vie.</p> <p>Quelques jeux d'observation et de réaction sont proposés à l'Annexe D. Ils fournissent une structure pour l'examen des formes d'art.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Évaluation en groupe – Barème</i></p> <p>3 = Beaucoup 2 = Assez 1 = Très peu</p> <p>Nous avons travaillé ensemble pour accomplir 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.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>2.6.5 prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.</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 arts, et faire pratiquer ces règles. L'aspect sécurité est omniprésent depuis les années du primaire. À mesure que les élèves grandissent, ils peuvent comprendre des notions plus complexes. Classer 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 les routines de la classe pour assurer une manipulation appropriée du matériel et créer une affiche illustrant ces précautions.</p> <p><i>Recherche sur les matières dangereuses</i></p> <p>Suggérer aux élèves de faire une recherche sur les matériaux d'art et les techniques qui sont considérés comme dangereux depuis les 50 dernières années (p. ex., amiante, bombe à aérosols, plomb et teinture au titane, plâtre de Paris, produits de maquillage). Leur demander d'expliquer, en utilisant le vocabulaire approprié, pourquoi ces matériaux sont considérés comme dangereux et s'ils sont encore utilisés de nos jours. Si oui, quelles sont les précautions à prendre pour leur utilisation?</p> <p>Voir l'Annexe G pour d'autres détails.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant</i></p> <p>Chaque fois qu'une leçon prévoit l'utilisation de matériaux ou l'exécution de gestes pouvant présenter un certain danger, poser une série de questions aux élèves pour déterminer s'ils sont conscients du risque.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>3.6.1 décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.</p>	<p><i>Album de découpures (Scrapbooking)</i> Proposer aux élèves de travailler en groupes pour faire des dessins, noter des mots du vocabulaire des arts, découper des images de revues ou de journaux locaux, etc. et préparer une page à insérer dans l'album de découpures de la classe. Si cet album est fait de feuilles perforées dans un cartable ou maintenues par des anneaux, d'autres sujets peuvent être ajoutés au cours de l'année (artistes locaux, carrières en art, etc.).</p> <p><i>Profil artistique de l'école</i> Envoyer des groupes d'élèves dans des classes de l'école pour faire un sondage sur la façon dont les arts plastiques sont utilisés dans la classe visitée. Dresser à l'avance une liste de questions. Compiler l'information obtenue une fois les entrevues terminées. Suggérer à la direction des façons de donner une place importante aux arts plastiques dans l'école.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Si les élèves préparent un album de découpures en groupes, cet album peut servir à évaluer leur compréhension des utilisations des arts plastiques dans leur milieu de vie.</p> <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 justifier leurs choix? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>3.6.2 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 avec des techniques diverses. Le questionnement par l'enseignant peut orienter la discussion et aider les élèves à comprendre les liens existant entre les œuvres de divers artistes, et comment elles sont le reflet de l'époque et du lieu où ils vivaient.</p> <p><i>Thème : Art narratif</i></p> <p>Les œuvres d'art qui racontent une histoire sont qualifiées de « narratives »; leur sujet peut être tiré de la littérature, de la Bible, de la mythologie, de l'histoire ou d'événements d'actualité. Les œuvres narratives peuvent avoir pour but d'enseigner, d'éclairer ou d'inspirer, et souvent, elles véhiculent des messages moraux, sociaux ou patriotiques.</p> <p>Utiliser des œuvres comme celles qui sont énumérées ci-dessous pour examiner la façon dont différents artistes ont exploré la narration dans la création artistique au fil des siècles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jacob Lawrence, <i>Daybreak, A Time to Rest</i>, 1967 • Thomas Hart Benton, <i>Letter from Overseas</i>, 1943 • Eastman Johnson, <i>What the Shell Says</i>, 1875 • George Stubbs, <i>Haymaking</i>, 1785 • Jan Vermeer, <i>Une jeune fille assoupie</i>, 1657 • Sanzio Raffaello (dit Raphaël), <i>Saint-Georges terrassant le dragon</i>, 1505

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<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>Journal de bord</i> Demander aux élèves d'écrire une courte note pour expliquer ce qu'on peut apprendre d'une image précise étudiée.</p> <p><i>Questionnement par l'enseignant</i> Décrire l'œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le sujet de cette œuvre? <p>Faire des liens avec l'œuvre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que cette œuvre te fait penser à d'autres œuvres d'art ou des livres que vous connaissez? <p>Analyser l'œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que peux-tu dire à propos de la personne ou l'événement illustré dans cette peinture? • Y a-t-il des indications du mode de vie de cette personne ou de l'endroit où elle vivait? <p>Interpréter l'œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'arrive-t-il dans le tableau? Comment l'artiste est-il arrivé à illustrer cette idée? • À ton avis, pourquoi l'artiste a-t-il créé cette œuvre? • Selon toi, comment l'artiste voit-il le monde? <p>Évaluer l'œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qui attire ton attention dans l'œuvre? Pourquoi? • Selon ton, pourquoi les autres devraient-ils voir cette œuvre d'art? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>3.6.3 discuter de l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.</p>	<p><i>Aménagement de jardins</i> Former des groupes de quatre élèves et leur remettre des illustrations de différents jardins. Leur demander d'énumérer et d'expliquer les éléments et les principes du dessin observés dans les illustrations de jardins.</p> <p><i>Collages en groupes</i> Former des groupes de quatre élèves et demander de trouver des images dans des revues qui illustrent les éléments et les principes du design dans l'environnement naturel et bâti. Préciser que chaque groupe doit créer un collage avec les images trouvées et lui donner un titre. Afficher les collages collectifs et en discuter.</p> <p><i>Images du monde</i> Accéder à des images libres de droit qui peuvent être utilisées avec une présentation numérique pour étudier les façons dont les éléments et les principes du design sont utilisés dans l'environnement naturel et bâti. Choisir d'après des catégories possibles, soit les villes, le monde naturel, la culture matérielle, etc.</p> <p><i>Suivez le guide!</i> Découper les images de paysages de guides touristiques de Terre-Neuve-et-Labrador pour en donner une à chaque élève de la classe. Demander aux élèves de regarder leur photo ou illustration et de décrire les éléments et les principes du design observés. L'enseignant peut faire faire cette activité par groupes de deux élèves.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Éléments et principes - liste de vérification</i> Discuter du barème d'évaluation avec les élèves avant de commencer l'activité. Leur proposer de trouver des exemples qui correspondent aux critères de la liste de contrôle. L'enseignant peut déterminer les éléments de la liste.</p> <p>Inviter les élèves à trouver des exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> ___ de divers types de texture; ___ de centres d'intérêt; ___ d'utilisation efficace de l'espace; ___ d'équilibre symétrique; ___ d'unité créée par la répétition de figures; ___ d'unité créée par la répétition de couleurs; ___ une mise en évidence par l'usage de la couleur ou de la texture; ___ de rythme créé par l'usage de lignes. <p><i>Collage - Barème</i></p> <p>3 - Exceptionnel 2 - Satisfaisant 1 - Travail incomplet</p> <ul style="list-style-type: none"> ___ Le sujet du collage identifiable ___ Le collage inclue des images et du texte ___ Le centre d'intérêt créé ___ L'espace utilisé de façon originale ___ L'information comprise accessible à l'observateur 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>3.6.4 faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.</p>	<p>En milieu rural, il peut être nécessaire d'élargir le cadre d'exploration, p. ex., le centre urbain le plus proche ou toute la province. Comme il faut profiter de situations authentiques pour atteindre ce résultat d'apprentissage (visiteurs, articles de journaux, etc.), les activités s'étaleront sur toute l'année scolaire.</p> <p><i>Visiteurs en classe</i></p> <p>Les écoles peuvent profiter de divers programmes qui permettent aux artistes de visiter les écoles. Les élèves qui auront l'occasion rencontrer des artistes en arts plastiques pourront discuter de leur rôle dans la communauté. Ces programmes peuvent être très enrichissants.</p> <p><i>Imaginons que ...</i></p> <p>Proposer aux élèves de jouer à un jeu. Leur demander d'imaginer en quoi le monde serait différent s'il n'y avait pas d'artistes. Cette activité favorise la réflexion critique et la pensée créatrice.</p> <p><i>Au-delà du concret</i></p> <p>Une fois que la classe a étudié une gamme de carrières dans le domaine artistique, former des petits groupes et demander aux élèves de proposer une situation, un endroit ou une activité (p. ex., faire du ski, manger au restaurant, jouer à des jeux vidéo, graver un CD, participer à une campagne électorale) et de mettre les autres groupes au défi de trouver autant de façons possibles d'y intégrer le travail d'un artiste.</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 communauté.</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 communauté.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment les artistes peuvent ils aider à faire de leur collectivité 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>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>3.6.5 explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.</p>	<p><i>Carrières en art</i> Encourager les élèves à utiliser des ressources imprimées et électroniques pour faire une recherche sur les carrières du domaine artistique. Leur demander d'indiquer leurs résultats sur des bandes de papier et de placer ces bandes au hasard au tableau. Les inviter à réfléchir aux catégories de carrières en art et à trier les bandes de papier en les classant sous la catégorie appropriée.</p> <p><i>Carrière mystère</i> Inviter les élèves à utiliser des ressources imprimées et électroniques pour faire une recherche sur les carrières du domaine artistique. Leur demander de préparer un carton <i>Qui suis je?</i> d'après les données recueillies, portant sur la carrière en art, de former des groupes de six élèves et de lire leurs cartes aux membres de leur groupe, qui tenteront de deviner la carrière mystère.</p> <p>Voir une liste de carrières possibles en art à l'Annexe H.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Barème d'évaluation des échantillons de travail – Carrière mystère</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3 Description détaillée de la carrière; indices présentés en ordre logique 2 Description sommaire de la carrière; indices pas toujours en ordre logique. 1 Description brève; indices portant à confusion ou peu évidents. <p><i>Liste de vérification pour l'observation</i></p> <p>Pendant que les élèves étudient les carrières possibles en arts, les observer pour voir s'il y a des indications de compréhension des points suivants :</p> <p>___ Est-ce que la liste présentée contient une variété de types de carrières possibles (est-ce qu'elle touche plusieurs domaines : beaux-arts, arts appliqués, agents culturels)?</p> <p>___ Les élèves ont-ils mentionné des carrières qui ne sont pas très courantes (qu'ils ne connaissaient pas avant la recherche)?</p> <p>___ Y a-t-il des indications d'égalité entre les sexes dans les carrières représentées?</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>4.6.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.</p>	<p><i>L'histoire et l'art</i> Inviter les élèves à faire une recherche sur les époques et les événements illustrés dans une œuvre historique (p. ex., <i>Janvier 1806</i> par Francisco Goya; <i>Guernica</i> de Pablo Picasso). Discuter avec la classe des façons dont l'art est utilisé pour illustrer et influencer la société. Exemples de questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel message l'artiste a-t-il voulu transmettre? • Selon toi, quel a été l'effet de cette image ou peinture à l'époque où elle a été créée? • Est-ce qu'elle aurait le même effet ou impact de nos jours? <p><i>Comparaison d'œuvres d'art</i> Présenter aux élèves une sélection d'imprimés représentant trois artistes différents de la même époque et culture (p. ex., Van Gogh, Seurat et Gauguin). Discuter du contexte culturel et historique dans lequel s'inscrivent les images, en faisant le lien entre elles et les croyances et les valeurs de l'époque et de l'endroit.</p> <p><i>Portraits de femmes à travers l'histoire</i> Trouver cinq ou six images de portraits représentatifs de différents siècles, pays et classes sociales et demander aux élèves de les observer. Poser une série de questions pour aider à établir des liens entre les images.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jan Vermeer, <i>La jeune fille à la perle</i>, 1665 • William Hogarth, <i>La marchande de crevettes</i>, 1775 • John William Waterhouse, <i>La dame de Shalott</i>, 1888 • Henri Matisse, <i>Le manteau pourpre</i>, 1937 • Helen Parsons Shepherd, <i>Sunday Morning</i>, 1962 <p>Exemples de questions portant sur l'observation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selon toi, dans quel siècle ces gens vivaient ils? Que peux-tu-dire au sujet des femmes de cette époque? Qu'est-ce qui te fait penser cela (p. ex., vêtements, arrière-plan)? • Y a-t-il des objets représentés dans la peinture ou la photographie? Selon toi, pourquoi l'artiste a-t-il inclus ces objets? • Quels sont tes sentiments ou vos impressions par rapport aux personnages dans le portrait? • Est-ce que les couleurs te révèlent des choses sur les gens représentés? • Aimerais-tu rencontrer ces personnes? Pourquoi? • Penses-tu que l'artiste a aimé ces personnes? (Mentionner que les portraits sont souvent commandés et que l'artiste ne connaît pas ou n'aime pas nécessairement les gens qu'il peint.) • Est-ce qu'il y a des portraits identiques? Pourquoi? • Quel portrait est le plus original (unique)? Pourquoi?

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation dirigée Pendant que les élèves participent à 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>Questions d'évaluation en groupe En posant des questions à des groupes d'élèves sur une variété d'œuvres d'art, l'enseignant est en mesure de voir si les élèves peuvent se servir de leurs connaissances acquises grâce à diverses autres activités d'observation dirigée.</p> <p>Exposer une série d'œuvres d'art portant sur différents thèmes (p. ex., portrait de famille, événement historique, contenu humoristique, narration, objets décoratifs). Demander aux élèves de trouver une œuvre d'art qui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • illustre la beauté d'un aménagement intérieur. • montre des vêtements qui étaient portés autrefois. • montre à quoi ressemblait la vie avant l'avènement des voitures et de la télévision. • montre un type de famille différent. • permet de mieux comprendre des événements du passé. • explore l'inconnu. • célèbre une fête spéciale. • montre ce qui est important pour certaines personnes. • montre en quoi les enfants se ressemblent. <p>Échantillons de travail – Résumés par les élèves Afficher une œuvre d'art au tableau et demander aux élèves d'énumérer toutes les choses qu'on peut apprendre de cette œuvre d'art. Cette activité permet de déterminer les types d'observations que font les élèves.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>4.6.1 examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.</p>	<p><i>Art égyptien</i></p> <p>Consulter Internet pour étudier des faits concernant l'Égypte antique. Suggérer aux élèves de visiter un musée (ou galerie d'art) pour voir des objets anciens ou artefacts. Étudier le système des hiéroglyphes qui représentait les mots ou les sons et voir comment il était utilisé sur des cartouches (blasons ovales faits de papyrus ou de pierre où était inscrit le nom d'un roi ou d'une reine). Inviter les élèves à dessiner leur propre cartouche au moyen de hiéroglyphes.</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 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none">• la correspondance des ressources autorisées et les RAS• suggestions de titres de littérature-jeunesse• autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>4.6.2 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 et essayer de faire des liens avec les leçons précédentes.</p> <p><i>Jeu Au fil du temps</i> Afficher au tableau six illustrations d'œuvres d'art de différentes époques dans l'histoire, et les numéroter. Demander aux élèves de les regarder et de les replacer par ordre chronologique, de la plus ancienne à la plus récente. Après quelques minutes passées à réfléchir à la tâche, demander à un élève de venir au tableau et de replacer les images au tableau en bon ordre. Discuter de la disposition.</p> <p><i>Questions sur l'œuvre d'artistes</i> Choisir un artiste d'une certaine période de l'histoire. Montrer plusieurs de ses œuvres. Demander aux élèves de poser une série de questions sur ces œuvres. Choisir un autre artiste qui a vécu à un autre siècle. Poser les mêmes questions afin d'étudier l'œuvre du deuxième artiste. Ces questions sont-elles appropriées? Sinon, pourquoi?</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Le jeu <i>Au fil du temps</i> offre l'occasion aux élèves d'utiliser des connaissances qu'ils ont acquises sur l'histoire de l'art et ses liens avec le monde dans lequel les œuvres ont été créées. Ce jeu peut être repris plusieurs fois en changeant d'illustrations à chaque fois de façon à donner à chaque élève la chance de replacer les œuvres d'après la date de création.</p> <p><i>Observation</i></p> <p>Pendant que les élèves discutent des différentes images qui représentent la longue histoire de l'art, écouter leurs commentaires pour évaluer s'ils utilisent un vocabulaire indiquant leur compréhension des changements survenus dans les styles artistiques au fil du temps.</p> <p>Est-ce qu'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • posent des questions sur la date à laquelle l'œuvre a été créée? • font des liens avec d'autres artistes qui ont vécu à cette époque? • notent des ressemblances dans des styles prédominants? • font des liens entre certaines œuvres et des événements importants de l'histoire? • tirent des conclusions fondées sur des ressemblances entre les images? • comparent des œuvres d'un même siècle par rapport à celles d'un autre siècle? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>4.6.3 faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.</p>	<p>Un mouvement en art correspond à une philosophie ou à un style de peinture ou de sculpture qui est suivie 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 qui ont prévalu 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, Paul Gauguin • Surréalisme (à partir de 1924) – Salvador Dali, Max Ernst, René Magritte • Expressionnisme (à partir de 1905) - Edvard Munch, Paul Klee, Martha Marshall • Dadaïsme (à partir de 1916) - Marcel Duchamp, Max Ernst • Pop art (à partir de 1952) - Andy Warhol, David Hockney, Claes Oldenburg <p><i>L'art de grandes civilisations</i></p> <p>Les artistes des grandes civilisations avaient eux aussi leur style particulier, p. ex., les Égyptiens, les Grecs. De nombreux livres pour enfants illustrent des caractéristiques d'œuvres d'art créées durant ces périodes.</p> <p><i>Galerie de styles</i></p> <p>Aménager une galerie d'art dans la classe exposant des illustrations d'œuvres de quatre ou cinq styles de peinture (p. ex., impressionnisme, expressionnisme, fauvisme et minimalisme). Inviter chaque élève à choisir son style préféré et à l'expliquer à ses pairs. Demander aux élèves de former des groupes selon leur style préféré et de définir et défendre leur choix devant la classe.</p> <p><i>Exemples d'un style artistique – Le cubisme</i></p> <p>Montrer aux élèves plusieurs illustrations d'images cubistes de Picasso. Amorcer une discussion afin de dégager les caractéristiques du cubisme, notamment les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le style cubiste met l'accent sur la surface plane, bidimensionnelle du plan pictural; les techniques traditionnelles de perspective ne sont pas utilisées. • Les objets sont fragmentés, avec la possibilité de voir plusieurs côtés simultanément. • Il n'y a pas de constance dans la source de lumière.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i></p> <p>Les questions ci-dessous peuvent aider l'enseignant à évaluer le niveau de compréhension des élèves quant aux styles artistiques dans divers contextes sociaux, historiques ou culturels.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce qu'ils comprennent que l'histoire de l'art se divise en différents mouvements? • Peuvent-ils faire des liens entre différents artistes et un certain style ou mouvement artistique? • Peuvent-ils indiquer les caractéristiques de différents styles artistiques? • Peuvent-ils placer correctement plusieurs styles artistiques majeurs le long d'un continuum? • Peuvent-ils associer une image au style artistique correspondant? <p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Fournir trois œuvres d'art représentatives de grands mouvements artistiques étudiés. Préparer une feuille de travail indiquant le nom de l'artiste et le titre de l'œuvre. Demander aux élèves d'indiquer le mouvement illustré par cette œuvre et d'expliquer pourquoi l'œuvre s'inscrit dans ce mouvement.</p> <p><i>Critères du cubisme</i></p> <p>Pendant que les élèves discutent d'œuvres du mouvement cubiste, écouter leurs commentaires pour évaluer s'ils utilisent les critères et le vocabulaire associés au cubisme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilise plusieurs points de vue; • Surface plane, aucun effet de profondeur évident, absence de perspective; • Aucune source de lumière présente. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>4.6.3 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 et 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 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none">• la correspondance des ressources autorisées et les RAS• suggestions de titres de littérature-jeunesse• autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>4.6.4 explorer les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.</p>	<p><i>Artistes canadiennes</i></p> <p>Former des dyades d'élèves et assigner à chaque groupe l'une des artistes canadiennes du site Web Femmes à l'honneur : leurs réalisations. Inviter les élèves à produire un collage sur une feuille de papier inspiré de la vie et de l'œuvre de l'artiste. Préciser qu'ils doivent faire des recherches additionnelles.</p> <p>http://www.collectionscanada.gc.ca/femmes/002026-500-f.html</p> <p>Ce site présente une sélection de Canadiennes exceptionnelles qui ont apporté une contribution majeure à la société du Canada et au monde entier. Exemples d'artistes des arts plastiques : Mary Pratt, peintre; Janet Cardiff, artiste en créations audio; Liz Magor, sculpeure et photographe; Daphne Odjig, peintre, Marcelle Ferron peintre et sculpeure</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questions dirigées</i></p> <p>Chaque fois que des artistes font l'objet de discussions dans une leçon, poser une série de questions pour déterminer si les élèves ont fait des liens entre les informations données et la contribution de ces artistes au domaine des arts plastiques.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>4.6.5 démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.</p>	<p><i>Le thème en vedette</i></p> <p>Développer avec les élèves une idée telle que l'opposition entre bon et méchant, ou l'héroïsme, et leur demander de réfléchir, seuls ou en groupes, à diverses réactions à cette idée. Comparer et distinguer les réactions aux illustrations par les artistes de différentes époques et cultures.</p> <p>Autres thèmes communs en art Fantaisie : imagination, univers intérieurs Temps : passage du temps, cycles de la vie, mémoire Paysages urbains : vie en ville Religion, spiritualité : croyances, convictions et valeurs Tranche de vie : personne au travail ou au jeu Figure : portrait Pouvoir et autorité Identité Collections Qu'est-ce que la beauté? Nature</p> <p><i>Exposition préparée par les élèves</i></p> <p>Faire des recherches dans Internet pour trouver des titres de diverses expositions tenues dans de grands musées et galeries d'art. Discuter de la façon dont les conservateurs de musée peuvent décider du thème des expositions et des œuvres qui seront exposées. Proposer aux élèves de préparer une exposition pour l'école en utilisant les reproductions disponibles. Une fois le thème décidé, fournir un éventail de reproductions d'œuvres d'art pour que les élèves les examinent. Leur demander de choisir une reproduction pour une exposition de la classe et de préparer une fiche d'information qui sera fixée à l'œuvre choisie.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questions et observation</i></p> <p>Exposer une série d'illustrations au tableau et demander aux élèves de réfléchir à la façon dont ces œuvres pourraient être étudiées – Quel type de sujet pourrait être exploré? Cette tâche ne posera aucune difficulté aux élèves qui ont déjà eu de nombreuses occasions d'observer des œuvres d'art.</p> <p>Une fois les catégories établies, répartir les élèves en groupes de quatre et assigner à chaque groupe une catégorie pour laquelle il devra préparer quatre questions. Ces catégories peuvent inclure le dessin/la conception, le thème, le style de travail, le décor, la raison pour laquelle l'œuvre a été créée, etc.</p> <p>Demander aux élèves d'échanger leurs questions avec celles d'un autre groupe et d'y répondre.</p> <p>Observer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le niveau de compréhension nécessaire pour répondre aux questions; • dans quelle mesure les questions sont représentatives du contexte dans lequel l'œuvre a été créée; • dans quelle mesure les élèves peuvent répondre aux questions. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>5.6.1 reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.</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, des photos, etc. dans leur journal de bord. Les placer dans des situations où ils utiliseront ces objets collectionnés dans leur journal pour créer des compositions artistiques. S'ils tiennent 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> <p><i>Influences individuelles</i> Inviter les élèves à réfléchir au type d'œuvre qu'ils aimeraient créer et aux raisons qui font que ce travail les intéresse. Sur quoi se base cet intérêt?</p> <ul style="list-style-type: none"> • les activités qu'ils aiment; • les endroits qu'ils ont visités; • les objets qu'ils collectionnent; • les personnes qu'ils connaissent • les événements qui se sont produits dans leur vie; • les romans, poésie, films; • les autres œuvres d'art observées; • les discussions en classe; • les sujets qui les préoccupent; • l'environnement, etc. <p><i>Réflexions sur papier</i> Proposer aux élèves de rédiger une courte réflexion pour accompagner une de leurs créations artistiques qui sera exposée sur le site Web de l'école. Créer un modèle ou un gabarit qui guidera la réflexion, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sujets préfères-tu? Pourquoi? • Quels procédés et techniques utilises-tu? Pourquoi? • En quoi ton travail est-il différent de celui des autres? • Quelle a été ta source d'inspiration (ta muse)? • Pourquoi aimes-tu créer des œuvres d'art?

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation 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 fournies concernant l'époque et le lieu comme sources des images; • les commentaires formulés quand ils comparent une œuvre d'art à d'autres; • l'utilisation de différentes sources d'idées (d'inspiration). <p>Grille d'évaluation - Journal de bord</p> <p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fait des commentaires réfléchis pour appuyer ses créations artistiques. • Discute des choix d'éléments et des principes du dessin utilisés en termes détaillés. • Discute de sa source d'inspiration (d'idées) <p>2</p> <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. <p>1</p> <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 fournit aucune information sur ses sources d'inspiration. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>5.6.2 reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.</p>	<p><i>Liens avec les connaissances générales</i></p> <p>La variété et le niveau de subtilité des réactions aux œuvres d'art sont directement liés aux types d'expériences générales et particulières que les élèves ont vécues.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemple de connaissances générales (obtenues ailleurs qu'en classe) : quand on parle de la façon dont les couleurs pâlisent et s'approchent de la couleur du ciel dans les paysages, un élève peut dire qu'il l'a remarqué en roulant en voiture avec ses parents. • Exemple de connaissances spécifiques en art (tirées d'expériences directement liées aux arts) : des élèves peuvent avoir visité le Musée national à Ottawa et avoir vu des peintures du Groupe des Sept. <p><i>Remue-méninges</i></p> <p>Après avoir donné quelques minutes aux élèves pour observer une image, noter leurs premières réactions. Demander chaque fois à l'élève pourquoi il a réagi ainsi, le but étant de faire un lien entre sa réaction et ses expériences antérieures. Il importe également de connaître l'éventail des réactions à une image et d'insister sur leur lien avec les différentes expériences de vie des spectateurs.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation par l'enseignant</i> Au cours de discussions en classe, observer les réactions des élèves devant des illustrations d'œuvres d'art, en particulier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est-ce qu'ils font des commentaires spontanément ou faut-il leur demander? • Quels sont les types de commentaires formulés? • Est-ce que ces commentaires parlent d'expériences personnelles? • De quels types d'expériences parlent-ils? <p><i>Journal de bord</i> Demander aux élèves de réagir par écrit à une œuvre d'art. Poser une série de questions qui les aideront à structurer leur entrée de journal.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>5.6.3 examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent au copiage d'œuvres.</p>	<p>Bien des enjeux relatifs à l'art sont complexes, mais les élèves doivent prendre conscience 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. <p><i>Discussion et jeu de rôles</i></p> <p>Décrire un scénario où quelqu'un d'autre a pris votre idée et l'a utilisée. Demander aux élèves comment ils se sentiraient si cela leur arrivait. Discuter des options possibles. Leur demander de réfléchir à d'autres exemples. Choisir plusieurs exemples et organiser un jeu de rôles pour montrer comment ils résoudraient le problème.</p> <p><i>Modification d'illustrations célèbres</i></p> <p>Afficher des images d'œuvres célèbres, comme la Joconde, qui ont été modifiées à diverses fins (p. ex., affiches, revues, t-shirts). Demander aux élèves de choisir une autre image très connue et de la copier en la modifiant de la même manière. Discuter des implications juridiques et éthiques du copiage ou du plagiat et de la modification d'images. Avant la discussion, vérifier les lois portant sur les droits d'auteur.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation</i> Chercher des indications que les élèves comprennent cette notion pendant la discussion. Observer également s'ils font des liens avec leurs propres créations artistiques. Les élèves qui ont besoin d'aller chercher des idées dans les travaux de camarades n'ont pas réellement assimilé l'aspect éthique propre au copiage.</p> <p><i>Journal de bord</i> Après l'activité de jeu de rôles, inviter les élèves à rédiger une courte entrée de journal pour résumer ce qu'ils ont appris au sujet du copiage ou plagiat des travaux des autres.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>6.6.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'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>Exposition préparée par les élèves</i> Donner aux élèves des occasions d'afficher leurs œuvres d'art partout dans l'école. Leur donner la responsabilité de choisir les œuvres qu'ils présenteront à l'exposition. Les élèves peuvent aussi écrire une note explicative et l'afficher à côté de leur œuvre dans l'exposition.</p> <p><i>Pareil - pas pareil</i> Une fois la création artistique terminée, former des dyades et demander aux élèves de regarder leurs œuvres. Demander à chaque élève de trouver un élément qui fait que l'œuvre est semblable, et un autre qui fait qu'elle est différente.</p> <p><i>Bulletin d'information sur les arts</i> Guider les élèves dans la production d'un bulletin d'information sur les arts qui sera remis aux parents, à d'autres classes ou sera publié sur le site WEB de l'école. Ce bulletin peut inclure du matériel écrit accompagné d'illustrations, des œuvres d'art, un poème, une revue d'exposition préparée par les élèves, des réactions personnelles à des œuvres d'art, etc.</p> <p><i>Ruban bleu</i> Découper des bandes bleues dans du papier de bricolage et en donner une à chaque élève. Demander à un élève de piger le nom d'un camarade dans une boîte, de regarder l'œuvre qu'il a créée et d'inscrire sur le ruban bleu une phrase commençant par : « Une chose que j'aime vraiment beaucoup dans ton œuvre, c'est... » et de fixer le ruban à l'œuvre.</p> <p style="text-align: right;"><i>(suite)</i></p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation Pendant que les élèves participent à diverses activités où ils ont l'occasion de parler de leurs œuvres ou de celles des autres, observer comment ils se tirent d'affaire.</p> <p>Est-ce qu'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • font des commentaires positifs sans avoir besoin d'amorce en ce sens? • font des commentaires positifs quand on le leur demande? • suggèrent des solutions à des problèmes rencontrés? • aident leurs camarades qui sont bloqués ou découragés dans leur travail? <p>Commentaires sur les travaux – Auto évaluation Avec la collaboration des élèves, créer un modèle ou un gabarit simple qu'ils utiliseront pour commenter leurs travaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans ce travail, j'aimerais que l'observateur remarque comment j'ai utilisé ... • J'ai essayé de ... • Je pense que mon travail est réussi partiellement (ou complètement) parce que ... • Je suis fier d'avoir réussi à ... <p>Échange en groupe – Évaluation par les pairs Former des groupes de quatre élèves. Chaque élève doit présenter une image au groupe. Chaque membre du groupe doit identifier le 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. ».</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>6.6.1 se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.</p>	<p><i>J'écoute, je trouve</i></p> <p>Regrouper les élèves en dyades et remettre à chaque dyade quatre reproductions d'œuvres d'art de la taille d'une carte postale. Demander à l'un des partenaires de regarder l'illustration et de décrire ce qu'il observe dans l'œuvre d'art (p. ex., sujet, médium, thème, style) à l'autre élève qui lui tourne le dos. L'élève qui écoute doit trouver l'œuvre décrite quand tous les détails lui auront été donnés. Les faire changer de partenaires.</p> <p><i>Œil critique</i></p> <p>Afficher une grande reproduction pour que tous les élèves puissent la voir. Placer les élèves deux par deux et leur demander d'écrire une courte description de la pièce. Former des groupes de six, lire les descriptions à haute voix et déterminer le groupe qui a fait la meilleure description. Chaque description choisie par le groupe peut être lue à toute la classe.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Carnet d'anecdotes</i></p> <p>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>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le niveau des questions posées; • la variété des réponses données; • la variété du langage descriptif utilisé. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>6.6.2 suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.</p>	<p><i>Préférences</i> Remettre aux élèves un dossier de reproductions d'œuvres d'art. Leur laisser le temps, durant la journée, de choisir une reproduction qu'ils aiment. Le lendemain, former des groupes de six élèves et leur demander d'échanger sur les œuvres choisies en indiquant pourquoi ils les ont choisies.</p> <p><i>Baratin publicitaire</i> Demander aux élèves de choisir une œuvre d'art qu'ils aiment et d'énumérer toutes les choses qui leur plaisent dans cette œuvre. Utiliser cette information pour préparer un baratin publicitaire en faveur de l'œuvre.</p> <p><i>Ma préférence</i> Afficher trois illustrations au tableau et les numéroter. Donner une bande de papier à chaque élève. Demander ensuite aux élèves de choisir une illustration et de justifier leur choix par écrit. Quand tous ont terminé, leur demander de dire à haute voix haute quelle œuvre ils ont choisie et pour quelle raison, et leur faire accrocher leur bande à côté de l'illustration correspondante. Quand tous les élèves ont eu leur tour, déterminer l'œuvre qui a été la plus populaire et en discuter.</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 indiquer 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>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>6.6.3 examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.</p>	<p><i>Questions d'opinion</i> Afficher une liste de questions préparée avec les élèves pour stimuler la discussion et les inciter à exprimer leur opinion sur les œuvres d'art. Exemples de questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le centre d'intérêt dans cette œuvre? • De quelle façon l'artiste s'y est pris pour mettre en évidence ce centre? • Quels autres éléments du design ont été utilisés? • À quel endroit l'artiste a-t-il utilisé le contraste? • Y a-t-il des signes de répétition? • Quel type d'équilibre a été utilisé? <p><i>Stratégies de design</i> Choisir trois exemples d'œuvres créées par des artistes canadiens (p. ex., Emily Carr, Christopher Pratt, Cornelius Krieghoff, James W. Morrice, Clarence Gagnon, William Kurelek, Norval Morrisseau). Discuter des stratégies de dessin utilisées par les artistes pour illustrer des aspects particuliers de la vie au Canada, et des raisons expliquant le choix de ces stratégies.</p> <p><i>Questions de groupe</i> Afficher une œuvre créée par un artiste renommé. Former des groupes de deux ou trois élèves. Assigner à chaque groupe l'un des principes ou des éléments du design, et demander aux élèves de réfléchir à des questions sur la façon dont cet élément ou principe est utilisé dans l'œuvre. Inviter chaque groupe à présenter ses questions à la classe pour obtenir leurs commentaires et les modifier au besoin. Leur demander ensuite de créer un tableau ou une affiche des questions que leurs camarades peuvent utiliser pour discuter ensemble de leurs créations artistiques.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation Comme ce résultat d'apprentissage est visé tout au long de l'année, il y a de nombreuses occasions d'évaluer la performance 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 design. Prévoir des mini-leçons en petits groupes pour approfondir leurs connaissances. 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>Journal de bord Proposer aux élèves de regarder une œuvre d'art et d'expliquer par écrit la façon dont l'artiste utilise les éléments et les principes du design pour exprimer ses sentiments ou ses émotions. Leur demander de quelle façon ils pourraient modifier les éléments et les principes du design pour exprimer des sentiments différents.</p> <p>.</p> <p>Grille d'évaluation - Journal de bord</p> <p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> • une description détaillée du sujet • nomme/décrit tous les éléments et principes évidents. • donne une opinion et au moins deux raisons à l'appui. <p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> • nomme et décrit les aspects évidents relatifs au sujet. • nomme/décrit les éléments et principes les plus évidents. • exprime une opinion et donne un motif à l'appui. <p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> • nomme/décrit un ou deux aspects relatifs au sujet. • indique un ou deux éléments • exprime une opinion sans donner de motif à l'appui. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>6.6.4 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, ils évoluent dans un environnement particulièrement propice à l'établissement de liens entre ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent et ce qu'ils pensent de l'art.

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 portant sur un même thème, 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?</p> <p>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 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>6.6.5 respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.</p>	<p><i>Ressemblances</i></p> <p>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></p> <p>Faire une toile de mots avec les réponses des élèves au cours des activités de remue-méninges afin de montrer que les gens voient les choses et les interprètent différemment.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Présentation orale et liste de contrôle</i></p> <p>Pendant que les élèves échangent sur leurs œuvres d'art exposées à divers endroits, 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>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>7.6.1 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.</p>	<p><i>Expositions organisées par les élèves</i></p> <p>Les portfolios des élèves témoignent de leur apprentissage et les incitent à s'auto-évaluer. Demander à la classe de choisir une pièce pour l'afficher, et d'écrire ou de 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 l'améliorer? • Qu'as-tu appris en créant cette œuvre? • Qu'est-ce que tu as appris sur toi-même en faisant ce travail? <p><i>Exposition d'art</i></p> <p>Inviter la classe à organiser une exposition d'art. Demander à certains élèves de jouer le rôle des artistes et de choisir plusieurs de leurs œuvres qui montrent une évolution et un développement. Proposer aux autres élèves d'observer les œuvres d'art et de discuter avec les artistes de leur utilisation des éléments et des principes du design.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Grille d'évaluation – Observation des portfolios par l'enseignant</i></p> <p>3 = Constamment 2 = Généralement 1 = Rarement</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisit une variété d'œuvres d'art • justifie ses choix d'œuvres • prend des décisions rapidement • utilise un langage descriptif pour expliquer ses choix • choisit un exemple approprié d'après les instructions de l'enseignant <p><i>Échantillon de travail</i></p> <p>Quand les élèves ont eu comme directive d'expliquer par écrit pourquoi ils ont choisi une création artistique en vue d'une exposition ou pour l'insérer dans leur portfolio de présentation utiliser ces notes pour évaluer la capacité de l'élève à décrire l'œuvre et à justifier ses choix.</p>	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</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>Les élèves devront :</i></p> <p>7.6.2 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; • 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 logiciels suivants en art peuvent être utilisés dans les classes de l'élémentaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des logiciels de peinture spécialisés utilisent des sons et des effets spéciaux pour faire des créations d'images informatisées plus excitantes et amusantes. • des logiciels de publication peuvent servir à la création de bannières, d'affiches et de cartes de souhaits. <p><i>Motifs de programmes de dessin</i></p> <p>Inviter les élèves à observer une variété de motifs issus de nombreuses cultures, en faisant attention aux caractéristiques, aux détails particuliers et à l'utilisation du symbolisme. Leur proposer d'utiliser un logiciel de dessin pour créer des motifs complexes de leur choix, représentant des thèmes qui revêtent une importance ou un intérêt personnel. Ces motifs peuvent être imprimés et utilisés pour créer des bordures de papier à lettres, décorer des livres de classe ou faire des collages.</p> <p><i>Démarche artistique captée ur photos numériques</i></p> <p>Photographier les élèves avec un appareil numérique au cours de leur démarche de création artistique (p. ex., gravures/empreintes). Revoir avec eux les photos et suggérer des étiquettes qui expliquent le procédé. Organiser les photographies et les étiquettes pour créer un livre collectif décrivant différentes techniques artistiques. Ajouter de nouveaux procédés au livre à mesure qu'ils sont appris.</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 réglé le problème ; • si la solution est efficace. <p>Si la solution est suggérée par l'enseignant, chercher à savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si l'élève a suivi les instructions; • s'il a résolu le problème rapidement; • si l'élève a cherché plus loin que les instructions fournies dans la leçon. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>8.6.1 discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art</p>	<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 discuter de ce qu'ils ont produit, de ce qu'ils veulent réaliser ensuite et des 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 que les élèves observent une œuvre d'art (créée par eux ou par des professionnels) et en discutent en classe, poser une série de questions pour soutenir leur attention. Pour les inciter à réfléchir aux intentions de l'artiste, demander par exemple :</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 t'intéresser à son œuvre? • Pourquoi, à ton avis, cette œuvre d'art a-t-elle été créée? <p><i>Réflexions de l'artiste</i> Quand des œuvres d'artistes contemporains sont discutées en classe, il est possible de trouver sur Internet les réflexions des artistes sur ces œuvres. Elles portent généralement sur le procédé et sur les raisons qui sous tendent cette création artistique. Trouver plusieurs réflexions d'artistes (de leur site Web) qui indiquent la source d'inspiration ou les influences pour cette création. Lire ces réflexions aux élèves et discuter des motivations propres à chaque artiste.</p> <p><i>Présentation de créations spéciales</i> Inviter les élèves à choisir une œuvre de leur portfolio pour la présenter au groupe et à rédiger de courtes notes sur les raisons qui ont motivé la création de cette œuvre. Une fois que les élèves ont présenté leur œuvre au groupe, poser des questions pour préciser les intentions ou d'autres points.</p>

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"> • décrire la démarche qu'ils utilisent; • donner des détails sur les décisions qu'ils ont prises; • expliquer un problème qu'ils ont rencontré et demander de l'aide; • décrire succinctement d'où proviennent les idées à la base de l'œuvre; • poser des questions ou exprimer des commentaires sur le travail des autres. 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

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>Les élèves devront :</i></p> <p>8.5.2 décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art.</p>	<p><i>Discussion en classe</i></p> <p>Quand des oeuvres d'art sont utilisées comme ressources d'appui dans les classes d'art ou toute autre classe, 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 décrire le processus suivi par l'artiste.</p> <p><i>Ouvrages de référence</i></p> <p>Pour enseigner les procédés utilisés par les artistes (p. ex., gravure/ empreintes, sculpture d'argile, sculpture de papier), trouver des livres qui expliquent ou décrivent les procédés. Les livres illustrés aident les élèves à mieux comprendre les procédés. Établir des liens entre l'information tirée de ces livres et des œuvres d'art observées en classe. Les livres de techniques artistiques donnent une description séquentielle des procédés ainsi que la terminologie associée à ces procédés.</p> <p><i>La démarche de création</i></p> <p>Inviter des artistes ou des artisans locaux en classe à parler de leur procédé de création et à faire une démonstration des stratégies de création d'images qu'ils utilisent pour créer un produit final (p. ex., croquis, photographies, aquarelle, maquettes, modèles réduits). Demander aux élèves de résumer dans leur journal ce qu'ils ont observé et de choisir l'une des stratégies pour l'utiliser dans leurs propres créations artistiques.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Questionnement par l'enseignant</i></p> <p>Pendant les discussions dirigées, poser des questions pour orienter la réflexion des élèves. Faire porter ces questions sur la façon dont l'œuvre peut avoir été créée, par exemple (ces étapes ne sont pas en ordre séquentiel) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels matériaux ont été utilisés pour créer cette œuvre? • Selon toi, l'artiste a-t-il eu besoin d'outils pour créer cette œuvre? • Si tu voulais créer une œuvre semblable à celle ci, comment t'y prendrais-tu? • As-tu des questions sur la façon dont cette œuvre a été créée? • Peux-tu trouver un autre moyen que l'artiste aurait pu prendre pour obtenir le même effet? • Selon toi, l'artiste a-t-il réussi dans l'utilisation de ce procédé? <p>Observer les aspects sur lesquels les élèves les intéressent le plus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Font-ils des liens avec des apprentissages antérieurs (procédés déjà discutés)? • Peuvent ils imaginer comment l'artiste peut avoir fait pour obtenir cet effet? • Peuvent-ils déterminer l'efficacité du procédé utilisé? 	<p>Ressources autorisées</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'image de l'art plus 6 (IA/1992)</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement Ensemble de reproductions • <i>Imago - 3^e cycle (IA/2008)</i> Manuel de l'élève 2 Guide d'enseignement 2 3^e cycle - Trousse de reproductions <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • la correspondance des ressources autorisées et les RAS • suggestions de titres de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES</p>

Chapitre 4

Ressources et tableaux de correspondance

Chapitre 4 - Ressources

Ressources autorisés

- Programme d'études - Arts plastiques - 6^e année (2011)
- *L'image de l'art plus 6*
 - Manuel de l'élève
 - Guide d'enseignement
 - Trousse de reproductions
- *Imago 3^e cycle*
 - Manuel 2
 - Guide d'enseignement 2
 - 3^e cycle - Trousse de reproduction 2 (27)
 - 3^e cycle - Fiche géante

Ressources pour l'enseignant

- *L'Image de l'art 6*
 - 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. Veuillez noter que ce matériel n'est plus autorisé.

Matériel complémentaire

Lexi- Art - les essentiels en arts plastiques, Suzanne Hervieux et Geneviève Langlois. Montréal : Guérin, 2008

Matériel non périssable

- Le matériel suivant a été distribué dans les écoles en mai 2011

- Aiguilles à tisser (24)
- Bacs à eau empilables (35)
- Brosses plates (20)
- Brosses rondes (20)
- Cercle chromatique (1)
- Encriers (6)
- Ensemble d'outils à sculpter (5 ensembles)
- Métiers à tisser (24)
- Outil à galettage (bandes de bois et rouleau) (24)
- Palette en plastique (6)
- Palettes de couleurs (25 ensembles de 6)
- Palette pour aquarelle (24)
- Pinceaux plats pour aquarelle : Taille 10 (20)
- Pinceaux plats pour aquarelle : Taille 4 (20)
- Pinceaux ronds pour aquarelle : Taille 10 (20)
- Pinceaux ronds pour aquarelle: Taille 4 (24)
- Pots de peinture (30)
- Rouleau de caoutchouc mou (6)
- Rouleau de papier pour aquarelle (1)
- Tablettes à dessin (24)

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.

A confirmer

Tableau de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées – 6^e année

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langages, techniques et processus liés aux arts plastiques.		
	Image de l'art plus 6	Imago 3 ^e cycle, Manuel 2
1.6.1 Explorer les éléments de design (ligne, valeur, couleur, forme, texture et espace) dans la création d'œuvres d'art.		
• ligne	1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 3.5, 4.1, 4.5, 5.2, 5.3	11, 13, 14, 15, 17, 18, 20
• valeur	1.3, 5.2	11, 12, 20
• couleur	1.1, 1.2, 1.4, 2.4, 3.4, 4.5, 5.5	11, 12, 14, 15, 18, 20
• forme	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.2, 3.4, 3.5, 4.5, 5.1, 5.2, 5.4	11, 13, 14, 16, 18, 19, 20
• texture	1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.5, 3.1, 3.2, 4.2, 5.2	11, 14, 15, 17, 20
• espace	1.1, 1.2, 1.5, 2.4, 4.2, 4.5, 5.1, 5.3, 5.4	11, 13, 15, 16, 20
1.6.2 Explorer les principes du design (équilibre, accent, unité, mouvement / rythme, motif et contraste) dans la création d'œuvres d'art.		
• équilibre	1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.3, 3.1, 3.4, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.5	
• accent	2.2, 3.2, 4.2, 5.2	
• unité		
• mouvement/rythme	1.2, 1.3, 2.2, 2.3, 2.4, 3.4, 4.1, 4.3, 4.4, 4.5, 5.3	
• motif	2.3, 4.5, 5.4	11, 12, 17, 20
• contraste		
1.6.3 Associer des éléments et des principes du design dans la création d'œuvres d'art.		11 à 20
1.6.4 Faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts.		
• peinture	2.4, 5.5	11, 12, 13, 14, 15, 17, 20
• manipulation du papier	1.2, 1.5, 2.3, 4.4, 4.5, 5.4, 5.5,	13, 18, (19, 20)
• dessin	1.1, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3	11, 16, 20
• impression et gravure	2.5	14, 17
• expériences tridimensionnelles	1.2, 1.5, (2.2.1), 2.5, 3.1, 3.2, 3.4, 4.2, 4.4, 4.5, 5.1	12, 13, 19, 20
1.6.5 Démontrer et mettre en pratique leur connaissance des habiletés, des techniques, des procédés et du vocabulaire de base en art.	1.1 à 5.5	11 à 20
1.6.6 Faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la		12, 19, 20

2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative ou indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
2.6.1 Développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel.	1.1 à 5.5	11 à 20
2.6.2 Se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.		12, 13, 16, 17, 18, 19
2.6.3 Créer des œuvres d'art pour divers destinataires et intentions.	1.1 à 5.5	11 à 20
2.6.4 Collaborer avec d'autres élèves pour examiner une variété de formes d'art durant le processus de création.		12, 13, 15, 16, 18, 19
2.6.5 Choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.		11 à 20

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.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
3.6.1 Décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.		12, 13, 17
3.6.2 Explorer des images de divers contextes historiques et culturels pour faire des liens avec la réalité d'aujourd'hui.	1.1 à 5.5	11 à 20
3.6.3 Discuter l'effet visuel des éléments et principes du design dans l'environnement naturel et bâti.		
3.6.4 Faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté		
3.6.5 Explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.		14, 15

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.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
4.6.1 Examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages.	1.1 à 5.5	11 à 20
4.6.2 Démontrer une compréhension du fait que les arts plastiques ont une histoire et qu'ils racontent l'histoire.	1.1 à 5.5	11 à 20
4.6.3 Explorer les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.	1.1 à 5.5	11 à 20
4.6.4 Explorer les contributions des artistes d'hier et d'aujourd'hui.		15, 16 (11 à 20)
4.6.5 Démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte.		13, 14, 15, 17

5. Les élèves devront étudier la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
5.6.1 Reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.	1.1 à 5.5	11 à 20
5.6.2 Reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences.	1.1 à 5.5	11 à 20
5.6.3 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 réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
6.6.1 Se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art.	1.1 à 5.5	11 à 20
6.6.2 Suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art.	1.1 à 5.5	11 à 20
6.6.3 Examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design.	1.1 à 5.5	11 à 20
6.6.4 Comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique.	1.1 à 5.5	11 à 20
6.6.5 Respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art.	1.1 à 5.5	11 à 20

7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
7.6.1 Prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.		
7.6.2 Résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies.		12, 13, 14, 17, 18, 19

8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.		
	L'Image de l'art plus 6	Imago 3^e cycle, Manuel 2
8.6.1 Discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art.		11 à 20
8.6.2 Décrire sa démarche et celle de d'autres pour créer une œuvre d'art.		11 à 20

Annexes

- A - Etapes 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 en classe d'arts
- G - Glossaire
- H - Liste de carrières

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. Elle tend vers des proportions plus réalistes et naturelles et vers 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 courtepoinette.
- 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.
- Regarder 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 ou d'argile 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 Résultats d'apprentissages 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)

1. 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.

2. 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* - 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.

3. 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 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 Résultats d'apprentissage (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

Consulter l'activité
Expositions de chaussures
dans la ressource Imago 3^e
cycle, Livre 2, Situation 12
pour une activité semblable.

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 !

Jour 1 : Observation et réflexion

Résultats d'apprentissage

Les élèves devront :

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.6.1)
- démontrer une compréhension du fait que les œuvres d'art doivent être étudiées dans leur contexte. (RAS 4.6.5)
- examiner des œuvres d'artistes pour déterminer comment ils ont utilisé les éléments et principes du design. (RAS 6.6.3.)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.6.5)
- décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art. (RAS 8.6.2)

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 :

Voir la ressource *L'image de l'art plus 6*, pour d'autres tableaux avec les chapeaux

6.3 Anonyme, *Couple dressant un faucon*

6.13 Paul Kane, *Grand Serpent, chef des pieds noirs*

6.22 Jean-Paul Lemieux, *Le temps d'hiver*

- 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*, 1886-1887 (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 esquisant 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>
Evaluation	<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 2.6.4) • Reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres. (RAS 5.6.1) • Examiner les questions morales et éthiques qui se rapportent le copiage d'œuvres. (RAS 5.6.3) • Respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.6.5) • Discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art. (RAS 8.6.1)
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.

Evaluation**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 1.6.3)
- Faire l'expérience d'une gamme de matériaux, d'outils et de méthodes d'arts. (RAS 1.6.4)
- Faire des choix judicieux quant aux outils et aux matériaux utilisés dans la création artistique. (RAS 1.6.6)
- Résoudre des problèmes de design en appliquant les éléments et les principes du design en utilisant une variété de technologies. (RAS 7.6.2)

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.
Evaluation	Une grille d'évaluation 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 2.6.2** : se servir d'expériences de leur environnement personnel, social et matériel pour créer des œuvres d'art.
- **RAS 2.6.5** : prendre des précautions lors de la manipulation d'outils et de matériaux utilisés en création artistique.
- **RAS 3.6.1** : décrire des façons dont les arts plastiques sont utilisés à l'école, à la maison et dans la communauté.
- **RAS 3.6.4** : faire une enquête sur le rôle des artistes dans leur communauté.
- **RAS 3.6.5** : explorer les carrières possibles pour les personnes qui ont étudié en arts plastiques.
- **RAS 4.6.3** : faire des recherches sur les styles d'art dans divers contextes sociaux, historiques et culturels.
- **RAS 4.6.4** : explorer sur les contributions des artistes du passé et d'aujourd'hui.
- **RAS 5.6.1** : reconnaître les sources d'idées et les influences qui inspirent leurs œuvres.
- **RAS 6.6.2** : 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
(classe de 25)

- Argile
- Bâtonnets
- Bâtonnets de colle
- Colle blanche
- Corde, ficelle
- 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)
- Papier pour aquarelle
- Pastels (huile ou sec)
- Peinture liquide tempera (gouache)
- Ruban-cache et ruban adhésif transparent

Matériel non périssable
recommandé
(classe de 25)

- Pinceaux (un par élève)
ronds – moyens (taille : 6-8), petits (taille : 2-4)
plats – moyens (taille : 6-8), gros (taille : 10 – 12)
- Ciseaux (une paire par élève)
- Bols pour mélanger la peinture (24)
- Contenants pour l'eau (24)
- Éponges :
grosses (2) pour le nettoyage
petites (12)
- Épingles à linge (1 paquet) pour suspendre les productions artistiques sur une corde aux fins d'exposition
- Bacs à vaisselle ou seaux pour l'eau (2)
- Cuillères pour mélanger (6)
- Rouleau à pâtisserie (monotype et autres types d'estampes)
- Rouleaux encreurs/brayons (2)
- Planches à dessin 14 po x 20 po (24) – ensemble fait pour l'école en masonite, en contreplaqué ou en plastique
- Couteau X-Acto (1)
- Perforateur à trous (1)

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 épaisse. Battre jusqu'à ce qu'il soit lisse. Conserver au réfrigérateur et ajouter du colorant alimentaire si désiré.

Peinture au doigt, à base de fécule de maïs

125 ml de fécule de maïs (½ tasse)
 250 ml d'eau froide (1 tasse)
 1 enveloppe de gélatinesans saveur
 125 ml d'eau bouillante (½ tasse)
 colorant alimentaire

Dans une casserole, mélanger la fécule 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 fécule 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 (1/4 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 questionnement, 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 6.6.1)
- suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art. (RAS 6.6.2)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.6.5)

Matériel

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

Démarche

Montrer une image à la classe et utiliser la fiche à la page suivante 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 2.6.1)
- Examiner des œuvres d'art de cultures anciennes et modernes servant à différents usages. (RAS 4.6.1)

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 2.6.1)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.6.1)

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 6.6.1)
- comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique. (RAS 6.6.4)

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 2.6.1)
- reconnaître que la réaction des spectateurs aux œuvres d'art est fortement influencée par leurs expériences. (RAS 5.6.2)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.6.1)
- comprendre la relation entre le sentiment et la réflexion dans l'expérience artistique. (RAS 6.6.4)

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 6.6.1)
- suggérer des raisons qui expliquent les préférences dans les œuvres d'art. (RAS 6.6.2)
- respecter les approches individuelles en art, et les opinions personnelles sur l'art. (RAS 6.6.5)
- discuter de leurs intentions et de celles des autres en matière de création d'objets d'art. (RAS 8.6.1)

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 te rappelle d'autres œuvres d'art connues ou d'autres choses que tu avez déjà vues?
- Quels mots utiliserais-tu pour décrire cette œuvre?
- Est-ce que tu aimes 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?

Observation et comparaison

Résultats d'apprentissage

- développer leurs habiletés en observation et leur sensibilité à l'environnement visuel. (RAS 2.6.1)
- se servir d'un vocabulaire descriptif pour analyser et interpréter avec respect des œuvres d'art. (RAS 6.6.1)
- décrire leur démarche et celle d'autres pour créer une œuvre d'art. (RAS 8.6.2)

Matériel

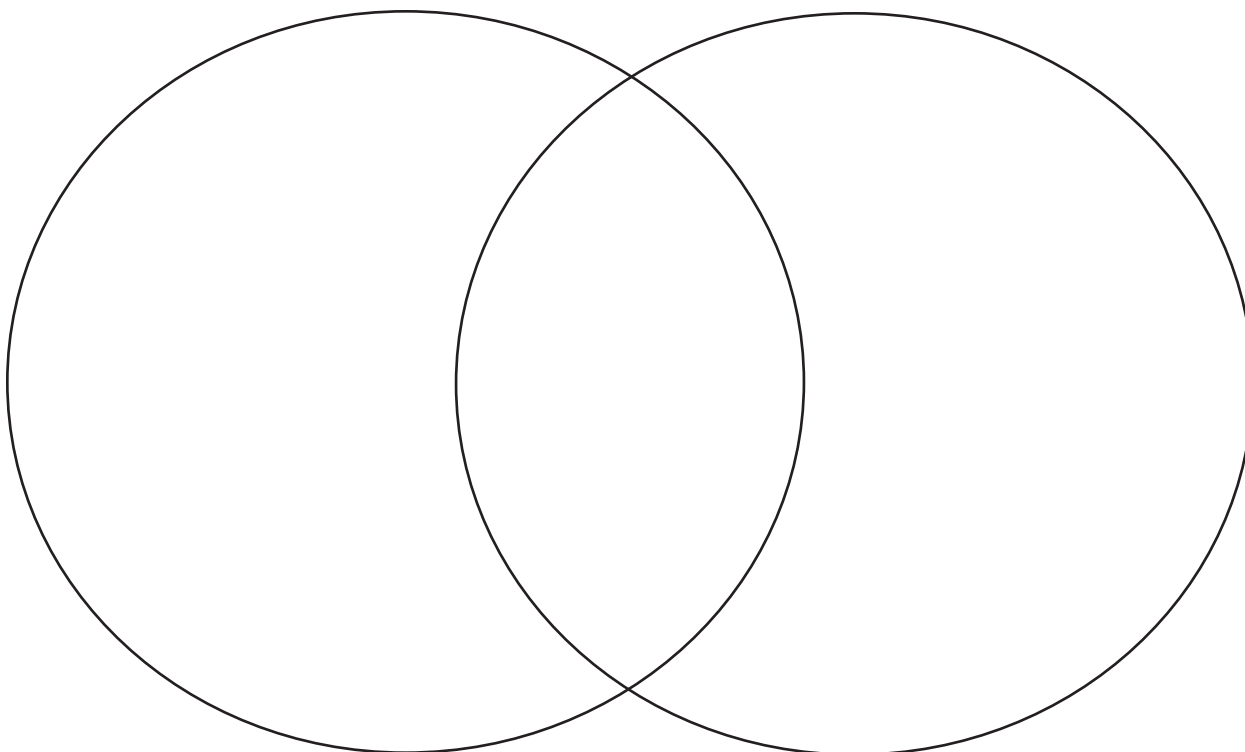
- Deux images comportant des ressemblances et des différences ou autant d'images que nécessaire si on a recours au travail en groupes.
- Diagrammes de Venn, crayons.

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 tu vois dans cette œuvre d'art?
- Quels mots utiliserais-tu pour décrire cette œuvre?
- Combien de figures/formes peux-tu trouver? Y a-t-il des figures/formes répétées?
- Quels types de lignes peux-tu trouver? Décrivez-les. (Couleurs, figures, etc.)
- Quel est le sujet de cette œuvre?
- Comment décrirais-tu ce tableau à une personne qui ne l'a jamais vu?

Rapprochement

- Est-ce qu'elle te rappelle d'autres œuvres d'art connues ou d'autres choses que tu as déjà vues?
- Quelles sont les choses que tu reconnais 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?
- Peux-tu voir des espaces négatifs?
- Quelles qualités vois-tu 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 peux-tu 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 poserais-tu 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 ton avis, pourquoi l'artiste a-t-il créé cette œuvre?
- Cette œuvre t'apprend-elle quelque chose au sujet de l'artiste?
- Selon toi, 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 toi?
- Qu'est-ce qui attire ton attention dans l'œuvre? Pourquoi?
- Selon toi, quelle partie l'artiste a-t-il travaillée le plus dans cette œuvre? En quoi cette œuvre est-elle spéciale?
- Est-ce que tu aimes cette œuvre? Pourquoi?
- Selon toi, pourquoi les autres devraient-ils voir cette œuvre d'art?
- Quel changement apporterais-tu à cette œuvre si tu en avais 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 de l'élémentaire, qui tiennent compte des diverses stratégies d'évaluation discutées à la Section 1.

1. Observation (p. 193)
2. Entretiens en petits groupes (p. 194)
3. Entretiens en groupe – Grille de classe (p. 195)
4. Entretiens individuels (p. 196)
5. Auto-évaluation - Sculpture (p. 197)
6. Auto-évaluation - Ce que j'ai appris dans ce module (p. 198)
7. Auto-évaluation - Fabrication de masques (p. 199)
8. Auto-évaluation - Pastel à l'huile (p. 200)
9. Auto-évaluation - Réflexion sur le projet (p. 201)
10. Auto-évaluation - Réflexion sur ma création artistique (p. 202)
11. Évaluation par les pairs - Travailler ensemble (p. 203)
12. Auto-évaluation - Travailler ensemble (p. 203)
13. Rétroaction des pairs (p. 204)
14. Observation de créations artistiques et réactions (p. 205)
15. Entrée dans le journal de bord (p. 205)
16. Grille d'évaluation de la production artistique (p. 206)
17. Grille (Production) (p. 206)
18. Grille - Création artistique (p. 207)
19. Grille - Réflexion de l'artiste (p. 208)
20. Barème d'évaluation d'une production artistique (p. 209)
21. Réflexion sur le portfolio (p. 210)
22. Réflexion sur une oeuvre à placer dans le portfolio (p. 211)
23. Évaluation du portfolio d'arts plastiques (p. 212)

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

Noms : _____

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

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
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.
Ce que j'aime le mieux dans mon 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 groupe

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 groupe

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

Noms: _____

Artiste : _____

Titre : _____

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

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

3. Donnez deux 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. • aucun détail indiquant la compréhension. • réaction n'indiquant aucun effort ni réflexion.

Grill 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.

Grille d'évaluation holistique (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.

Grille d'évaluation holistique – 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
	1. a mis en pratique les connaissances acquises de la leçon pour créer des travaux artistiques				
	2. a fait des expériences avec les idées et le matériel				
	3. a créé des travaux originaux				
	4. a développé le thème donné				
	5. a donné un titre à son œuvre				

Grille d'évaluation – 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

Barème d'évaluation d'une production artistique					
3 = très bien	2 = acceptable			1 = besoin d'amélioration	
Noter les critères à évaluer à droite	•				
		•			
			•		
				•	
Noms des élèves					Commentaires

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 une oeuvre à placer dans le portfolio

Nom : _____ Date : _____

Le sujet de cette oeuvre artistique est ?

Je veux mettre cette pièce dans mon portfolio parce que :

Mes sentiments par rapport à mon oeuvre sont :

Dans la création de cette oeuvre, j'ai appris :

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		
Travail d'artiste		
démontre un contrôle des techniques.		
utilise des éléments du design 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 détrempee 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 secs, 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 marquetterie d'avion et autres substances adhésives à base de solvant	Colle blanche
Crayons feutre 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 classe 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 particuliers doivent bénéficier d'une attention accrue. 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

Liste de carrières

Faire carrière dans le domaine des arts

A

administrateur d'activités artistiques
animateur
antiquaire
architecte
architecte d'intérieur
architecte-paysagiste
artisan vitrailliste
artiste environnemental
artiste peintre
art-thérapeute

B

bibliothécaire d'art
bijoutier

C

caméraman
cartographe
céramiste
cinéaste et vidéaste
concepteur automobile
concepteur d'emballages
concepteur d'exposition
concepteur de caractères d'imprimerie
concepteur de décors
concepteur de jaquettes de livres
concepteur de jouets
concepteur de meuble
concepteur de pages Web
concepteur en ferronnerie d'art
concepteur graphique
confectionneur d'instruments
conservateur de musée
consultant en conception
créateur de costumes
créateur publicitaire

D

décorateur de pâtisseries
décorateur fleuriste
designer d'interface multimédia
designer de mode
dessinateur d'animation
dessinateur de cartes de vœux
dessinateur de tapis
dessinateur de tatouages
dessinateur en textile
dessinateur judiciaire
dessinateur technique
dessinateur-maquettiste de livres

E

ébéniste
estimeur de succession
étalagiste

F

ferronnier d'art
forgeron

G

graveur d'art
graveur d'art (orfèvre)

H

historien de l'art

I

illustrateur
illustrateur de produits
illustrateur de publications techniques
illustrateur de scénario-maquette
illustrateur médical

M

maquilleur
muraliste

O

orfèvre

P

papetier
photographe
photojournaliste
potier
professeur d'arts plastiques
propriétaire de galerie

R

responsable de collection
retoucheur photo

S

sculpteur
souffleur de verre
spécialiste de la préservation historique

T

technicien d'expositions de musée

technicien de musée

tisseur

travailleur du cuir

U

urbaniste

V

visualiste

Annexe H

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 - medium 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.

éléments de composition - outils visuels employés par les artistes pour créer des œuvres artistiques, par exemple, ligne, couleur, texture, figure (forme), valeur et espace.

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.

