

Arts plastiques

Maternelle - 1^{re} année



*Programme d'études
2010*

Table des matières

	Remerciements.....	iii
Chapitre 1	Contexte et fondement.....	3
Contexte	Le milieu d'apprentissage	4
et fondement	Stades de l'évolution graphique	6
	La littératie et les arts plastiques.....	9
	Equité et diversité.....	12
	Mesure et évaluation.....	13
Chapitre 2	Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires	25
Élaboration du	Les résultats d'apprentissage généraux	29
programme et	Les résultats d'apprentissage par cycle	31
composantes	Les résultats d'apprentissage spécifiques	33
	Liens entre les résultats d'apprentissage	36
Chapitre 3	Comment utiliser le guide	41
Résultats	Les résultats d'apprentissage spécifiques	
d'apprentissage	Maternelle - 1 ^{re} année	42
spécifiques		
Chapitre 4	Ressources autorisées	93
Ressources et	Autres ressources	95
tableaux de	Suggestions de titres de littérature-jeunesse	97
correspondance	Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisés Maternelle.....	100
	Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisés 1 ^{re} année.....	104
Annexes	A - Stades de l'évolution graphique.....	111
	B - Elements et principes.....	115
	C - Organisation de l'enseignement.....	125
	D - Observation de créations artistiques et réactions.....	141
	E - Grilles d'évaluation	151
	F - Sécurité dans la classe d'arts	169
	G - Glossaire	173

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 du programme d'études *Visual Arts K-3*.

Ce document est une traduction et une adaptation du document *Visual Arts Primary Interim version* Department of Education, Division of Program Development (2009).

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 épiciène.*

Chapitre 1

Contexte et fondement

Chapitre 1 - Contexte et fondement

Contexte

Le programme d'études en arts plastiques de la Maternelle à 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.

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

Ce document décrit des expériences d'apprentissage destinées aux élèves de la Maternelle et de la 1^{re} année. Celles-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.

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 3^e année et les résultats d'apprentissage spécifiques pour les élèves de la maternelle et de la 1^{re} 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 « littératie 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, elle 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. L'expérience artistique aide

aussi les élèves à développer un jugement visuel sélectif et avisé, et donc à mieux saisir l'essence de leur propre environnement visuel.

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. En création artistique, les deux stades les plus couramment observés au primaire sont le stade préschématique (Maternelle - 1^{re} année) et schématique (2^e et 3^e année).

Stade préschématique (Maternelle - 1^{re} année)

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 (2^e - 3^e année)

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.

C'est ainsi que ces résultats ont été structurés selon une approche développementale en deux séries distinctes : Maternelle et 1^{re} année, et 2^e et 3^e années. Cette prise en compte des stades de développement et de leur incidence sur l'organisation des résultats du programme d'études fait partie intégrante de la structure globale de tout programme au primaire.

Pour plus d'information à ce sujet, consulter l'**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.

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.

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.

Au primaire, 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., peinture, gravure de reproduction, sculpture, dessin). 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 visuels 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.

La littératie et les arts plastiques

En commençant à un jeune âge à explorer le matériel artistique, l'enfant commence à développer les symboles graphiques qui représentent ses pensées. Ses premiers gestes consisteront à manipuler le matériel à des fins kinesthésiques, créant des gribouillages au hasard. À mesure qu'il développe des habiletés, l'enfant répète certains mouvements et précise les figures. À un certain point, il commence à identifier des repères avec des objets de l'environnement. Cette faculté de nommer les choses par leur nom indique une intention. Avec le temps, le regroupement d'objets reconnaissables peut relever d'une intention narrative. C'est la première tentative d'un enfant d'écrire une histoire. En maternelle et en 1^{re} année, les élèves commencent à lier leurs dessins avec des mots pour créer une signification parallèle. Au fil du temps, le texte remplace le dessin comme principal véhicule du sens.

Les activités d'observation et de réflexion menées dans les classes d'arts plastiques favorisent le développement de la **littératie visuelle**, de la **littératie médiatique** et de la **littératie critique**.

La **littératie visuelle**, soit la capacité de réagir à des images visuelles en fonction des qualités esthétiques, émotives et affectives, en d'autres termes, la compréhension visuelle, est une extension naturelle des habiletés apprises par l'observation d'objets d'art. La littératie visuelle englobe également la capacité de réagir visuellement à un texte - créer des interprétations personnelles d'un poème ou d'une histoire par le dessin, la peinture, un collage ou une sculpture, ou par une production multimédia.

Les expériences artistiques renforcent 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 réfléchis et sensibles dans le monde.

Les expériences artistiques encouragent aussi le développement des habiletés nécessaires pour saisir le sens du contenu des médias de masse, comme les magazines, les revues, les vidéos et les films.

La littératie critique

La littératie, telle qu'on la considérait auparavant - soit la capacité de décoder et de saisir la signification d'un texte écrit - comme étant vitale en soi, ne représente plus une préparation suffisante pour les enfants qui grandissent dans le monde d'aujourd'hui, d'une complexité toujours croissante. La **littératie critique** devient de plus en plus le pivot d'efforts continus pour donner aux élèves des approches qui les aideront à grandir pour devenir des citoyens autonomes, ouverts et engagés.

Quand on dit que la signification des mots est construite socialement, on implique que la plupart des choses connues ou comprises au sujet du monde et des gens qui nous entourent sont déterminées selon des attentes culturelles et sociales et des façons de se positionner les uns par rapport aux autres. On ne peut présumer que les lois, les valeurs, les coutumes et traditions et les manières de faire apprises dans un contexte donné sont universellement interprétées et acceptées de la façon dont elles ont été apprises.

La littératie critique implique la remise en question de ces hypothèses. Le savoir, la vérité, l'éducation et le langage ne peuvent jamais être neutres ou dénués de contexte - ils se construisent par des personnes qui ont une histoire et un point de vue particuliers. Elle cherche à aider les apprenants à prendre conscience qu'ils construisent et sont construits par des images, qu'ils apprennent comment ils sont censés penser, agir et être à partir des nombreux objets d'art qui les entourent.

Si l'un des buts du programme d'arts plastiques est de donner aux élèves les outils dont ils ont besoin pour devenir des citoyens réfléchis et sensibles, il faut leur apprendre à déconstruire les textes visuels et les images qui imprègnent leur vie et à se poser des questions comme :

- Qui a créé cet objet d'art (âge/sexe/race/nationalité)?
- Comment ces éléments influencent-ils la signification globale de l'objet?
- Pour qui cet objet a-t-il été créé?
- Quel est le thème de l'œuvre et comment est-il présenté?
- Comment ce thème aurait-il pu être présenté autrement?
- Qu'est-ce qui est inclus et qu'est-ce qui a été omis?
- Qu'est-ce que cela m'apprend au sujet des autres et de leur place dans le monde?
- Qu'est-ce que l'art signifie pour moi et qu'est-ce qu'il pourrait signifier pour d'autres?
- Est-ce que cet art remet en question mes convictions?
- Est-ce qu'il vient confirmer ce que je crois être vrai? Pourquoi?
- Quel effet cet art pourrait-il avoir sur moi?

La littératie critique apprend aux élèves à prendre des décisions de façon intelligente, réfléchie et humaniste quand ils doivent choisir s'il faut accepter les concepts appris, y résister ou les adapter. Elle les encourage à garder l'œil et l'esprit ouverts dans leur quête afin d'explorer plusieurs facettes du même enjeu.

La littéracie médiatique

La **littératie médiatique** est la capacité de comprendre comment fonctionnent les médias de masse, comme la télévision, le cinéma, la radio, les images fixes et les magazines - comment ils véhiculent des significations, comment ils sont organisés, et comment les utiliser judicieusement.

L'influence des médias (télévision, cinéma, vidéos, revues, affiches, images fixes, annonces, jeux sur ordinateur, musique populaire, etc.) est omniprésente dans la vie des élèves d'aujourd'hui. Il est donc important qu'à partir du primaire, les élèves apprennent à se servir des ressources médiatiques d'une façon critique et réfléchie.

La littératie médiatique est une forme de réflexion critique qui s'exerce sur le message véhiculé par le média de masse. Au primaire, les élèves peuvent commencer à développer leur littératie médiatique en se posant des questions, par exemple :

- Quel est le message?
- Qui envoie le message?
- Pourquoi ce message est-il envoyé?
- Comment ce message est-il envoyé?
- À qui s'adresse ce message?

Les élèves interprètent les messages véhiculés par les médias en fonction de leurs connaissances et expériences antérieures. Après avoir examiné les liens qu'ils ont établis, ils peuvent apprendre à analyser et à évaluer les idées, les valeurs, les techniques et les contextes des messages des médias. Il serait souhaitable d'intégrer aux programmes d'études des activités liées à la littératie médiatique. Voici quelques exemples de ce genre d'activités adaptées à des élèves du primaire.

Demander aux élèves de/d' :

- examiner la présentation et les caractéristiques des revues pour enfants;
- visiter les bureaux d'un journal;
- réagir personnellement à une affiche, une image fixe, une annonce, une vidéo ou un film;
- cibler un détail d'une image imprimée dans un journal ou une revue qui changerait la signification ou le contexte de l'image entière;
- écrire les « légendes » de diverses images;
- faire un collage d'illustrations pour exprimer un sentiment ou représenter un thème;
- écrire une histoire pour accompagner une photographie ou une peinture;
- réagir aux illustrations artistiques dans des livres d'images;
- penser à la police de caractères et à l'effet qu'elle peut avoir sur le message ou le sens véhiculé;
- créer des images visuelles pour accompagner une histoire, un livre ou un poème, et discuter des motifs expliquant les choix.

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 grâce aux 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 arts plastiques. Qu'elle permette d'exprimer des frustrations, de la colère ou de la peur, ou qu'elle offre simplement un moment de calme introspection dans le tourbillon de la vie, la création artistique joue un rôle déterminant en offrant aux élèves qui se sentent déstabilisés, inaptés ou différents des autres des expériences où défis et soutien s'équilibrent judicieusement.

Mesure et évaluation

Principes directeurs

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

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

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

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

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

Pratiques d'évaluation

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

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. Il y a des méthodes d'auto-évaluation adaptées à l'âge des élèves du primaire (p. ex., journal de bord, entretiens, questions, listes de contrôle simples et questionnaires); l'auto-évaluation doit être encouragée par des techniques simples dès la maternelle.

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 grilles 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 de temps 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. Les élèves peuvent commencer à utiliser ce journal en 1^{re} année si les tâches assignées correspondent à leur stade de 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 de groupe soit appropriée; l'enseignant peut alors écrire sur de grandes feuilles de papier et les afficher dans la classe. Le **croquis** et la **rédaction** sont les deux principales façons d'utiliser le journal de bord.

Croquis

- **Dessin** : 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 futur 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'enseignant 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/feuilles autocollants). Cette information recueillie de façon informelle peut ensuite être classée dans un dossier ou une chemise. Les observations planifiées peuvent être organisées différemment. L'enseignant peut décider des élèves qu'il observera et des éléments qui seront évalués, et consigner l'information sous sa forme finale dans le contexte d'observation.

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

Listes de contrôle / Listes de vérification

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

Barèmes

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

Grilles de notation

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

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

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

On trouvera à l'Annexe E des grilles 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 spirituel et moral

Les finissants seront en mesure de démontrer une compréhension et une appréciation du rôle que les systèmes de croyances jouent dans le développement d'une conduite morale et 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.

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 émotive. 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.

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

Résultats d'apprentissage par cycle

Les résultats d'apprentissage par cycle, organisés en fonction des huit résultats d'apprentissage généraux, sont des énoncés qui décrivent ce que les élèves devront savoir, pouvoir faire et apprécier au terme de leur 3^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.	1.1.1	explorer les couleurs, les figures, les lignes, les textures et le principe de motif et de répétition dans l'environnement visuel.
	1.1.2	créer des images inspirées par des expériences sensorielles et l'imagination qui expriment un état d'âme, un sentiment ou une réaction émotionnelle et qui véhiculent une signification personnelle.
	1.1.3	communiquer visuellement des récits, des idées et des expériences en utilisant divers matériaux.
	1.1.4	explorer les rudiments des compétences, des techniques et du vocabulaire des arts.
	1.1.5	explorer un éventail de matériaux, d'outils, d'équipements et de procédés.
2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.	2.1.1	créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.
	2.1.2	choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
	2.1.3	acquérir des compétences pour l'interaction, la coopération et la coopération en travaillant avec d'autres à la création d'images.
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.	3.1.1	démontrer qu'ils perçoivent les images visuelles autour d'eux et leurs effets sur les gens.
	3.1.2	reconnaître les communications visuelles dans leur quotidien.
	3.1.3	créer des images qui témoignent de leur culture et de leur communauté.
	3.1.4	explorer des images à partir de divers contextes historiques et culturels.
	3.1.5	s'inspirer d'expériences tirées de leurs environnements personnels, sociaux et physiques dans leurs créations visuelles.
	3.1.6	décrire leurs utilisations des arts visuels à l'école et à la maison.
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.	4.1.1	faire preuve de respect pour les œuvres des autres et pour leurs propres œuvres.
	4.1.2	examiner des œuvres d'art créées à diverses fins par des cultures passées et actuelles.
	4.1.3	reconnaître et analyser comment les arts sont une activité humaine susceptible d'émerger d'expériences personnelles.
	4.1.4	montrer qu'ils comprennent que les arts visuels sont un mode d'expression universel pour tous.

- 5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.**
- 5.1.1 reconnaître qu'il y a des rapports et des points communs entre les arts visuels et les autres formes d'arts.
 - 5.1.2 observer des objets et des images dans leur localité et les commenter.
 - 5.1.3 démontrer sensibilité et respect envers les autres et les œuvres qu'ils créent.
 - 5.1.4 explorer les arts du passé et les comparer à leur art.
 - 5.1.5 examiner les rapports entre les environnements naturels et construits.
- 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.**
- 6.1.1 suggérer des raisons pour leurs préférences en matière d'œuvres d'art.
 - 6.1.2 appliquer des critères simples pour cerner les grandes idées dans les œuvres originales des autres.
 - 6.1.3 utiliser un langage descriptif pour commenter leurs œuvres et celles de leurs pairs.
 - 6.1.4 reconnaître que les éléments du design peuvent être organisés en fonction des principes du design.
 - 6.1.5 expliquer comment ils prennent des décisions durant le processus de création.
 - 6.1.6 comprendre que les gens peuvent répondre avec émotion à ce qu'ils voient.
- 7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.**
- 7.1.1 être conscients des mesures de sécurité à prendre en manipulant des outils et des matériaux de création artistique.
 - 7.1.2 résoudre des problèmes de conception simples en se servant des technologies à leur disposition.
 - 7.1.3 faire des choix et prendre des décisions sur les outils et les matériaux qu'ils utilisent pour créer des œuvres artistiques.
- 8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.**
- 8.1.1 comprendre que des images sont créées à toutes sortes de fins, et décrire leurs propres intentions dans la création d'œuvres d'art.
 - 8.1.2 expliquer leurs intentions en discutant de leurs propres images visuelles.
 - 8.1.3 décrire comment les expériences des gens ont une influence sur leur art.
 - 8.1.4 examiner et commenter les œuvres des autres et réfléchir aux intentions de ceux qui les ont produites.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Création, production et présentation

- | | | |
|---|-------|---|
| 1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques. | 1.1.1 | explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel. |
| | 1.1.2 | explorer les principes du design (motif/répétition, variété, contraste, relief, rythme/mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel. |
| | 1.1.3 | appliquer un ou plusieurs des éléments et des principes du design à la création d'œuvres d'art basées sur leurs perceptions et leur imagination. |
| | 1.1.4 | explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité. |
| 2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions. | 2.1.1 | créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'art visuel. |
| | 2.1.2 | choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio. |
| | 2.1.3 | collaborer au processus de création artistique. |

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

- | | | |
|---|-------|--|
| 3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture. | 3.1.1 | décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté. |
| | 3.1.2 | explorer des images d'époques et de cultures différentes. |
| | 3.1.3 | reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques. |
| 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. | 4.1.1 | reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens. |
| | 4.1.2 | discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations. |
| 5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux. | 5.1.1 | comparer à leur propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses. |
| | 5.1.2 | faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et la création artistique. |

Percevoir, réfléchir et réagir

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

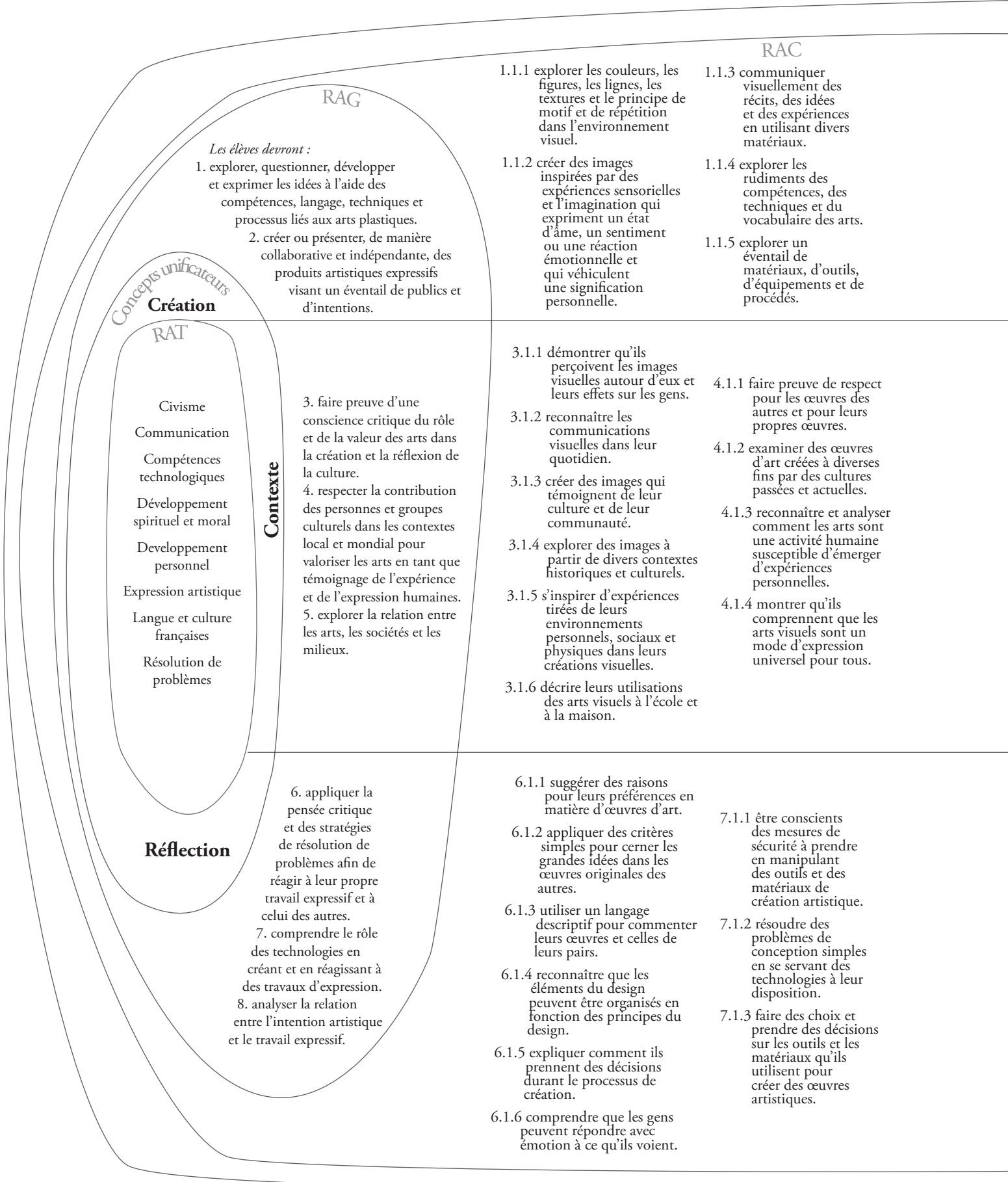
- 6.1.1 expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.
- 6.1.2 répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres.
- 6.1.3 discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design.

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

- 7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique.
- 7.1.2 résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles.

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

- 8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art.
- 8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art.



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
 - Development 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.

- RAG**
- 1.1.1 explorer les couleurs, les figures, les lignes, les textures et le principe de motif et de répétition dans l'environnement visuel.
 - 1.1.2 créer des images inspirées par des expériences sensorielles et l'imagination qui expriment un état d'âme, un sentiment ou une réaction émotionnelle et qui véhiculent une signification personnelle.

- RAC**
- 1.1.3 communiquer visuellement des récits, des idées et des expériences en utilisant divers matériaux.
 - 1.1.4 explorer les rudiments des compétences, des techniques et du vocabulaire des arts.
 - 1.1.5 explorer un éventail de matériaux, d'outils, d'équipements et de procédés.

- 3.1.1 démontrer qu'ils perçoivent les images visuelles autour d'eux et leurs effets sur les gens.
- 3.1.2 reconnaître les communications visuelles dans leur quotidien.
- 3.1.3 créer des images qui témoignent de leur culture et de leur communauté.
- 3.1.4 explorer des images à partir de divers contextes historiques et culturels.
- 3.1.5 s'inspirer d'expériences tirées de leurs environnements personnels, sociaux et physiques dans leurs créations visuelles.
- 3.1.6 décrire leurs utilisations des arts visuels à l'école et à la maison.

- 4.1.1 faire preuve de respect pour les œuvres des autres et pour leurs propres œuvres.
- 4.1.2 examiner des œuvres d'art créées à diverses fins par des cultures passées et actuelles.
- 4.1.3 reconnaître et analyser comment les arts sont une activité humaine susceptible d'émerger d'expériences personnelles.
- 4.1.4 montrer qu'ils comprennent que les arts visuels sont un mode d'expression universel pour tous.

- 6.1.1 suggérer des raisons pour leurs préférences en matière d'œuvres d'art.
- 6.1.2 appliquer des critères simples pour cerner les grandes idées dans les œuvres originales des autres.
- 6.1.3 utiliser un langage descriptif pour commenter leurs œuvres et celles de leurs pairs.
- 6.1.4 reconnaître que les éléments du design peuvent être organisés en fonction des principes du design.
- 6.1.5 expliquer comment ils prennent des décisions durant le processus de création.
- 6.1.6 comprendre que les gens peuvent répondre avec émotion à ce qu'ils voient.

- 7.1.1 être conscients des mesures de sécurité à prendre en manipulant des outils et des matériaux de création artistique.
- 7.1.2 résoudre des problèmes de conception simples en se servant des technologies à leur disposition.
- 7.1.3 faire des choix et prendre des décisions sur les outils et les matériaux qu'ils utilisent pour créer des œuvres artistiques.

RAS

Maternelle et 1^{re} année

- 2.1.1 créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.
- 2.1.2 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
- 2.1.3 acquérir des compétences pour l'interaction, la coopération et la coopération en travaillant avec d'autres à la création d'images.

- 1.1.1 explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel.
- 1.1.2 explorer les principes du design (motif/répétition, variété, contraste, relief, rythme/mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel.
- 1.1.3 appliquer un ou plusieurs des éléments et des principes du design à la création d'œuvres d'art basées sur leurs perceptions et leur imagination.
- 1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.
- 2.1.1 créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'art visuel.
- 2.1.2 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.
- 2.1.3 collaborer au processus de création artistique.

- 5.1.1 reconnaître qu'il y a des rapports et des points communs entre les arts visuels et les autres formes d'arts.
- 5.1.2 observer des objets et des images dans leur localité et les commenter.
- 5.1.3 démontrer sensibilité et respect envers les autres et les œuvres qu'ils créent.
- 5.1.4 explorer les arts du passé et les comparer à leur art.
- 5.1.5 examiner les rapports entre les environnements naturels et construits.

- 3.1.1 décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté.
- 3.1.2 explorer des images d'époques et de cultures différentes.
- 3.1.3 reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques.
- 4.1.1 reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens.
- 4.1.2 discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations.
- 5.1.1 comparer à leur propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses.
- 5.1.2 faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et la création artistique.

- 8.1.1 comprendre que des images sont créées à toutes sortes de fins, et décrire leurs propres intentions dans la création d'œuvres d'art.
- 8.1.2 expliquer leurs intentions en discutant de leurs propres images visuelles.
- 8.1.3 décrire comment les expériences des gens ont une influence sur leur art.
- 8.1.4 examiner et commenter les œuvres des autres et réfléchir aux intentions de ceux qui les ont produites.

- 6.1.1 expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.
- 6.1.2 répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres.
- 6.1.3 discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design.
- 7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique.
- 7.1.2 résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles.
- 8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art.
- 8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art.

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 maternelle jusqu'à la 1^{re} année. Les regroupements par niveau des résultats d'apprentissage sont structurés de façon à correspondre aux stades de l'évolution graphique. Les résultats d'apprentissage pour la maternelle et la 1^{re} année sont regroupés. Le même résultat d'apprentissage est échelonné sur deux années, mais la complexité des activités d'apprentissage, du langage utilisé, du questionnement et des produits créés augmente au cours de la deuxième année d'enseignement (1^{re} et 3^e année).

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

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

Colonne 1 : Résultats d'apprentissage spécifiques

Colonne 2 : Exemples d'activités et stratégies d'enseignement

Colonne 3 : Exemples d'activités d'évaluation

Colonne 4 : Notes et ressources

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

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>1.1.1 explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel.</p>	<p>À partir du moment où les jeunes enfants commencent à faire des marques sur du papier à l'aide d'un crayon, ils utilisent les éléments du dessin (ligne, couleur, texture, valeur et forme) qui forment le langage de base des arts plastiques. Ces éléments sont évidents dans le monde naturel et sont utilisés seuls ou en combinaison dans les constructions faites par les humains. C'est le contexte dans lequel nous utilisons ces éléments qui leur donne une signification. Les élèves doivent étudier les éléments dans des contextes signifiants (p. ex., milieu naturel, affiches et travaux originaux créés par d'autres élèves). Cette exploration peut être suivie parfois directement de l'application quand les élèves créent une œuvre d'art avec un ou plusieurs éléments choisis. (Voir les activités d'exploration des éléments de composition à l'Annexe B.)</p> <p><i>Mélange des couleurs</i> Pour passer en revue les couleurs primaires et présenter les couleurs secondaires, l'enseignant peut faire faire aux élèves des expériences sur le mélange de trois couleurs primaires en utilisant du colorant alimentaire. Laissez les couleurs se mélanger sur un essuie-tout ou un filtre à café mouillé. Discutez des résultats. Créez une échelle de couleurs simple en assemblant les papiers et en consignnant les résultats de l'expérience. (Création des couleurs secondaires : orange avec le jaune et le rouge, vert avec le bleu et le jaune, violet avec le bleu et le rouge).</p> <p><i>Couleurs pâles ou foncées?</i> (1^{re} année) Toute teinte (couleur) peut avoir une gamme de valeurs (tons) allant de très pâle à très foncé. L'enseignant peut préparer des fiches de valeur pour le nuancier à pochettes en choisissant une teinte, p. ex., rouge, et en découpant des carrés de couleur de papier recyclé ou de revues. Collez les carrés au haut de rectangles en carton découpés. En placez-les dans le milieu d'une pochette et montrez un deuxième carton. Les élèves décident si la valeur de la teinte est plus pâle ou plus foncée et la placent à l'endroit approprié.</p> <p><i>Lignes</i> Observer une variété d'œuvres d'art pour trouver différents types de lignes. Mettre l'accent sur un seul type de lignes à la fois, le définir et montrer d'autres exemples. Bâtit un vocabulaire pour pouvoir discuter des lignes dans les œuvres d'art et le milieu environnant. gravure, du collage, de la sculpture, la création artistique avec le papier, etc.</p> <p><i>Tableau de textures</i> Pour explorer les aspects de la texture, l'enseignant peut créer un tableau de textures. Par exemple, utilisez le côté d'un crayon de couleur pour frotter des matériaux très texturés (feuilles d'arbre, jute, papier abrasif, etc.), ou découpez des images de matériaux recyclés (p. ex., catalogues de papier peint, revues, tissus) pour créer le tableau. Utilisez le vocabulaire approprié pour décrire la texture.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> Les élèves apprennent les éléments du dessin d'abord en participant à des activités de visionnement, puis en appliquant ces éléments dans des créations artistiques individuelles ou collectives. Pour évaluer la reconnaissance des éléments grâce à l'observation, l'enseignant peut déterminer les apprentissages réalisés par le pointage (montrer du doigt) ou selon les réponses verbales à des questions ou lors d'une discussion.</p> <p>L'exploration initiale des éléments se fait individuellement, ce qui permet à l'enseignant d'observer chaque élève pour déterminer qui comprend les concepts enseignés. L'utilisation de fiches anecdotiques pour inscrire le nom des élèves éprouvant de la difficulté avec ce résultat d'apprentissage est une bonne stratégie, qui exige cependant une méthode efficace pour classer les données anecdotiques, p. ex., cahier à anneaux ou petit classeur.</p> <p><i>Entretiens et liste de contrôle</i> Les entretiens en groupe permettent à l'enseignant d'accorder plus d'attention à des petits groupes d'élèves. Il peut utiliser une image précise et poser une série de questions axées sur un ou plusieurs éléments. Une simple liste de contrôle fera l'affaire pour indiquer les progrès des élèves.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>Les éléments :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> i différents types de lignes – droite, courbe, zigzag ii les couleurs primaires - le rouge (magenta), le jaune et le bleu (cyan) iii les couleurs secondaires (orange, vert, violet) iv les couleurs plus claires ou foncées par comparaison v les textures de base (rude, lisse, dure, douce, molle, humide, sèche, etc.) vi différentes figures géométriques (cercle, carré, etc.) créées par des lignes droites fermées vii des figures libres (organiques) (créées par des lignes courbes fermées) viii comprendre le rapport entre la ligne et la figure/forme

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>1.1.2 explorer les principes du design (motif/répétition, variété, contraste, relief, rythme/mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel.</p>	<p><i>Enseignement des principes ou design</i></p> <p>Les principes du dessin (principes de l'art) comprennent les suivants : accent ou mise en évidence, équilibre, mouvement, répétition, contraste et unité. L'enseignant peut saisir les occasions de mentionner ces termes dans la discussion, mais le principe sur lequel on insistera en maternelle et en 1^{re} année, est la répétition qui permet de créer des motifs.</p> <p><i>Comprendre le motif</i></p> <p>La complexité des motifs présentés aux élèves augmente de la maternelle à la 1^{re} année. C'est la répétition d'éléments (forme, couleur, lignes, etc.) qui crée le motif. À cet âge, l'enfant doit prendre conscience du motif dans la nature (p. ex., toile d'araignée, nervures sur les feuilles) aussi bien que dans l'environnement construit (p. ex., vêtements, carreaux de plafond, disposition des pupitres, œuvres d'art et illustrations de livres).</p> <p>L'enseignant doit encourager les élèves à discuter en groupe du motif dans leur propre création et dans celle des autres (réflexion). À mesure que les élèves deviennent plus à l'aise avec les éléments et les principes, ils peuvent réinvestir ces nouvelles connaissances dans leurs travaux.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Échantillon de travail et fiches anecdotiques</i> Donner des revues aux élèves et leur demander de montrer ce qu'ils savent des couleurs, des lignes, des textures, etc. en trouvant, en découpant et en collant des images portant sur un thème précis. L'enseignant peut consigner les données recueillies grâce à ces deux stratégies d'évaluation sur des fiches anecdotiques ou à l'aide d'une liste de contrôle pour le groupe.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>NOTES :</i> <i>Livres pour enfants</i> Les illustrations de la littérature enfantine sont une véritable mine d'exemples d'éléments de l'art qu'on peut observer. En prenant chaque jour le temps de s'interroger sur les illustrations et d'en discuter, les élèves se familiarisent avec des centaines d'exemples de façons différentes dont divers artistes utilisent les éléments de l'art dans leurs créations artistiques.</p>

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>1.1.3 appliquer un ou plusieurs des éléments et des principes du design à la création d'œuvres d'art basées sur leurs perceptions et leur imagination.</p>	<p>Les sources d'idées de création artistique sont nombreuses, par exemple, les ressources autorisées, la littérature jeunesse, les ressources pour l'enseignant et les plans de leçons en ligne. La création artistique doit être intégrée aux différentes matières des programmes d'études afin d'assurer la variété du contenu et de donner aux élèves des occasions fréquentes de créer. Toutes les occasions de créer des œuvres artistiques doivent comporter un élément d'enseignement de l'art utilisant les mêmes stratégies d'enseignement qu'en classe d'art.</p> <p><i>Compositions avec des fils</i> (1^{re} année) Remettre aux élèves des fils ou tiges (comme des fils de téléphone de couleur, longs cure-pipes) comme matériel pour produire un dessin. Discuter du concept de ligne; expliquer que le fil peut aussi être vu comme une ligne. Suggérer d'ajouter de nouveaux bouts de fil pour développer le dessin. Comme certains fils ou câbles sont pointus, il faut prendre des précautions avec les jeunes enfants. C'est donc une occasion de discuter de sécurité dans l'utilisation des matériaux.</p> <p><i>Lignes et émotions</i> Inviter les élèves à écouter de la musique d'une variété de sources et de styles et à tracer des lignes correspondant à ce qu'ils entendent, d'abord en bougeant les bras, ensuite en utilisant le pinceau. Les encourager à utiliser des mots descriptifs quand ils parlent de leurs créations.</p> <p><i>Figures organiques</i> (1^{re} année) Explorer les œuvres que Matisse a créées vers la fin de sa vie au moyen de figures organiques découpées. Expliquer la qualité de ces figures, et comment elles ont été créées en joignant des lignes courbes. Observer la façon dont les compositions sont créées. Fournir aux élèves divers types de papiers de couleur et leur demander de créer leurs propres collages de figures organiques.</p> <p><i>Formes de papier autocollant</i> Remettre aux élèves des figures géométriques sur papier autocollant; leur demander de créer des animaux, des personnages ou des maisons, et d'ajouter des détails au moyen de crayons feutres ou de crayons de couleur.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Sélection dans le portfolio</i> Demander à chaque élève de choisir un échantillon de travail de son portfolio de classement pour représenter ce qu'il a appris au sujet de l'utilisation des éléments ou des principes de l'art. L'enseignant peut inscrire les réflexions de l'élève et les annexer à l'échantillon. Ce travail peut ensuite être mis dans le portfolio de présentation de l'élève.</p> <p><i>Journal de bord collectif</i> À la fin d'une leçon, l'enseignant peut demander aux élèves d'énumérer les choses importantes qu'ils ont apprises en écoutant de la musique et en créant leur pièce, et consigner les réponses dans un tableau.</p> <p><i>Auto-évaluation</i> Les élèves peuvent commencer à s'exercer à l'auto-évaluation. L'utilisation de la rime est une excellente façon de les aider à se rappeler ce qui est important. Voici un exemple judicieux pour évaluer la variété dans une composition :</p> <p><i>Quelque chose gros, quelque chose petit, un truc haut, un truc petit, un trus foncé, un truc pâle, m'aident à créer une image géniale.</i></p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>NOTES :</i> Voir p. 17-18 pour plus d'information au sujet des portfolios.</p>

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.</p>	<p>Les élèves doivent participer à différents types d'activités de création artistique et utiliser une gamme de matériaux. En plus du dessin et de la peinture, ils doivent pouvoir faire de la gravure, du collage, de la sculpture, de la manipulation de papier, etc.</p> <p><i>Entretien des pinceaux</i> Les pinceaux sont des outils et doivent être bien entretenus. Quand ils baignent dans l'eau trop longtemps, la virole (petite bague qui tient les poils en place) de métal rouille, la colle qui maintient les poils ensemble se dissout et les poils finissent par se tordre. Utiliser un contenant d'eau savonneuse pour le nettoyage final des pinceaux. Un deuxième contenant peut servir à rincer pour enlever le savon des pinceaux. Pour les pinceaux difficiles à nettoyer, on peut les frotter directement sur un pain de savon et les rincer plusieurs fois. Sécher les pinceaux avant de les ranger la tête en bas dans un contenant.</p> <p><i>Façons de tenir le pinceau</i> Essayer différentes façons de tenir le pinceau pour obtenir différents effets. Le fait de tenir le pinceau tout près de la virole donne un meilleur contrôle, mais limite le mouvement, alors qu'en tenant le manche près de l'extrémité, on peut tracer des lignes plus fluides. Insister sur l'idée de choisir la position du pinceau en fonction de la tâche prévue.</p> <p><i>Maniement du pinceau</i> Demander aux élèves de manier le pinceau de différentes façons pour peindre deux figures de base. Discuter de ce qu'ils ont découvert. Insister sur le fait que les artistes utilisent les pinceaux de bien des façons pour obtenir les résultats désirés.</p> <p><i>Ciseaux et colle</i> Plusieurs enfants de la maternelle doivent apprendre à manier les ciseaux. Le découpage de formes libres est une bonne façon de commencer, car il est plus facile de manier les ciseaux quand il n'y a pas de formes précises à suivre. Plus tard, à mesure qu'ils deviennent plus habiles, les amener à dessiner des figures de base et à les découper. Leur faire découper des formes plus grandes et coller des formes plus petites par dessus les plus grandes (p. ex., forme de maison, fenêtre, porte). Certains enfants utilisent instinctivement la colle ou la pâte sans gaspiller, d'autres ont besoin qu'on leur montre comment procéder. Leur dire qu'ils doivent tenir compte de la grandeur du papier pour savoir combien de colle appliquer. Discuter de façons de résoudre les problèmes quand il y a trop de colle ou pas assez.</p> <p><i>Murales</i> La création de murales permet une application logique des habiletés en manipulation du papier. Les élèves peuvent illustrer une excursion, une histoire préférée, un cadeau de Noël, des motifs représentant les saisons, etc.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation L'observation est la principale stratégie permettant d'évaluer l'utilisation d'une gamme de matériaux et de méthodes. L'enseignant peut utiliser des fiches anecdotiques et/ou une simple liste de contrôle à cocher sous oui ou non pour consigner l'information.</p> <p>Échange entre élèves (auto-évaluation) Former des groupes de quatre élèves et demander à chaque groupe de parler d'un travail artistique effectué lors d'une classe précédente. Leur demander de donner deux raisons expliquant pourquoi ils ont choisi ce travail. Plus tard, en 1^{re} année, ces raisons peuvent être consignées dans un journal de bord de l'élève avant leur présentation.</p> <p>Présentation orale Quand l'enseignant donne aux élèves le choix du matériel pour une activité, il terminera la leçon en leur demandant d'expliquer pourquoi ils ont choisi ce matériel et comment ils l'ont utilisé.</p> <p>Observation et liste de contrôle Établir une liste pour consigner l'information sur diverses habiletés associées à l'utilisation des matériaux et outils. Organiser la liste en catégories, par exemple :</p> <p>Découpage et collage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilise la colle correctement. - Découpe le papier en suivant la ligne. - Déchire le papier en suivant des lignes droites et courbes. - Peut coller des formes qui se chevauchent. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant</p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.</p>	<p><i>Illustrations faites de papier déchiré</i> (1^{re} année)</p> <p>Consulter des livres pour enfants qui ont été illustrés au moyen de papier découpé ou déchiré. Discuter des formes, si elles ont été découpées ou déchirées, de leur position sur la page; déterminer si le papier a été peint avant l'application des morceaux de papier, etc.</p> <p><i>Introduction au dessin</i></p> <p>Le dessin étant en général la première incursion dans la construction du sens, l'enfant aime beaucoup consigner ses idées de cette façon. Bon nombre des premières entrées du journal de bord sont en fait des dessins, qui sont accompagnés ensuite de mots. L'enseignant doit offrir aux élèves de maternelle et de 1^{re} année de multiples occasions de dessiner.</p> <p><i>Modèles de dessin</i> (1^{re} année)</p> <p>Organiser des séances de dessin structurées s'inspirant d'expériences personnelles ou de l'observation de l'environnement, ou faisant appel à l'imagination. Les jeunes enfants peuvent s'inspirer d'objets réels : plantes, fruits ou légumes, jouets, fleurs, vaisselle ou tout autre objet qui suscite l'intérêt de la classe. Suggérer de dessiner à grande échelle afin de pouvoir ajouter plus de détails. Recommander de couvrir toute la page du dessin. C'est un concept qui se développe avec le temps, mais il convient d'en parler et d'insister sur ce point dans les discussions sur les travaux artistiques.</p> <p><i>Outils de dessin</i></p> <p>Présenter aux élèves divers outils qui permettent de tracer des lignes. Leur laisser le choix des outils; demander ensuite pourquoi ils ont choisi ces outils. Leur faire dessiner la même image en utilisant différents outils. Discuter pour déterminer l'outil qui a mieux convenu à la tâche, et pourquoi.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation et liste de contrôle Développer une liste de contrôle pour évaluer les points suivants : Dessin</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les détails; - remplit la page; - utilise divers médiums efficacement. <p>Auto-évaluation (1^{re} année) Préparer une fiche d'auto-évaluation simple pouvant servir pour un groupe de 1^{re} année. Demander aux élèves de lacer leur travail sur leur pupitre pendant qu'ils l'évaluent. Suggérer un barème avec un <i>M. Sourire</i>, un <i>M. Couci-couça</i> et un <i>M. Triste</i>. Lire l'énoncé et demander aux élèves de colorier le visage correspondant. Voici des exemples d'énoncés pouvant servir à évaluer un dessin au crayon gratté en 1^{re} année</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'ai couvert tout le papier avec de la couleur. - J'ai couvert toute la couleur avec un crayon noir. - J'ai essayé différents outils pour gratter les lignes. - J'ai fait mon dessin pour qu'il couvre toute la page. - J'ai tracé des lignes épaisses et des lignes minces. - J'ai utilisé un motif dans mon dessin. <p>Ce sont les résultats d'apprentissage qui dicteront les éléments à inclure dans l'évaluation. Quatre ou cinq éléments suffisent pour les élèves de 1^{re} année.</p> <p>Observation et fiches anecdotiques (1^{re} année) Quand les élèves dessinent en ayant recours à l'observation (d'objets choisis, d'images d'animaux, etc.), chercher des signes montrant 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 considérer différents points de vue (p. ex., l'intérieur, l'extérieur). <p>Journal de bord Demander aux élèves de décrire ce qu'ils ont découvert en faisant des expériences avec différents outils de dessin. Conclure en déterminant l'outil qu'ils ont préféré et pourquoi. Cette activité peut faire l'objet d'un texte collectif dans le journal de bord de la classe.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.</p>	<p><i>Empreintes d'objets trouvés</i></p> <p>Il existe de multiples possibilités d'expérience de gravure/ d'estampe pour les élèves de maternelle et de 1^{re} année. Les enfants peuvent faire de très belles estampes ou empreintes à l'aide d'objets trouvés, tels que boutons, épingles à linge, éponges, écorce, gomme à effacer, bouchons de bouteille, roues dentées, extrémité circulaire d'un tube, blocs, bobine en bois. Il s'agit simplement d'appliquer de la peinture tempra sur l'objet à l'aide d'un pinceau ou d'une éponge, et de le presser sur du papier. Si les élèves appliquent trop de peinture, leur suggérer de faire une première empreinte sur un essuie-tout humide avant de faire l'empreinte finale sur papier. Pour les gros objets, utiliser un vaporisateur pour appliquer l'encre ou la peinture tout autour.</p> <p><i>Empreintes à l'aide de légumes et de fruits</i></p> <p>On peut utiliser bon nombre de légumes et de fruits pour faire des empreintes intéressantes : champignons, poivrons, choux, pommes, poires, etc. coupés en deux. Il est facile d'inclure plusieurs images sur une page pour faire une composition. Encourager les élèves à fragmenter l'espace (étalement le dessin à la grandeur de la page, mais en laissant des espaces libres). Pour embellir les empreintes de légumes et d'autres objets trouvés, leur suggérer d'utiliser de la peinture, des pastels ou des crayons feutres.</p> <p><i>Empreintes au pochoir</i></p> <p>Pour faire des empreintes, on peut aussi utiliser des pochoirs commerciaux ou faits par les élèves. Les élèves peuvent faire une incision au centre d'une feuille de papier avec les ciseaux et couper des formes libres, au hasard, qui peuvent servir de pochoir. Autre bonne technique : plier le papier en deux et couper une forme en suivant une ligne. Pour appliquer la couleur dans ces formes, utiliser une éponge imbibée de peinture ou un pinceau. Les élèves peuvent déplacer les pochoirs plusieurs fois sur la feuille pour créer une composition. Ils peuvent aussi changer de couleur, et quand la couche est sèche, utiliser de nouvelles formes.</p> <p><i>Papiers pour les empreintes</i></p> <p>Les empreintes peuvent être réalisées sur tous les types de papier : papier de bricolage, papier journal, échantillons de papier peint, papiers minces (mouchoirs), papier d'emballage (brun), restes de tissus légers, papier d'emballage cadeau.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Auto-évaluation</i> À la fin d'une leçon sur les empreintes, demander aux élèves de dire ce qu'ils ont appris au sujet des empreintes. Pour les élèves de maternelle, inscrire l'information sur du papier graphique. Encourager les élèves de 1^{re} année à écrire ce qu'ils ont appris sur un papillon autocollant et à l'appliquer sur leur composition.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p><i>(suite)</i></p> <p>1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de vocabulaires artistiques pour améliorer leur créativité.</p>	<p><i>Introduction à la sculpture</i></p> <p>Dans plusieurs salles de classe, les occasions de créer des compositions en deux dimensions (2D) au primaire sont beaucoup plus nombreuses que de créer des œuvres en 3D. L'enseignant doit donc s'assurer d'offrir aux élèves suffisamment de possibilités de créer des sculptures en utilisant une variété de matériaux dans le cadre des activités artistiques. L'enseignant peut utiliser des matériaux recyclés quand les quantités d'argile ou de pâte à modeler sont limitées. Le manque de matériel ne devrait jamais être une raison de priver les élèves d'expériences en sculpture.</p> <p>Consulter l'Annexe C pour des recettes de matériaux d'ar.</p> <p><i>Sculpture avec des objets trouvés</i></p> <p>Demander aux élèves de réfléchir à une structure qui pourrait favoriser la paix sur le terrain de jeu ou en classe. Leur donner des blocs de bois, des bobines et d'autres objets trouvés pour la planification et la création des espaces.</p> <p><i>Explorer avec l'argile</i></p> <p>Inviter les élèves à manipuler et à découvrir l'argile, par exemple, pincer, enfoncer, tirer pour créer des formes d'animaux familiers ou de petits pots, en ajoutant de la texture au moyen d'objets trouvés comme des fils, du jute ou des feuilles d'arbre.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Présentation orale Donner aux élèves l'occasion de présenter leurs constructions à la classe. Leur demander de décrire ce qu'ils ont créé et d'utiliser des mots du vocabulaire de l'art pour parler de leur travail. Questionner les élèves réticents pour les encourager à parler.</p> <p>Questionnement Quand les élèves créent des compositions 3D à l'aide d'une variété de matériaux rassemblés, poser des questions, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Où as-tu pris cette idée? - Explique-nous un problème que tu as eu en faisant ce travail. - Qu'as-tu fait pour résoudre ce problème? - Qu'as-tu découvert qui pourrait t'aider quand tu feras une autre sculpture? 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>2.1.1 créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes des arts plastiques.</p>	<p><i>Fixer un but</i> Il est essentiel d'établir un lien entre la création et le but dans la création artistique. L'élève créera des œuvres plus personnelles, plus intenses quand il sait pourquoi il est engagé dans ce processus et à qui s'adresse cette création. Le but de la création peut varier; parfois, il s'agit simplement d'explorer ou de faire des expériences, et à d'autres moments, le but est plus personnel (p. ex., consigner un événement spécial ou exprimer des sentiments).</p> <p><i>Observer et consigner</i> (1^{re} année) Donner aux élèves des occasions de faire des observations minutieuses (p. ex., utiliser une loupe, toucher) des motifs linéaires d'un objet comme une coquille ou une feuille d'arbre. Leur demander de dessiner l'image agrandie de l'objet.</p> <p><i>Illustrer des histoires</i> Inviter les élèves à commenter le langage descriptif détaillé d'une histoire en illustrant des manuels de classe ou en créant une murale.</p> <p><i>Transformations</i> Inviter la classe à faire un remue-méninges sur les caractéristiques possibles de créatures imaginaires. D'après ces idées, demander aux élèves de faire un dessin au marqueur ou au crayon sur un légume, une éponge ou une empreinte pour le transformer en une créature imaginaire.</p> <p><i>Illustrations de livres de littérature-jeunesse</i> Les illustrations des livres pour enfants renferment une foule d'exemples de formes d'art visuel. Au cours d'une lecture à voix haute, toujours commenter les illustrations du livre, nommer la méthode utilisée pour créer les illustrations, p. ex., aquarelle, peinture acrylique ou à l'huile, photographie, collage, techniques mixtes, sculpture (argile, bois, papier), livre drawing, empreinte.</p> <p><i>Collection de reproductions d'œuvres d'art à l'école</i> Monter une collection de reproductions d'œuvres d'art pour l'école et les classer par technique. Mettre en place un système de prêt pour que les enseignants puissent avoir accès à ces ressources au besoin. Comme exemples de sources d'illustrations d'œuvres d'art, mentionnons les vieux calendriers, les affiches ou invitations à des expositions d'art, des reproductions sous forme d'affiches, des pages de vieux livres d'art de bibliothèques publiques, de comptoirs de livres d'occasion, de bouquinistes ou de marchés aux puces. Demander aux parents d'aider à monter la collection d'illustrations.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Réponses des élèves (1^{re} année)</p> <p>À la fin de la leçon, quand les élèves auront partagé leur travail et répondu aux questions, les amener à réfléchir en leur demandant pourquoi ils ont créé ces images. Exemples de réponses possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour montrer ce que j'aime faire en hiver; - pour raconter une histoire; - pour faire une affiche pour le concert; - pour raconter notre excursion au musée. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant</p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>L'art a plusieurs buts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - raconter une histoire (illustrer) - communiquer des expériences - décorer/embellir - exprimer l'imagination - documenter des événements personnels - consigner des observations <p>Liste de l'enseignant</p> <p>Tenir une liste des résultats d'apprentissage pour lesquels une composition artistique a été créée, afin de planifier les activités de dessin en fonction des divers résultats d'apprentissage pour une période donnée.</p>

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>2.1.2 choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio.</p>	<p><i>Sélection personnelle</i> Prévoir des moments tout au long de l'année où les élèves choisiront des compositions artistiques pour les exposer en classe. Discuter avec les élèves des raisons qui peuvent les motiver à choisir une composition plutôt qu'une autre dans leur collection. Parler des thèmes illustrés (images de famille, couleur, animal de compagnie, image qui remplit de joie, images qui montrent ce que j'ai appris, la plus belle image que j'ai faite, etc.). Discuter des techniques : dessin, collage, empreinte, peinture. Avec l'aide des élèves, déterminer le sujet de l'exposition. Inviter les élèves à choisir dans leur propre portfolio l'œuvre qu'ils veulent exposer.</p> <p><i>Montre et raconte</i> Utiliser le modèle « exposé libre » comme structure de discussion sur l'art. Demander à tous les élèves de choisir dans leur portfolio une composition artistique. Les inviter à former des groupes et à expliquer à leurs coéquipiers pourquoi ils ont choisi cette œuvre en particulier.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> Observer les élèves dans diverses situations où ils doivent choisir des œuvres personnelles. Inscrire toute information sur les fiches anecdotiques. Noter si les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se font confiance dans le choix d'un travail - choisissent une variété d'œuvres d'art - peuvent expliquer pourquoi ils ont choisi cette œuvre en particulier - peuvent prendre leur décision rapidement. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Création, production et présentation

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>2.1.3 collaborer au processus de création artistique.</p>	<p><i>Travail de groupe</i></p> <p>Demander à deux ou trois élèves de travailler ensemble à la création d'une petite maison pour personnages jouets. À cette fin, ils devront se servir de matériaux recyclés comme des bâtonnets, des pierres, des tissus et d'autres matériaux de rebut. La valeur de cette activité réside dans le partage de l'acte de création plutôt que dans le produit fini, que les élèves devront démonter après l'évaluation.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> Observer les élèves pour déterminer leur capacité à travailler individuellement et en groupe à la réalisation des projets d'art; noter, entre autres, les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - volonté d'essayer de nouveaux matériaux et des idées neuves; - volonté de partager et d'attendre son tour; - augmentation de la conscience de soi en tant que créateur d'art; - capacité d'entamer une conversation avec les autres, de les écouter, et de répondre aux questions; - apprécier les efforts des autres. <p><i>Auto-évaluation</i> Fournir un format simple d'auto-évaluation pour encourager les élèves à réfléchir sur leur façon de travailler en groupe. Voir l'Annexe E.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

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

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>3.1.1 décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté.</p>	<p>Le but de ce résultat d'apprentissage est d'encourager les élèves à constater que les arts plastiques font partie de leur vie et sont importants pour la communauté.</p> <p><i>Chasse aux trésors artistiques</i> Inviter les élèves à participer à une chasse aux trésors artistiques autour de l'école ou dans les environs. Préciser qu'ils doivent arrêter dès qu'ils découvrent une œuvre artistique, et la faire ajouter à la liste de l'enseignant : affiches, œuvres d'art d'élèves, panneaux indiquant une direction, illustrations de livres, poteries, architecture de l'école et des bâtiments avoisinants, modèles d'équipements du terrain de jeu, babillards, etc. Une fois de retour en classe, demander aux élèves de déterminer ensemble le but visé de chaque œuvre artistique choisie. Par exemple, babillard – sert à nous dire des choses; poterie – sert dans la maison pour la nourriture, comme pots à plantes, ou simplement comme bel objet à regarder.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Journal de bord</i> Demander aux élèves de dire ou d'écrire les divers usages que l'on fait des arts plastiques dans notre vie.</p> <p><i>Création d'une murale ou d'un babillard</i> Trouver des exemples des nombreuses façons d'utiliser les arts visuels dans la communauté. Inviter les élèves à suggérer une étiquette pour chaque utilisation et le but visé. Afficher les réponses sous forme de murale. La même information peut être organisée comme activité « Pareil, pas pareil » avec le tableau à pochettes. Observer les réponses des élèves pour repérer ceux qui ont de la difficulté à saisir ce concept.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

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

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>3.1.2 explorer des images d'époques et de cultures différentes.</p>	<p><i>Ligne chronologique simple</i> Utiliser une ligne chronologique sur un mur de la classe et coller avec du ruban adhésif des exemples d'œuvres d'art créées au fil du temps. Comme les élèves ne peuvent pas se repérer dans le temps par les dates, insister sur l'idée de remonter le temps, très loin dans le passé.</p> <p><i>Discussion en groupe</i> La discussion sur différentes images de diverses époques peut être axée sur certains points particuliers, comme : - les humains ont toujours utilisé le dessin, la peinture, l'art des étoffes et les constructions; - les œuvres d'art sont des témoignages du passé qui nous renseignent sur les gens, leur apparence, les vêtements qu'ils portaient, leur travail, ce qu'ils mangeaient, leurs animaux de compagnie, etc. - l'observation d'œuvres d'art peut nous aider à comprendre le passé.</p> <p><i>Artiste de la semaine</i> (1^{re} année) Installer un babillard pour « L'artiste de la semaine » permettant aux élèves de voir de nombreux exemples d'artistes professionnels et de formes d'art de différentes époques. Choisir des artistes dont les œuvres intéresseront les jeunes enfants (p. ex., Rousseau, Miro, Klee).</p> <p><i>Jeu « Tableau mystère »</i> Inviter un élève à choisir une œuvre d'art illustrée sur une affiche exposée parmi une série de reproductions et à prendre quelques minutes pour l'observer. Pendant que les autres élèves ont le dos tourné, inviter l'élève à décrire la scène, les formes, les couleurs, etc. aussi précisément que possible. Une fois la description terminée, demander aux élèves de se tourner pour regarder les reproductions et essayer de trouver celle qui a été décrite. Leur demander d'expliquer comment ils ont deviné le tableau mystère et les laisser compléter la description originale. Utiliser des reproductions de cultures et d'artistes divers.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Questionnement</p> <p>L'enseignant peut poser une série de questions dans différentes activités pour attirer l'attention des élèves sur divers aspects des images au fil du temps. Le questionnement aide aussi l'enseignant à déterminer si les élèves comprennent ce qu'on peut apprendre des illustrations d'art.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES :</p> <p>Les artistes ont toujours été présents dans le monde. Depuis l'homme des cavernes jusqu'à aujourd'hui, les humains ont consigné des idées, des sentiments, des croyances, des histoires et des éléments culturels au moyen d'images visuelles. Par l'étude de différentes images, les jeunes enfants en viennent à comprendre que nous pouvons apprendre des choses sur le monde et sur les gens en observant diverses formes d'art.</p>

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

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>3.1.3 reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques.</p>	<p><i>Référence à l'artiste</i> Inviter la classe à observer l'œuvre d'un artiste (p. ex., Ted Harrison) pour essayer de trouver des éléments qui sont évidents dans cette œuvre (p. ex., ciel très coloré, formes épurées chez Ted Harrison). Demander aux élèves ce qu'ils aiment le plus dans cette œuvre; faire une liste de suggestions. Leur laisser le temps de réfléchir à ce travail et de déterminer s'ils ont appris, en observant l'œuvre, quelque chose qu'ils pourraient utiliser dans leur propre travail.</p> <p><i>Artiste invité</i> Inviter un artiste à venir en classe montrer sa méthode de travail. Après la démonstration, poser des questions aux élèves pour stimuler leur réflexion.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce qui vous a le plus surpris dans ce que vous avez vu? - Quelles questions aimeriez-vous poser à l'artiste? - Qu'est-ce que vous aimez le plus dans ce travail? - Est-ce que cela vous donne des idées pour votre propre création? <p><i>Qu'est-ce que l'expérience?</i> Trouver des images qui s'inspirent manifestement d'expériences personnelles de l'artiste. Expliquer ce que représente l'image et pourquoi l'artiste peut l'avoir créée. Préciser qu'il existe une grande diversité de formes d'art parce que les artistes vivent toutes sortes d'expériences différentes.</p> <p><i>Journal de bord (1^{re} année)</i> Plus les élèves vivent des expériences différentes, plus vaste est le vécu dont ils pourront s'inspirer pour créer une œuvre d'art. Durant le processus de création artistique, les élèves doivent être conscients que leurs idées proviennent de diverses sources : l'environnement, les expériences personnelles, leurs sentiments, les matériaux d'art, et d'autres œuvres d'art. En 1^{re} année, les élèves peuvent commencer à tenir un journal de bord dans lequel ils consigneront leurs idées en matière d'art. Leur laisser le temps durant la semaine de tenir leur journal de bord. Les encourager à s'en servir pour différents usages (p. ex., quand ils voient quelque chose qu'ils aiment, quand ils ont une idée ou pensent à ce qu'ils aimeraient dessiner quand ils auront le temps). Le journal de bord ne sera vraiment signifiant que s'il est intégré à la routine quotidienne. Plus tard en 1^{re} année, les commentaires ou réactions touchant des œuvres d'art pourront être intégrés.</p> <p>Qu'est-ce qu'on peut inscrire dans un journal de bord? Des listes de sujets d'œuvres d'art (p. ex., des aliments que j'aime, les jeux que je préfère, ma famille, des choses que j'aime faire, mon chien/chat). Au cours d'une activité d'observation d'œuvres d'art en classe, laisser aux élèves quelques minutes pour inscrire les idées qui leur sont venues concernant le travail discuté. Leur suggérer d'inclure des dessins spontanés, des images découpées de revues, des commentaires, des couleurs qu'ils aiment, des découpages de papier, des échantillons de motifs, etc. Voir le rôle du journal de bord, à la page 16.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation et fiches anecdotiques Chercher des signes montrant que les élèves sont capables de faire un lien entre des œuvres d'art qu'ils voient et leurs propres créations. Les encourager à développer les habiletés ci-dessous, et noter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - leur facilité à raconter des histoires d'après des images, ou à commenter leur intérêt concernant une image; - leurs questions au sujet de l'époque et de l'endroit observés; - leurs spéculations quant à ce qui pourrait arriver; - leurs commentaires comparant leur vie au contenu de l'œuvre d'art; - leur capacité de se projeter dans la scène : « Ces vêtements sont ridicules. Je ne porterais jamais ça. »; - la fréquence des commentaires sur un point de l'œuvre d'art qu'ils pourraient inclure dans leur propre création. <p>Présentation orale et fiches anecdotiques Prévoir du temps chaque jour, pendant une semaine, afin de permettre à plusieurs élèves de choisir une œuvre d'art parmi une vaste sélection, et les inviter à dire ce qu'ils aiment de cette œuvre et à parler des éléments qu'ils aimeraient intégrer à leurs propres compositions artistiques.</p> <p>Questionnement Pour déterminer si l'élève comprend que l'art est le produit d'expériences personnelles, poser des questions pendant différentes activités d'observation d'œuvres d'art. Mettre l'accent sur les motifs ayant poussé l'artiste à créer cette œuvre.</p> <p>Présentations orales (1^{re} année) Plus tard en 1^{re} année, l'enseignant peut organiser des cercles d'échange de quatre à six élèves et leur demander d'échanger sur leur travail artistique. Encourager les autres élèves à poser des questions sur l'événement illustré dans la composition.</p> <p>Jeu « Pareil, pas pareil » Choisir une série de cartes postales illustrées d'œuvres d'art représentant différentes formes d'art. Faire une étiquette pour chacune, p. ex., poterie, art textile, peinture, sculpture, dessin. Tirer une carte et demander aux élèves de trouver les images qui correspondent à cette carte. Placer les étiquettes et les images ensemble dans le tableau à pochettes.</p> <p>Lien avec la rédaction du journal La plupart des entrées de journal de bord s'inspirent d'expériences personnelles de l'élève. Utiliser l'expérience des élèves en rédaction du journal de bord pour parler de l'origine de leurs idées de rédaction. Les inviter à donner des exemples. Expliquer que les images sont une autre façon de donner de l'information et que les élèves dessinaient avant de savoir écrire.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>NOTES : Liste de l'enseignant Tenir une liste des œuvres d'art présentées aux élèves, ce qui lui permettra de vérifier la nécessité d'élargir le champ des types d'œuvres d'art à leur montrer.</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>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>4.1.1 reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens.</p>	<p>Questionnement</p> <p>À la maternelle et en 1^{re} année, les élèves doivent comprendre que l'art est une autre façon de communiquer, de dire les choses en images plutôt qu'en mots.</p> <p>Pour les aider à comprendre cette notion, leur poser des questions générales pendant qu'ils regardent des œuvres d'art, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que tout le monde aime créer des choses? - Pensez-vous que les gens ont toujours créer des images ou fait des dessins? - Selon vous, pourquoi voulaient-ils faire des dessins? - Quelle est l'histoire racontée par l'artiste dans cette œuvre d'art? - Qu'est-ce que cette œuvre nous apprend sur le mode de vie des gens de cette époque? - Comment vous sentez-vous en regardant cette œuvre? <p>Aider les élèves à déterminer si l'image est le produit de l'imagination ou de l'observation quand ils regardent une œuvre d'art.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Jeu de devinette de groupe</i></p> <p>Étaler une série d'images qui ont des thèmes différents (p. ex. portrait de famille, événement historique, illustration comique, récit, objet décoratif). Demander aux élèves s'ils peuvent trouver une œuvre d'art qui :</p> <ul style="list-style-type: none"> - raconte une histoire? - les fait rire? - illustre les vêtements qu'on portait autrefois? - montre la vie dans la ville? - montre une différente sorte de famille? - les attriste? les rend heureux? les surprend? <p><i>Ajout au portfolio (1^{re} année)</i></p> <p>Les élèves peuvent choisir l'une de leurs propres créations et expliquer en une phrase pourquoi ils l'ont créée. Cette phrase peut être attachée à l'œuvre et placée dans leur portfolio de démonstration. En maternelle, on peut procéder à cette activité oralement. L'enseignant peut prendre note de l'explication de l'élève et la lui remettre sous forme de bande de papier à fixer à son œuvre.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement <ul style="list-style-type: none"> - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i></p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i></p> <p><i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i></p> <p><i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>Ce résultat d'apprentissage est lié au résultat d'apprentissage 2.1.1, où les élèves créent des œuvres d'art pour divers destinataires et usages. Les arts plastiques témoignent du désir des humains de créer et de communiquer. Pourquoi les humains créent-ils des œuvres d'art? Selon une étude portant sur les œuvres d'art créées au fil de l'histoire, les raisons qui ont motivé les artistes à produire des œuvres sont, entre autres, les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le plaisir personnel; - pour exprimer des pensées et des sentiments; - pour renseigner sur une époque, un lieu, des gens et des choses; - pour raconter des histoires; - pour embellir et décorer; - pour se rappeler le passé; - pour mieux comprendre le monde; - pour faire rire les gens; - pour provoquer un questionnement; - pour provoquer des changements (sociaux, politiques ou environnementaux).

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>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</p> <p>4.1.2 discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations.</p>	<p>Discussion Grâce à une série d'expériences axées sur divers artistes et images, les élèves développeront progressivement leur compréhension du fait que les artistes ont des motivations qui les incitent à créer des œuvres d'art. Les élèves de maternelle et de 1^{re} année se familiariseront avec cette notion au cours de discussions. À cette fin, l'enseignant doit leur présenter des images qui sont accessibles (faciles à comprendre – où l'intention est plus évidente).</p> <p>Observation d'objets d'art L'enseignant doit éviter de dire aux élèves ce qu'il voit dans l'œuvre d'art, mais plutôt leur donner l'occasion de l'analyser et de discuter de ce qu'ils en pensent. Il n'y a pas de bonne ni de mauvaise réponse. Laisser l'artiste s'exprimer à travers son œuvre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce que vous aimez dans cette œuvre? - Pourquoi selon vous l'artiste a-t-il fait cette œuvre? <p>Comment l'artiste a-t-il fait pour créer cette œuvre? Exposer une œuvre d'art (p. ex., de techniques mixtes) et inviter les élèves à poser autant de questions que possible au sujet de la façon dont l'artiste l'a créée, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De quel matériau l'œuvre est-elle faite? - Comment l'artiste a-t-il fait pour rendre la peinture si épaisse ou si mince? - L'artiste a-t-il utilisé un ordinateur? - Sur quel matériau l'artiste a-t-il travaillé? - Combien de temps faudrait-il pour faire ce genre de tableau? - Est-ce que l'artiste a utilisé différents matériaux? <p>Réflexions de l'artiste (1^{re} année) Vers la fin de la 1^{re} année, il conviendrait de parler des réflexions de l'artiste. Comparer le processus de création de réflexions de l'artiste à celui de l'entrée de journal, où l'artiste nous révèle ses thèmes préférés, pourquoi et comment il crée ses œuvres.</p> <p>Littérature-jeunesse Lire des livres généraux sur les artistes et leurs œuvres pour apprendre aux élèves à quoi ressemble la vie des artistes, leurs sources d'inspiration, l'évolution dans leurs œuvres au fil du temps, etc.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Évaluation continue</i> L'enseignant peut reviser des examens ou évaluations périodiquement à l'aide d'illustrations de livres. Discuter du rôle des illustrations de livres de littérature-jeunesse pendant la lecture du livre.</p> <p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> Au cours des diverses activités, observer les efforts déployés par les élèves pour déterminer les intentions de l'artiste. Noter les expressions d'intention comme : « Elle doit aimer les fleurs parce qu'il y en a beaucoup dans ses tableaux ».</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p>Ce résultat d'apprentissage complète le résultat 2.1.1, créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'art visuel.</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>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>5.1.1 comparer à leur propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses.</p>	<p><i>Cartes postales à trier</i> Fournir une série de cartes postales ou d'autres images d'art. Encourager les élèves à trier les images d'après différents critères (couleurs utilisées, thème, etc.).</p> <p><i>Des histoires à raconter</i> Présenter des œuvres d'art montrant des enfants de diverses cultures, et demander aux élèves de raconter une histoire au sujet d'une des œuvres.</p> <p><i>Collection de découpures</i> Inviter les élèves à collectionner des reproductions de leurs œuvres d'art préférées et de les placer dans un album de découpures (scrapbook). Ils peuvent faire ce travail deux par deux et écrire une histoire correspondant à l'œuvre qu'ils observent. Il peut s'agir aussi d'une activité pour toute la classe; l'histoire peut être écrite sur du papier graphique, puis elle est relue et accrochée avec l'œuvre d'art.</p> <p><i>Chasse aux détails</i> Proposer aux élèves de se grouper deux par deux et de trouver des détails dans des reproductions d'œuvres d'art qui illustrent un thème précis (p. ex., saisons, animaux, fleurs, enfants, intérieur de maisons).</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Questionnement par l'enseignant Poser des questions pour évaluer l'apprentissage des élèves. Pendant qu'ils regardent une variété de formes sur une image (p. ex., des chats), leur poser des questions pour stimuler leur réflexion et déterminer leur niveau de compréhension.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que fait l'animal? Pourquoi pensez-vous qu'il fait cela? - De quel type de chat s'agit-il? Où peut-on trouver ce type de chat? - Comment vous sentiriez-vous si vous étiez le chat dans cette image? - Comment l'artiste a-t-il fait pour montrer ce sentiment? - Que pensez-vous que le chat va faire ensuite? Pouvez-vous montrer de quoi il aurait l'air? - Quelle est l'image qui vous intéresse le plus? 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

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

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>5.1.2 faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et la création artistique.</p>	<p>Dans l'environnement naturel, les éléments de design sautent aux yeux; ils peuvent être utilisés seuls ou ensemble pour créer des constructions humaines. C'est le contexte dans lequel nous utilisons ces éléments qui crée leur signification. Les élèves doivent saisir les motifs et les répétitions dans la nature (p. ex. dans une toile d'araignée, dans le tracé des veines d'une feuille) comme dans l'environnement construit (p. ex. dans les vêtements, des tuiles du plafond, la disposition des pupitres, les œuvres d'art, les illustrations de livres). Les élèves devraient aussi être encouragés à parler en groupe des motifs et des répétitions dans leurs œuvres et dans celles des autres.</p> <p><i>Sortie de prospection de textures et de formes</i> Emmener les élèves faire de la prospection de textures et de formes dans l'école et dans la cour. Discuter des raisons pour lesquelles on aura utilisé certains éléments pour construire les murs ou l'équipement du terrain de jeux. Demander aux élèves de prendre avec eux du papier et des crayons de cire pour réaliser des calques par frottement et dessiner des formes. Une fois de retour en classe, ou le lendemain, leur faire réaliser un collage avec les éléments recueillis durant cette sortie.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation du portfolio</i> Passer en revue les portfolios d'art des élèves pour déterminer la variété des sujets qu'ils ont traités. Au moins une partie de ce travail devrait témoigner d'attention aux environnements naturels et construits (p. ex. à des éléments d'objets naturels ou synthétiques trouvés à l'école ou à la maison, ou encore observés durant des excursions scolaires).</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>6.1.1 expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.</p>	<p><i>Question de préférence</i> Donner aux élèves un vaste choix d'œuvres d'art sur un thème particulier, par exemple, animaux, enfants, jeu, paysages fantastiques, différents médiums (sculpture, aquarelle, collage, etc.), cultures ou époques. Poser la question suivante : Parmi ces œuvres d'art, quelle est celle dont tu aimerais vraiment parler? Demander aux élèves de dire quelque chose de particulier sur l'œuvre d'art choisie. La discussion peut se faire avec toute la classe. En 1^{re} année, les élèves peuvent écrire leurs idées sur papier et les afficher avec l'image appropriée.</p> <p><i>Achat d'œuvres d'art</i> (1^{re} année) Organiser un jeu de « magasinage d'œuvres d'art ». Soumettre une série d'images visuelles présentées comme dans une galerie d'art. Proposer aux élèves de faire une visite de la galerie d'art dans le but d'acheter une œuvre pour leur classe ou pour leur chambre. Leur dire qu'ils ont un budget illimité et qu'ils peuvent acheter l'œuvre qu'ils préfèrent. Leur permettre de choisir une œuvre d'art et d'expliquer pourquoi ils l'ont choisie.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Questionnement</p> <p>Pendant qu'ils participent à des activités où ils peuvent faire valoir leurs préférences en matière d'art, observer les élèves et leur poser des questions pour déterminer s'ils peuvent expliquer correctement ces préférences et expliquer 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? - Veulent-ils expliquer leurs préférences personnelles ou bien ont-ils tendance à suivre le groupe? <p>Sélection du portfolio</p> <p>Demander aux élèves de choisir dans leur portfolio une œuvre d'art qu'ils aiment. En maternelle, inviter les élèves à présenter leur choix verbalement, mais en 1^{re} année, ils peuvent écrire une phrase expliquant leur préférence.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant</p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

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>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</p> <p>6.1.2 répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres.</p>	<p>Illustrations de livres</p> <p>Les illustrations trouvées dans les livres sont un point de départ logique pour les jeunes enfants parce qu'ils voient ces images quotidiennement dans les livres illustrés. La qualité et la variété des illustrations sont exceptionnelles dans la majorité des livres vendus dans le commerce. Le but visé de l'observation déterminera les catégories d'images qu'il convient de montrer.</p> <p>Susan Wachowiak (1985) recommande 5 types de finalités pour l'observation de l'art.</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Identifier le contenu ou le sujet.</i> (Choisir des questions appropriées. <ul style="list-style-type: none"> Quels objets ou personnes voyez-vous? (homme, femme, maison, arbre, fleurs, etc.) Quel est l'événement illustré? (p. ex., fête, dîner de famille, carnaval, voyage au bord de la mer) <i>Déterminer la technique et le médium artistique utilisé.</i> <ul style="list-style-type: none"> Quels sont les matériaux utilisés? (papier, aquarelle, pastel, crayon à dessiner, crayon graphique, fusain, etc.) Quelle est la technique utilisée? (collage, peinture, sculpture, poterie, technique mixte, etc.) <i>Déterminer les facteurs de la composition ou de la conception et leur importance.</i> <ul style="list-style-type: none"> Pouvez-vous décrire les couleurs utilisées? Quels sentiments vous inspirent-elles? Quels sont les types de lignes utilisés? Comment vous sentez-vous en regardant ces lignes? Y a-t-il une texture particulière? Comment cette texture a-t-elle été produite? Quelle est la partie du travail qui ressort le plus? Comment l'espace est-il utilisé? Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à cette œuvre d'art? <i>Reconnaître le style individuel de l'artiste.</i> <p>À cette fin, présenter aux enfants différentes œuvres du même artiste.</p> <ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que ces images ont de semblable? Qu'est-ce qui fait que cette œuvre est différente d'autres œuvres d'art? <ol style="list-style-type: none"> <i>Saisir l'intention ou la motivation de l'artiste.</i> <p>Laisser les élèves analyser leurs pensées et en discuter. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.</p> <ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que vous aimez dans cette œuvre? Pourquoi, selon vous, l'artiste a-t-il créé cette œuvre? <p>Consulter l'Annexe D qui contient une série de questions et d'activités destinées à attirer l'attention des élèves sur le sujet et le contenu, et sur les techniques artistiques utilisées.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et fiches anecdotiques</i> L'enseignant écoute les réponses des élèves aux questions qu'il pose pendant les discussions sur l'art. Il note également les catégories de questions auxquelles les élèves répondent plus facilement et celles qui leur causent de la difficulté. Il propose, au besoin, d'autres activités semblables.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>NOTES :</i> Il importe que l'enseignant connaisse la grande variété d'images qui peuvent être considérées comme des images d'art, et qu'il donne aux élèves des occasions de voir des images, notamment des œuvres d'art diversifiées de différentes cultures et époques. Il doit tenir compte des intérêts et du niveau de développement des jeunes élèves dans le choix des images.</p>

Percevoir, réfléchir et réagir

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>6.1.3 discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design.</p>	<p><i>Cercle d'échange</i> Prévoir du temps pour une activité d'échange et de discussion sur le travail des élèves. Encourager les élèves à donner un titre à leur œuvre et à la signer; les inviter à utiliser quand ils en parlent des expressions comme « Ce qu'il y a de mieux dans mon travail, c'est... ». Et quand ils parlent du travail d'un autre, de dire « Ce que j'ai vraiment aimé, c'est... ». Les amener à envisager des améliorations en disant par exemple : « Si je refaisais ce travail, je prendrais ... »</p> <p><i>Babillard « L'artiste de la semaine »</i> Installer un babillard pour « L'artiste de la semaine » dans la classe. Le choix de l'élève dont le travail sera affiché peut être déterminé par un tirage au hasard ou par ordre alphabétique. Tous les élèves doivent être nommés « artiste de la semaine » au cours de l'année. Un tableau peut être préparé décrivant le travail choisi et/ou indiquant ce que les élèves aiment dans une œuvre, p. ex., « J'aime le bel oiseau bleu », ou « J'aime cet arbre parce qu'il est gros ».</p> <p><i>Invitation</i> Inviter des élèves artistes en herbe d'une autre classe à venir présenter leurs œuvres.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Présentation orale</p> <p>Quand les élèves présentent leurs propres œuvres, noter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'ils sont fiers de leur travail et en parlent en termes positifs; - s'ils mentionnent des choses qu'ils pourraient mieux faire la prochaine fois; - s'ils indiquent des points qu'ils peuvent améliorer et proposent une façon de le faire; - s'ils parlent de leur travail de façon de plus en plus précise (élaborée); - s'ils choisissent eux-mêmes le travail dont ils veulent discuter en classe. <p>Évaluation par les pairs</p> <p>Pendant les activités où les élèves apprécient le travail des autres, noter s'ils :</p> <ul style="list-style-type: none"> - montrent de l'intérêt et du respect pour le travail de leurs pairs; - apprennent le vocabulaire approprié pour discuter d'œuvres d'art; - peuvent identifier un point fort dans le travail des autres; - peuvent parler des façons d'améliorer le travail. <p>Présentations par les pairs (1^{re} année)</p> <p>Pendant que les élèves collaborent avec un partenaire à la réalisation d'une œuvre artistique, les observer pour déterminer s'ils peuvent faire des commentaires, poser des questions et encourager l'autre.</p> <p>Par exemple :</p> <p>Je vois _____ dans ton image. Pourquoi l'as-tu placée dans ton tableau?</p> <p>Qu'est-ce qui arrive _____?</p> <p>Dis-moi ce que _____.</p> <p>Quelque chose que j'aime vraiment beaucoup dans ton tableau, c'est _____.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant</p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>7.1.1 reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique.</p>	<p><i>La sécurité d'abord</i></p> <p>Chaque fois que de nouveaux outils ou matériaux sont utilisés dans une classe d'art, il importe de discuter de sécurité dans leur utilisation. Même ceux qui semblent le plus inoffensifs peuvent présenter un danger pour la santé ou la sécurité. Insister sur les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'importance de se laver les mains à la fin de la classe pour enlever la peinture, l'argile ou les autres matières qui pourraient être ingérées; - en marchant, tenir les ciseaux la pointe vers le bas, et couper le papier sur la table et non sur ses genoux; - essuyer les liquides renversés immédiatement pour éviter les chutes; - expliquer la différence entre les matières toxiques et non toxiques; - montrer comment utiliser en toute sécurité des objets pointus (aiguilles, punaises, couteaux, etc.), p. ex., éloigner les mains du corps, rester assis, éviter de cogner les autres; - vérifier les matériaux pour s'assurer qu'il n'y a pas de MISE EN GARDE affichée; - éviter d'approcher les matériaux de la bouche; - superviser l'usage de tranche-papier, de ciseaux pointus; - utiliser des marqueurs à encre hydrosoluble plutôt que des marqueurs permanents; - éviter d'utiliser des pastels si des élèves souffrent d'allergie, d'asthme ou d'autres troubles respiratoires. <p>Voir l'Annexe G pour plus de renseignements.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Observation et liste de contrôle</i> Observer les élèves pendant leurs activités de création artistique tout pendant une période de temps donné. Utiliser une liste de contrôle pour noter leur connaissance et leur utilisation de pratiques sécuritaires durant les cours d'art plastiques.</p> <p>Idées pour la liste de contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise les outils de façon sécuritaire; - nettoie l'espace de travail et se lave les mains à la fin du travail; - peut expliquer les règles de sécurité; - sait choisir des façons sûres d'utiliser le matériel. 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p><i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>7.1.2 résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles.</p>	<p>Il n'est pas nécessaire que l'enseignant dirige entièrement chaque cours. Les élèves devraient avoir diverses occasions de choisir eux-mêmes les outils et les matériaux à utiliser pour faire de l'art. Ils vivront ainsi une expérience d'apprentissage plus personnelle et créatrice. Les élèves devraient aussi pouvoir échanger sur ce que leurs explorations leur ont appris. Parfois, une large gamme de choix devrait être proposée (en prévoyant un éventail de matériaux et d'outils); à d'autres moments, il sera opportun de ne leur offrir que deux ou trois choix (p. ex. crayons de couleur, pastels, peinture).</p> <p><i>Outils inusités</i> Encourager les élèves à faire de l'art avec des outils non conventionnels (p. ex. à peindre avec des bâtonnets de Popsicle, des cure-oreilles, des plumes, des brindilles, des éponges) sur divers types de matériaux (p. ex. des essuie-tout en papier, du carton épais, de la styromousse). Discuter des résultats.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p>Observation Observer les élèves pendant qu'ils travaillent. Circuler entre les pupitres et demander-leur de dire ce qu'ils sont en train de faire et pourquoi ils ont décidé de faire cela. En maternelle et en 1^{re} année, les réponses seront simples, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « C'est moi quand je joue avec ma poupée. » - « Ce cercle rose est le plus beau. » - « J'ai essayé ce gros pinceau, mais ça n'a pas marché. La forme était trop petite. » - « J'ai essayé de faire un motif avec deux formes. » <p>Utiliser les réponses aux questions pour déterminer si les élèves ont atteint les résultats visés pour la leçon. Inscrire les informations au moyen d'un outil au choix, p. ex., barème, liste de contrôle ou fiches anecdotiques.</p> <p>Sélection dans le portfolio (1^{re} année) Demander aux élèves de choisir une composition artistique de leur portfolio qui reflète quelque chose de nouveau qu'ils ont appris et de l'expliquer à leurs camarades de classe. Observer leurs réponses pour déterminer le matériau ou la méthode qu'ils préfèrent et dans quelle mesure ils peuvent expliquer ce qu'ils ont appris.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p>Ressources de l'enseignant <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Percevoir, réfléchir et réagir

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

Résultats d'apprentissage spécifiques	Exemples d'activités et stratégies d'enseignement
<p>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</p> <p>8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art.</p>	<p><i>Échanges sur l'art</i></p> <p>Quand les élèves créent une œuvre d'art, leur laisser le temps à la fin de la leçon de parler des raisons qui les ont poussés à créer leurs images. Les jeunes élèves peuvent donner des raisons très simples ou avoir de la difficulté à exprimer leur intention. En posant des questions, l'enseignant les aidera à préciser leurs idées et leur donnera le vocabulaire nécessaire pour parler de leur création d'images.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parle-nous de ton image. Pourquoi as-tu décidé de la faire à la peinture (ou de la dessiner)? • Comment as-tu fait pour nous montrer que tu étais triste ou joyeux? <p>Le message le plus important à passer au cours de cette activité est que toutes les images ont de la valeur parce qu'elles représentent les pensées, les sentiments ou les idées d'une personne. En demandant aux élèves de parler de leur travail, l'enseignant les aide à prendre conscience du fait que l'art est porté par une intention.</p> <p><i>Rédaction de réflexions de l'artiste</i> (voir le résultat 4.1.5)</p> <p>Parler des réflexions de l'artiste. Encourager les élèves de 1^{re} année à écrire une simple réflexion de l'artiste en leur suggérant de commencer leurs phrases de la façon suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les matériaux que j'ai utilisés pour créer cette œuvre sont : _____ - Cette composition nous parle de _____. - Je voulais que les gens se sentent _____ en regardant mon œuvre.

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Interaction orale</i></p> <p>Tandis que les élèves parlent de leurs œuvres personnelles, prendre note des histoires et des explications qu'ils offrent pour évaluer l'évolution de leurs idées, de leur imagination et de leur capacité de percevoir. Chercher notamment des indices :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de fluidité verbale (capacité de percevoir et d'établir des associations); • de curiosité et engagement (intérêt et réactions à l'égard de diverses expériences); • d'observation (empressement à voir des détails et à en parler); • d'élaboration (histoires ou idées contenues dans leurs œuvres). 	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i></p> <p><i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources <p><i>NOTES :</i></p> <p>Ce résultat d'apprentissage va dans le même sens que le résultat 4.1.5, où l'élève observe le travail des artistes pour déterminer l'intention à l'origine de la création d'une image, et il complète le résultat 2.1.1, où l'élève crée une œuvre d'art pour différents usages et destinataires.</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>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i></p> <p>8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art.</p>	<p><i>Réflexion des élèves</i> Réserver du temps pour que les élèves puissent échanger et parler de la méthode qu'ils ont utilisée pour créer une œuvre. Les encourager à utiliser un langage descriptif pour expliquer les étapes suivies. Parler de la manière utilisée pour créer une composition artistique est un point de départ dans le continuum qui mène à la compréhension du fait que l'art est le résultat d'un processus au cours duquel l'artiste prend de nombreuses décisions. La création artistique exige en général d'essayer d'appliquer des idées, d'expérimenter au moyen de différents matériaux et de changer d'intention en cours de route. Nous devons valoriser le processus de création artistique tout autant que le produit final.</p> <p><i>Montre et raconte</i> Prévoir du temps pour permettre aux élèves d'échanger sur les moyens qu'ils ont pris pour créer leur œuvre. Les élèves peuvent aussi faire une démonstration d'une nouvelle technique ou découverte qu'ils ont faite.</p>

Exemples d'activités d'évaluation	Ressources et notes
<p><i>Entrées dans le journal de bord</i> Les élèves peuvent approfondir leur compréhension des représentations visuelles s'ils sont encouragés à relever leurs découvertes dans leurs journaux de bord en mots et en phrases.</p> <p><i>Interactions orales</i> Tandis que les élèves expliquent à un camarade ou à la classe comment ils ont créé une œuvre d'art, les écouter pour déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • leur utilisation du langage descriptif et de la séquence des étapes suivies; • leurs liens avec des expériences personnelles; • leur capacité de changer leurs plans; • leurs références aux leçons tirées d'autres projets. <p><i>Échantillon de travail</i> Parcourir les entrées dans les journaux de bord ou examiner les produits du groupe pour déterminer si les élèves peuvent décrire en termes cohérents comment une œuvre a été créée.</p>	<p><i>Ressources autorisées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>L'image de l'art plus 1</i> Manuel de l'élève Guide d'enseignement - <i>Imago 1^{re} cycle</i> Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant Manuel 1 - Guide d'enseignement 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1 1^{re} cycle - Fiche géante 1 <p><i>Ressources de l'enseignant</i> <i>Rudiments d'arts plastiques (1 copie)</i> <i>Une petite leçon d'art (1 copie)</i> <i>L'art raconte une histoire (1 copie)</i></p> <p>Voir le chapitre 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • correspondance des ressources autorisées et des RAS • suggestions de littérature-jeunesse • autres ressources

Chapitre 4

Ressources et tableaux de correspondance

Chapitre 4 - Ressources

Ressources autorisées

- Programme d'études - Arts plastiques - Maternelle-1^{re} année (2010)

Maternelle

- *L'image de l'art plus 1*
 - Manuel 1 - ressource de l'enseignant
 - Manuel 1 - Guide d'enseignement
 - 1^{er} cycle - Ensemble de reproductions
- *Imago 1^{er} cycle*
 - Manuel 1 - Ressource pour l'enseignant
 - Manuel 1 - Guide d'enseignement
 - 1^{er} cycle - Trousse de reproductions 1
 - 1^{er} cycle - Fiche géante 1

1^{re} année

- *L'Image de l'art 1*
 - mini ensemble (1 par 6 élèves)
 - Ensemble de reproductions, guide du maître et guide d'activités

Ce matériel est déjà dans les écoles.

- *L'image de l'art plus 1*
 - Manuel de l'élève (5 par classe)
 - Guide d'enseignement
- *Imago 1^{er} cycle*
 - Manuel 1 - 1 copie pour 2 élèves
 - Manuel 1 - Guide d'enseignement
 - 1^{er} cycle - Trousse de reproduction 2 (27)
 - 1^{er} cycle Fiche géante 2

Ressources pour l'enseignant

- *Rudiments d'arts plastiques* (Centre éducatif et culturel / 1990)
- *Une petite leçon d'art* (Thomson / 2004)
- *L'art raconte une histoire* (Chenelière 2003)

Matériel non périssable

Le matériel suivant a été distribué dans les écoles en 2008.

- Chariot mobile (1)
- Séchoir de table (1)
- Cercle chromatique (1)
- Bacs à eau empilables (25)
- Brosses rondes (25)
- Pinceaux ronds pour aquarelle : Taille 10 (25)
- Brosses plates pour aquarelle : Taille 4 (25)
- Brosses plates pour aquarelle : Taille 10 (25)
- Rouleau de papier pour aquarelle (1)
- Palette pour aquarelle (24)
- Brosses plates (25)
- Pinceaux ronds pour aquarelle: Taille 4 (25)
- Ensemble d'outils (25)
- Rouleau de caoutchouc mou (6)
- Palette en plastique (6)
- Tablettes à dessin (24)
- Métiers à tisser (24)
- Ensemble d'outils à sculpter (1)
- Ensemble de ciseaux (1)

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 du musée :

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.

- *Augustine*, Mélanie Watt, Éditions Scholastic, ISBN 0-439-94134-2
- *La bataille des couleurs*, Paul Kontopp, Grund, ISBN 9782700010947
- *Un bon point pour Zoé*, Peter Reynolds, Éd. Milan, ISBN 978-2745912466
- *Bravo l'artiste !*, Lorena Siminovich, Albin Michel Jeunesse, ISBN 9782226193650
- *Cahier De Taches*, Claire Fay, Éd. Paris-Musées, ISBN 9782879009155
- *Le Centre Pompidou – Musée national d'Art moderne*, Coll. *Mes premières découvertes de l'art*, Gallimard Jeunesse, ISBN 978-2-07-061169-0
- *C'est toi l'artiste*, Mila Boutan, Gallimard-Jeunesse, ISBN 2070574814
- Collection *L'art pas à pas*, Elisabeth de Lambilly, Éd. Palette
 - Mes objets*, ISBN 978-2-358-32023-8
 - Ma famille*, ISBN 978-2-35832-024-5
 - Mes animaux*, ISBN 978-2-35832-022-1
 - Ma maison*, ISBN 978-2-35832-025-2
 - Mes sentiments*, ISBN 978-2-915710-07-6
 - Mes paysages*, ISBN 2-9521438-2-X
- *Couleur - Je veux tout savoir!*, Christiane Prigent, Gallimard-Jeunesse, ISBN 9782070603275
- *Couleurs*, Anne Gutman, Coll. *Mes toutes premières découvertes*, nouvelle série n° 4, Gallimard-Jeunesse, ISBN 9782070573943
- *La couleur*, Coll. *Mes premières découvertes*, nouvelle présentation n° 14 Gallimard-Jeunesse, ISBN 9782070616398
- *Couleurs*, Thierry Laval, Gallimard-Jeunesse, ISBN 9782070616145
- *Les couleurs*, N. Belineau, Éd. Fleurus, ISBN 9782215080466
- *Dans la cour de l'école*, Christophe Loupy, Milan Jeunesse, ISBN 978-2745927262
- *Je ne peux pas m'habiller*, May Angeli, Bilboquet, ISBN 978-2841812110
- *Ma grande encyclopédie d'art*, Éd. Milan, ISBN 978-2745942753
- *Moi, c'est moi !* Peter Reynolds, Éd. Milan, ISBN 978-2745915986
- *Pablo l'artiste*, Satoshi Kitamura, Gallimard-Jeunesse, ISBN 2070572854
- *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, Leo Lionni, L'École des loisirs, ISBN 978-2211011716
- *Le Plus Beau Dessin du monde*, Pascal Carbon, L'École des loisirs, ISBN 978-2211068321
- *Pompon*, Geraldine Elschner, Éd. Gautier-Languereau, ISBN 9782013914536
- *Pop artiste*, Alex Sanders et Pierrick Bisinski, L'École des Loisirs, ISBN 978-2211091893
- *Pop mange de toutes les couleurs*, Alex Sanders et Pierrick Bisinski, L'École des Loisirs, ISBN 9782211093019
- *Rosalie et Verdi – les couleurs*, Claire Larivière, Le raton laveur, ISBN 978-2895-7900-82
- *Trois souris peintres*, Ellen Stoll Walsh, Éd. Mijade, ISBN 978-2871425885
- *Trois souris en papier*, Ellen Stoll Walsh, Éd. Mijade, ISBN 978-2871426417

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées

Maternelle et 1^{re} année

Voici la démarcation des activités suggérées pour les classes de Maternelle et celles de 1^{re} année :

<i>Ressources</i>	<i>Maternelle</i>	<i>1^{re} année</i>
<i>Imago</i> 1 ^{er} cycle, 1 ^{re} année	Situations 1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	Situations 2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12
<i>L'image de l'art plus 1</i> 1 ^{er} cycle, 1 ^{re} année	Leçons 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2	Leçons 1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées – Maternelle

<i>1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>1.1.1</i> explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs) dans leur environnement visuel	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>Éléments de design :</i>		
i - différents de types de lignes – droite, courbe, zigzag	1, 3, 4, 6i	1.1, 1.2, 2.2, 4.2
ii - couleurs primaires - le rouge (magenta), le jaune et le bleu (cyan)	6i, 11	1.2, 3.1
iii – couleurs secondaires (orange, vert, violet)	11	1.2, 3.1
iv - couleurs plus claires ou foncées par comparaison	3, 4	2.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.2
v- textures de base (rude, lisse, dure, douce, molle, humide, sèche, etc.)	1, 4	-
vi - différentes figures géométriques (cercle, carré, etc.) créées par des lignes droites fermées	1, 6i	2.1, 3.1, 4.1, 4.2
vii - figures libres organiques (créées par des lignes courbes fermées)	1, 6i	2.1, 4.1
viii - le rapport entre la ligne et la figure/forme	1, 6i	2.1, 3.1, 4.1
<i>1.1.2</i> explorer les principes du design (motif / répétition, variété, contraste, relief, rythme / mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>1.1.3</i> appliquer un ou plusieurs des éléments et de principes du design à la création d'œuvres d'art basés sur leurs perceptions et leur imagination	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>1.1.4</i> explorer une gamme de matériaux, de techniques et de termes pour améliorer leur créativité	1, 2, 4, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>Techniques et matériaux :</i>		
i -peinture	-	1.2, 3.1
ii - manipulation du papier	2	2.1, 4.1
iii -dessin	1, 4	1.1, 2.2, 4.2
iv - gravure/impression	11	
v - expériences tridimensionnelles	6ii	3.2

<i>2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>2.1.1</i> créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2 (peintures seulement)
<i>2.1.2</i> choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio	-	-
<i>2.1.3</i> collaborer au processus de création artistique	3, 4, 11	2.1, 4.1

<i>3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>3.1.1</i> décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>3.1.2</i> explorer des images d'époques et de cultures différentes	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>3.1.3</i> reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

<i>4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>4.1.1</i> reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>4.1.2</i> discuter avec respect leurs propres œuvres et celles des autres, en explorant l'intention de ces créations artistiques	1, 3, 4, 6i, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

<i>5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>5.1.1</i> comparer à leurs propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses	1, 3, 4	2.1, 3.1, 3.2
<i>5.1.2</i> faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et de la création artistiques	3, 6ii, 11	2.1 3.1, 3.2 4.1

<i>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.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>6.1.1</i> expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.	1, 3, 4, 6i, 11	1.2, 3.2, 4.1
<i>6.1.2</i> répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres	-	2.2, 4.2
<i>6.1.3</i> discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

<i>7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>7.1.1</i> reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2
<i>7.1.2</i> résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles	1, 3, 4, 6i, 6ii, 11	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

<i>8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>8.1.1</i> expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art	1	3.1, 3.2
<i>8.1.2</i> décrire comment ils ont créé une œuvre d'art	1, 3, 4	Toutes (Sections <i>Faire réalisation, Voir /Je regarde, et Voir -/As-tu vu ce que je vois?</i>)

Tableaux de correspondance entre les résultats d'apprentissage et les ressources autorisées - 1^{ère} année

<i>1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts plastiques.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>1.1.1 explorer les éléments de design (couleurs, formes, lignes, textures, espace et valeurs dans l'environnement visuel</i>	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>Éléments de design :</i>		
i - différents de types de lignes – droite, courbe, zigzag	6iii, 8, 10	1.4, 1.5, 2.3, 2.5, 3.4, 3.5
ii - couleurs primaires - le rouge (magenta), le jaune et le bleu (cyan)	10	3.5, 4.5
iii – couleurs secondaires (orange, vert, violet)		3.5, 4.5
iv - couleurs plus claires ou foncées par comparaison	5, 6iii	1.3, 2.3, 2.4, 2.5, 3.5, 4.4, 4.5
v- textures de base (rude, lisse, dure, douce, molle, humide, sèche, etc.)	10, 12	2.3, 4.3
vi - différentes figures géométriques (cercle, carré, etc.) créées par des lignes droites fermées	8	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5
vii - figures libres organiques (créées par des lignes courbes fermées)	8	1.4, 1.5, 2.3, 2.5
viii - le rapport entre la ligne et la figure/forme	8	1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5
<i>1.1.2 explorer les principes du design (motif / répétition, variété, contraste, relief, rythme / mouvement, équilibre et unité) dans leur environnement visuel</i>	5, 9	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.4, 4.5
<i>1.1.3 appliquer un ou plusieurs des éléments et des principes de design à la création d'œuvres d'art basées sur leurs perceptions et leur imagination</i>	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>1.1.4 explorer une gamme de matériaux, de techniques et de termes artistiques pour améliorer leur créativité</i>	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>Techniques :</i>		
i -peinture	6iii, 8, 12	2.5, 4.4, 4.5
ii - manipulation du papier	2, 5, 7, 9, 10	1.3, 2.4, 3.3, 4.5
iii -dessin	5, 6iii, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.4, 3.5, 4.4
iv - gravure/impression	-	4.4, 4.5
v - expériences tridimensionnelles	2	1.4, 3.3, 4.3, 4.4

<i>2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>2.1.1</i> créer des œuvres d'art pour toutes sortes de raisons et reconnaître qu'il existe de nombreuses formes d'arts plastiques.	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5 (la peinture seulement)
<i>2.1.2</i> choisir, exposer et décrire des œuvres de leur propre portfolio	12	-
<i>2.1.3</i> collaborer au processus de création artistique	2, 8	-

<i>3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>3.1.1</i> décrire comment les arts plastiques sont utilisés à la maison, à l'école et dans la communauté	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>3.1.2</i> explorer des images d'époques et de cultures différentes	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>3.1.3</i> reconnaître que leurs milieux personnels, sociaux et physiques peuvent avoir une influence sur le contenu de leurs œuvres artistiques	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

<i>4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial, pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>4.1.1</i> reconnaître que les arts plastiques sont un mode d'expression universel entre les gens	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>4.1.2</i> discuter avec respect leurs propres œuvres et celles des autres, en explorant l'intention de ces créations artistiques.	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

<i>5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>5.1.1</i> comparer à leurs propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses	9	
<i>5.1.2</i> faire référence aux environnements naturels et construits lors de l'observation et de la création artistiques	9	1.3 2.3 3.3, 3.4, 3.5 4.4, 4.5

<i>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.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>6.1.1</i> expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient.	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.4, 1.5,
<i>6.1.2</i> répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres	7	-
<i>6.1.3</i> discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

<i>7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>7.1.1</i> reconnaître les principes de sécurité associés à l'utilisation des outils et des matériaux de création artistique	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5
<i>7.1.2</i> résoudre des problèmes simples de design en se servant des technologies disponibles	2, 5, 6iii, 7, 8, 9, 10, 12	1.3, 1.4, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.3, 3.4, 3.5, 4.3, 4.4, 4.5

<i>8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.</i>		
	<i>Imago (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>	<i>L'image de l'art plus (1^{er} cycle, 1^{re} année)</i>
<i>À la fin de la maternelle et de la 1^{re} année, les élèves devront :</i>	<i>Situations</i>	<i>Leçons</i>
<i>8.1.1 expliquer pour quelles raisons ils ont créé une œuvre d'art</i>	-	-
<i>8.1.2 décrire comment ils ont créé une œuvre d'art</i>	2	Toutes (Sections <i>Faire réalisation, Voir /Je regarde, et Voir -/As-tu vu ce que je vois?</i>)

Annexes

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

Annexe A

Stades de l'évolution graphique

Stades de l'évolution graphique

Stade préschématique

Âge : 4 - 7 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

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

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

Stade schématique

Âge : 7 - 9 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

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

- L'enfant utilise une ligne de base pour organiser les objets dans l'espace.
- 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.
- 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).

Stade post-schématique

Âge : 9 - 12 ans

Caractéristiques de l'évolution graphique

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

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

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 fiches ci-dessous donnent d'autres détails sur les éléments de composition et proposent des activités qui aideront les élèves à comprendre ces éléments. Ces activités peuvent être intégrées aux nombreux aspects du programme d'arts visuels de la Maternelle à la 6^e année.

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 peut inciter l'observateur à promener son regard sur l'image.
- Une ligne de contour montre le bord d'un objet.
- Une ligne peut illustrer la forme (le volume) d'un objet.

Activités connexes

- Demander aux élèves de former des lignes dans l'espace avec leur corps (p. ex., droite, courbe, zigzag, ondulée).
- Dessiner des lignes tracées par différents objets (p. ex., un oiseau en vol, un autobus sur la route, les traces d'un ver de terre, 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).
- Faire tomber goutte à goutte de la peinture d'un pinceau pour créer des lignes différentes.
- Examiner l'utilisation de lignes dans des œuvres d'art, y compris des pictogrammes anciens.
- Découper du papier de bricolage en 4 et utiliser différentes lignes dans chaque carré pour créer un motif de courbepointe.
- 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 tissu 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 (cyan)
- 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.
- Une teinte est le résultat de l'ajout de blanc ou de noir à une couleur.
- Le ton est le degré d'intensité variant du blanc au noir.
- 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).
- La lumière nous permet de voir la couleur des objets.
- Les couleurs peuvent être intenses ou délavées. L'intensité est le degré de pureté de la couleur de force et d'éclat des teintes.
- 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.
- Utiliser du papier mince et de la colle pour créer des objets aux couleurs de l'arc-en-ciel (p. ex., une spirale faite de carrés de papier mince suivant la séquence des couleurs de l'arc-en-ciel).
- 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 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.

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.
- 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.
- 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.
- Prendre les empreintes d'objets texturés sur des matériaux tridimensionnels comme l'argile ou la pâte à modeler.
- 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.
- Découper des sections d'images de magazines et les utiliser dans des constructions de papiers bouchonnés.
- 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.).
- Créer un collage personnel comportant toutes les textures préférées des élèves.
- 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.

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.
- Il existe de nombreux types de figures bidimensionnelles (triangle, cercle, carré, etc.) et de formes tridimensionnelles (sphère, cônes, cube, cylindre).
- 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.
- Les figures semblables forment des familles.
- Des figures peuvent être créées à l'intérieur d'autres figures.
- Les figures peuvent être géométriques ou libres (organiques).
- 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 en leur proposant des jeux, des exercices de tri/classement des figures, des montages, etc.
- 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.).
- Travailler deux par deux ou en petits groupes pour créer des formes en utilisant leur corps.
- Faire une construction avec différentes formes (tubes de carton, balle de styromousse, etc.).
- Créer différentes formes de pâte à modeler.

Espace

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

Activités connexes

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

Annexe C

Organisation de l'enseignement

Organisation de l'enseignement

Planification de l'apprentissage des arts plastiques

En fonction des résultats d'apprentissage définis comme point de référence, l'enseignant peut élaborer de grands modules englobant des activités de création, d'observation et de réflexion, qui intègrent les multiples aspects du processus d'enseignement des arts plastiques. Le tableau de la page suivante représente une vision structurée 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 d'arts plastiques	<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.

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.

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.

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. Il est impossible de décrire en détail comment donner chaque leçon puisque l'intérêt et la formation de l'enseignant, le nombre d'élèves, les ressources disponibles et les besoins individuels varient tellement d'une situation à l'autre. La flexibilité est

primordiale. L'enseignant ne doit pas rater le « moment propice » à l'enseignement. Il 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. Compte tenu des variables mentionnées précédemment, les lignes directrices ci-dessous forment un cadre dans lequel l'enseignant peut développer des séquences d'enseignement de l'art.

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. C'est la différence entre « Aujourd'hui, vous allez concevoir un véhicule pour voyager dans l'espace » et « aujourd'hui, nous allons construire une fusée avec des cylindres de carton ».

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

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

Formule du plan de leçon

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

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

Motivation

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, mais généralement, il faut continuer à stimuler les élèves dans l'élaboration d'un thème ou d'un sujet.

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.

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

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

Exploration

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

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

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

- *Décrire l'image.* Parler des éléments évidents dans l'œuvre de l'élève. Les commentaires peuvent mettre l'accent sur le contenu, les concepts et les sentiments. L'élève doit entendre les termes propres à l'art. Il doit savoir que l'enseignant est conscient du travail qu'il a fait.
- *Discuter des éléments et les principes de l'art utilisés.*
 - « Tu as choisi des couleurs foncées pour ton image. »
 - « J'aime bien le contraste que le rouge fait avec le bleu. »
 - « Tu as bien fait en répétant cette figure circulaire. Ça donne une impression de rythme à ton image. »
 - « Ces deux chevaux rouge foncé avec ce gros cheval bleu de l'autre côté, ça fait un équilibre. »

- *Commenter la qualité expressive de l'œuvre de l'élève.*
 - « Ce jaune dans ton image, ça dégage une impression de chaleur, de joie. »
 - « Ces lignes en zigzag me font penser à des sentiments de colère. »
- *Commenter le caractère inventif, la candeur et l'imagination dans le travail de l'élève.*
 - « Sara a fait un soleil original en utilisant des couleurs chaudes. »
 - « Le dessin de Jonathan montre qu'il a une façon différente de penser aux chevaux. »
 - « Comment as-tu fait pour dessiner ces grosses lignes bleues? »
- *Commenter un comportement souhaité dans les efforts de l'élève.*
 - « Joey a passé beaucoup de temps à faire son dessin. Il veut nous donner beaucoup de détails sur son nouveau fort. »
- *Commenter 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. »

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.

Aboutissement

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

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

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

Leçons supplémentaires

En plus des leçons d'arts plastiques 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 supplémentaires 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 dessin.
- 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 sur les arts.
- Écrire une entrée dans le journal sur les arts.
- Organiser les œuvres dans le portfolio.
- Jouer à des jeux portant sur l'observation d'œuvres d'art.
- Discuter d'objets du milieu naturel (coquillages, etc.).
- Lire à haute voix un livre sur un artiste et en discuter.
- Compléter une œuvre commencée pendant une leçon d'arts.
- Faire une courte promenade dans l'école ou autour afin de trouver des idées de création.
- Jouer à des jeux d'espions ou d'autres jeux axés sur l'observation.

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 la présentation et 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* :
 - tablettes ouvertes et accessibles pour le rangement des fournitures d'art;
 - placard ou cabinet fermé pour le rangement des articles plus fragiles, coûteux ou moins courants;
 - contenants étiquetés pour le rangement des matériaux courants;
 - espace de rangement des portfolios de travaux ou de présentation, grande boîte de plastique ou de carton.
- *centre des arts* : 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**

- Pastels (24 boîtes)
- Crayons 4B (pour le dessin)
- Fusains (1 boîte)
- Crayons de couleur (1 boîte par élève)
- Argile, 24 kg
- Peinture liquide tempera (gouache), 5 – 6 couleurs (1 litre de chacune)
- Papier cartouche blanc (12 x 18) - 1000 feuilles
- Papier de bricolage assorti, 500 feuilles
- Papier journal (12 x 18), 2000 feuilles
- Papier à murale (1 rouleau par école)
- Papiers minces (au besoin)
- Encre d'imprimerie (à base d'eau), 6 tubes de 300 cc (couleurs assorties)
- Corde (1 pelote)
- Bâtonnets (1 boîte)
- Cure-dents (12 boîtes)
- Gros rouleau de papier brun
- Ruban-cache et ruban adhésif transparent

Matières recyclables et
objets de récupération

<i>assiettes de carton</i>	constructions, marionnettes, sculptures simples, masques
<i>bandes dessinées</i>	collages, exemples de dessins
<i>barquettes de styromousse</i>	empreintes/estampes, mélange de peinture
<i>bois de grève</i>	constructions 3D
<i>boîtes</i>	rangement, constructions 3D, montages
<i>boîtes à oeufs</i>	constructions 3D, classement de matériaux
<i>boîtes de lait en carton</i>	constructions 3D, rangement
<i>boutons</i>	collages, estampes, sculpture souple (marionnettes, etc.), décorations
<i>brosses à dents</i>	peinture par éclaboussement
<i>cailloux</i>	3D construction, texture
<i>calendriers</i>	artistes célèbres- dossier d'images, discussion sur la composition, recherche d'éléments
<i>cartes</i>	collages, dossiers d'images
<i>cartes postales</i>	images pour la discussion, le tri/classement, stimule la rédaction
<i>carton</i>	constructions 3D, estampes avec l'extrémité imbibée de peinture
<i>coquillages</i>	objets décoratifs, constructions 3D
<i>couvercles de plastique</i>	mélange de peinture
<i>découpures de papiers échantillons</i>	collage, dessin, tissage de papier 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	Laine
Bâtons de crème glacée	Macaroni
Billes	Magazines
Cartes	Nouilles
Cartes de vœux	Paille de raphia
Cellophane de couleur	Pailles
Confettis	Papier contact
Corde	Papier d'aluminium
Corde fine	Papier d'emballage alimentaire
Cure-dents	Papier d'emballage cadeau
Cure-pipes	Papier mince
Échantillons de peinture	Papier mouchoir
Essuie-tout	Papier peint
Étiquettes	Photos
Étiquettes adhésives	Plastique
Feuilles d'arbre	Poudre scintillante, paillettes
Fil	Retailles de feutre
Filtres à café	Ruban
Fleurs séchées	Sable
Gaze	Sacs de papier
Graines séchées	Serviettes de papier
Journaux	Tampons d'ouate
Jute	Vieilles enveloppes
Lacets	Vieux dessins

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 féculé de maïs

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

Bulles de savon arc-en-ciel

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

Mélanger tous les ingrédients.

Pâte à papier mâché

250 ml d'eau (1 tasse)
 65 ml de farine (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 (IvorySnow) (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?

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 pourrez 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 :

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.

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 spécifiques**

- comparer à leur propres créations des œuvres d'art de cultures passées et actuelles créées à des fins diverses. (RAS 5.1.1)

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?

L'art à l'oeil

Résultats d'apprentissage spécifiques

- répondre à des questions pour identifier les idées principales dans les créations des autres. (RAS 6.1.2)
- discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design. (RAS 6.1.3)

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.

Voyage en esprit Niveau : 1^{re} – 3^e années*

Résultats d'apprentissage spécifiques

- expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient. (RAS 6.1.1)
- discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design. (RAS 6.1.3)

Matériel

- Une grande affiche ou reproduction représentant des personnes ou des animaux d'une scène.

Démarche

Dire aux élèves qu'ils vont faire un voyage, mais pas en voiture. Ce sera une aventure magique et leur seul mode de transport sera les yeux. Il est important de suivre les instructions de l'enseignant, sinon ils risquent de se perdre.

La première partie se fait en silence.

1. Grimpe dans la peinture.
2. Fais le tour de toutes ses parties. N'arrête pas tout de suite pour parler à qui que ce soit. Admire le paysage.
3. Monte vers un personnage ou un animal.
4. Imagine ce que tu vas lui dire.
5. Imagine ce que le personnage ou l'animal te répondra.
6. Imagine ce qui arrive ensuite.

Discussion :

1. À quel endroit es-tu entré dans la peinture? Pourquoi es-tu entré là?
2. Qu'est-ce que tu as vu dans ta première visite dans le tableau?
3. As-tu vu des objets qui t'intéressent? Pourquoi ces objets étaient-ils intéressants pour toi?
4. As-tu entendu des sons?
5. As-tu senti des odeurs autour de toi?
6. Qu'est-ce qui se passe?
7. Y a-t-il quelque chose que tu n'aimes pas?
8. Y a-t-il quelque chose que tu aimerais apporter chez toi?
9. Qu'est-ce que cela te rappelle?
10. À qui as-tu parlé? Pourquoi as-tu choisi cette personne/cet animal?
11. De quoi avez-vous parlé? Pourquoi avez-vous parlé de cela?
12. Où étais-tu (assis ou debout)? Pourquoi as-tu choisi cet endroit?
13. Comment te sentais-tu dans ce tableau?
14. Es-tu parti ou es-tu resté?

*Adapté de : Art Walk, Walker Art Center, www.artsconnected.com
[traduction libre]

Observation de photographies

Résultats d'apprentissage spécifiques

- discuter avec respect les œuvres des autres et leurs propres œuvres, en proposant des raisons possibles pour leurs créations. (RAS 4.1.2)
- discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design. (RAS 6.1.3)

Matériel

- Photographie d'un magazine adaptée au niveau des élèves, collée sur une grande feuille de papier.

Démarche

Amener les élèves à examiner attentivement les objets et les personnages dans la photographie en posant des questions.

1. Qui vois-tu dans la photographie?
 Quel âge ont-ils?
 De quel sexe, classe sociale et race sont-ils?
 Qu'est-ce que cela nous apprend? (Penser à des indices comme les vêtements, les cheveux, l'expression, la posture et la position).
 Sont-ils gros ou petits dans le cadre de l'image?
 Est-ce que l'appareil photo est placé plus bas ou plus haut qu'eux?
 Qu'est-ce qui vous le dit?
2. Quels objets pouvez-vous voir? Pourquoi, selon vous, ces objets sont-ils là?
3. Où se passe cette scène? Comment le savez-vous? Qu'est-ce qu'il y a en arrière-plan?
4. Est-ce une photo en noir et blanc ou en couleur? Pensez-vous que les couleurs sont importantes dans cette image? Pourquoi?
5. L'éclairage semble-t-il naturel ou artificiel?

Discussion :

Une fois qu'une légende a été donnée à la l'image, poser des questions:

- Quelle type d'image est-ce?
- Pourquoi à votre avis cette image a-t-elle été prise?
- Qu'est-ce que le photographe essayait de nous dire sur le sujet?

Question de sentiments

Résultats d'apprentissage spécifiques

- expliquer leurs préférences en arts, en reconnaissant que les gens peuvent réagir de façon émotive à ce qu'ils voient. (RAS 6.1.1)
- discuter de leurs créations et de celles des autres en utilisant un langage descriptif qui comprend des éléments et des principes de design. (RAS 6.1.3)

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 puissent 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. Encourager les élèves à expliquer ou justifier leur 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

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

Questions générales

- Quels sont les objets et les personnes que voyez-vous dans cette œuvre d'art?
- Comment l'artiste a-t-il utilisé l'espace dans cette œuvre? Les objets ou les personnes remplissent-ils l'espace ou bien y a-t-il beaucoup d'espace autour d'eux?
- Pouvez-vous voir des espaces négatifs?
- Combien de figures/formes pouvez-vous trouver? Y a-t-il des figures/formes répétées?
- 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?
- Quels types de lignes pouvez-vous trouver? Décrivez-les. Quelles sont les lignes les plus intéressantes pour vous?
- 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.)
- Quel titre donneriez-vous à cette œuvre si vous étiez l'artiste?
- Quel est le sujet de cette œuvre?
- Est-ce qu'elle vous rappelle d'autres œuvres d'art connues ou d'autres choses que vous avez déjà vues?
- Quels mots utiliseriez-vous pour décrire cette œuvre?
- Quelles qualités voyez-vous dans cette œuvre (par exemple, gouttes de peinture, lignes pâteuses, ou lignes/points/cercles très précis qui semblent presque tourner)?
- Qu'est-ce qui attire votre attention dans l'œuvre?
- Selon vous, quelle partie l'artiste a-t-il travaillé le plus dans cette œuvre?
- À votre avis, pourquoi l'artiste a-t-il créé cette œuvre?
- Cette œuvre vous apprend-elle quelque chose au sujet de l'artiste?
- Selon vous, comment l'artiste voit-il le monde?
- En quoi cette œuvre est-elle spéciale?
- Que signifie cette œuvre?
- Peut-on dire quelque chose au sujet du monde dans lequel l'œuvre a été créée?
- Est-ce que vous aimez cette œuvre?

Annexe E

Grilles d'évaluation

Formulaires et grilles d'évaluation

L'enseignant trouvera dans les pages suivantes une série de formulaires et de grilles d'évaluation adaptés aux élèves du primaire, qui tiennent compte des diverses stratégies d'évaluation discutées au chapitre 1. Étant donné la nature générale de leur format, ces formulaires et grilles pourront être utilisés sans aucune modification dans certaines situations. Mais la plupart du temps, l'enseignant devra en adapter le contenu en fonction des résultats d'apprentissage visés pour chaque leçon.

1. Entretiens en groupe - Grille de classe p.153
2. Entretiens individuels p.154
3. Auto-évaluation - Ce que j'ai appris dans ce module p.155
4. Auto-évaluation - Fabrication de masques p.156
5. Auto-évaluation - Dessin gratté p.157
6. Auto-évaluation - Travail en groupe p.158
7. Evaluation par les pairs - Travail en groupe p.159
8. Auto-évaluation - Réflexion sur ma réflexion artistique p.160
9. Rétraoaction des pairs p.161
10. Grille d'évaluation holistique (Observation de créations artistiques et réactions) p.162
11. Barème (production artistique) p.163
12. Rubrique d'évaluation de la production artistique p.163
13. Barème d'évaluation d'une production artistique p.164
14. Réflexion sur le portfolio (M- 1^{re} année) p.165
15. Réflexion sur le portfolio p.166
16. Evaluation du portfolio d'arts plastiques p.167

Entretiens en groupe – Grille de classe

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

Notes anecdotiques		

Entretiens individuels

Dès la maternelle, 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?		

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?

Dessin gratté

NOM : _____ DATE : _____

Colore le M. Sourire si tu as fait ce qu'il dit.
















	J'ai couvert tout le papier de couleurs.
	J'ai recouvert toutes les couleurs de crayon noir
	J'ai essayé différents outils pour gratter les lignes.
	J'ai fait des lignes épaisses et minces dans mon dessin.
	Mon dessin remplit la page.
	J'ai utilisé la texture dans mon dessin.
<p>Qu'est-ce qu'il y a de mieux dans mon dessin?</p>	

Auto-évaluation – Travail en groupe

Comment je travaille en groupe

Nom : _____

Date : _____

  	J'ai écouté quand quelqu'un parlait.
  	J'ai attendu mon tour.
  	J'ai posé des questions.
  	J'ai partagé le matériel.
  	J'ai aidé à résoudre le problème.






Évaluation par les pairs – Travail en groupe

Travailler ensemble

Nom : _____

Date : _____

Membres du groupe : _____

	Nous avons écouté quand un autre a parlé.
	Nous avons attendu notre tour.
	Nous avons posé des questions.
	Nous avons partagé le matériel.
	Nous avons résolu le problème.

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?

Rétroaction des pairs

Artiste : _____

Titre : _____

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

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

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

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

Rempli par : _____ Date : _____

Observation de créations artistiques et réactions

Grille d'évaluation holistique

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

Évaluation d'une production artistique

Grille d'évaluation holistique

Il s'agit d'une grille très élémentaire qui peut être utilisée pour l'évaluation de toute création artistique produite dans le cadre d'une leçon dirigée par l'enseignant au moyen d'exemples d'œuvres d'art illustrant les concepts abordés dans la leçon. (L'accent est mis sur l'originalité.)

1	La production artistique démontre peu d'efforts, manque de détails.	2	La production artistique ressemble à l'exemple présenté; faible niveau d'originalité	3	Le travail va au-delà de l'exemple présenté; très personnalisé.
---	---	---	--	---	---

Barème (production artistique)

Nom de l'élève : _____

Titre : _____

Date : _____

0	Non atteint	1	Partiellement atteint	2	Pleinement atteint

Rubrique d'évaluation de la production artistique

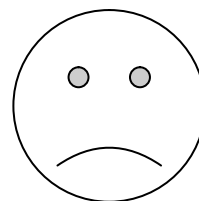
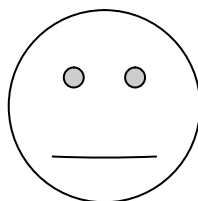
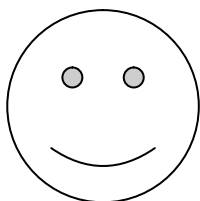
Éléments et principes	4	A planifié plusieurs options; a utilisé efficacement les éléments et principes du dessin pour créer une composition intéressante; a bien utilisé l'espace.
	3	A utilisé plusieurs éléments et principes du dessin; démontre une sensibilisation à la nécessité de remplir l'espace correctement.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

Réflexion sur le portfolio

Nom : _____

Date : _____

Quand je regarde mon portfolio, je me sens :



D'après mon portfolio, je peux dire que je suis bon(ne) dans :

J'aimerais m'améliorer dans :

Réflexion sur le portfolio

Nom : _____ Date : _____

Quel est le sujet de cette œuvre artistique?

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

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

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

Évaluation du portfolio d'arts plastiques

Nom : _____ Date : _____

3 = très bien	2 = acceptable	1 = besoin d'amélioration
Réflexion créative		
Essaie diverses solutions pour résoudre un problème.		
Prend des risques dans la résolution de problèmes.		
Fait son travail de façon indépendante.		
Produit des idées originales.		
Dextérité manuelle		
Démontre un contrôle des techniques.		
Utilise des éléments du design pour créer des compositions intéressantes.		
Utilise des principes du design pour créer des compositions intéressantes.		

Annexe F

Sécurité dans la classe d'arts

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. Lire les étiquettes pour savoir si les matériaux présentent un danger.
Utiliser des matériaux non toxiques dans la mesure du possible.
3. Se renseigner sur les fournitures disponibles et lire les informations sur les emballages.
4. Ranger les matériaux en lieu sûr. Fermer les couvercles de tous les produits liquides et en poudre.
5. Interdire la consommation d'aliments pendant les cours d'arts.
6. Prévoir une ventilation appropriée.
7. Demander aux élèves de porter un survêtement protecteur.
8. Ne pas laisser les élèves utiliser le tranche-papier.
9. 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.
10. 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.
11. Éponger immédiatement à l'aide d'un linge ou d'une vadrouille tout liquide renversé (peinture, encre, etc.).
12. 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.
13. Demander aux élèves de se laver les mains après chaque cours d'arts.
14. Parler souvent aux élèves des questions de sécurité.

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

Facteurs relatifs aux matériaux

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

À ÉVITER	À UTILISER
Peinture tempera en poudre (contient des poussières et peut renfermer des pigments toxiques)	Peinture liquide tempera (gouache), pastilles/disques tempera, ou peinture en poudre détrempeée loin des enfants
Papier mâché instantané (fait de la poussière)	Faire du papier mâché avec des journaux, du carton pâte ou de la pâte blanche.
Pastels, craies (font de la poussière)	Pastels à l'huile, craies sans poussière
Solvants (térébenthine) ou matériaux contenant un solvant (peinture alkyde, colle de caoutchouc)	Produits à base d'eau seulement
Peinture en aérosols	Peinture à base d'eau appliquée au pinceau ou à la technique des éclaboussure
Résine d'époxy, colle pour marquetteries d'avion et autres substances adhésives à base de solvant	Colle blanche et carton-pâte
Crayons-feutres permanents	Crayons-feutres à base d'eau
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.

Annexe G

Glossaire

Glossaire

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

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

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

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

armature – base supportant une sculpture.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

couleur 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.

dessin – 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.

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.

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 dessin 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, xérogaphie, 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.

