



ARTS VISUELS
DE LA MATERNELLE À LA 7^e ANNÉE
Programme d'études — 2010

Tous droits réservés © 2010 Ministry of Education, Province of British Columbia.

Avis de droit d’auteur

Toute reproduction, partielle ou complète, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit (mémoire électronique, reproduction, exécution ou transmission), est interdite sans l’autorisation écrite préalable de la province.

Avis de propriété exclusive

Ce document contient des renseignements privés et confidentiels pour la province. La reproduction, la divulgation ou toute autre utilisation de ce document sont expressément interdites, sauf selon les termes de l’autorisation écrite de la province.

Exception limitée à l’interdiction de reproduire

La province autorise la copie et l’utilisation de cette publication partielle ou complète à des fins éducatives et non lucratives en Colombie-Britannique et au Yukon (a) par tout le personnel des conseils scolaires de la Colombie-Britannique, y compris les enseignants et les directions d’école, par les organismes faisant partie du *Educational Advisory Council* et identifiés dans l’arrêté ministériel, par d’autres parties offrant directement ou indirectement des programmes scolaires aux élèves admissibles en vertu de la *School Act*, R.S.B.C. 1996, c.412, ou de la *Independent School Act*, R.S.B.C. 1996, c.216, (lois scolaires), et (b) par d’autres parties offrant directement ou indirectement des programmes scolaires sous l’autorité du ministre du Département d’éducation du Yukon tel que défini dans la *Education Act*, R.S.Y. 2002, c.61.

Table des matières

Remerciements	5
Introduction	7
Raison d'être	7
Composantes du programme d'études	7
Le programme d'études Arts visuels M à 7 en un coup d'œil	9
Résultats d'apprentissage prescrits et indicateurs de réussite proposés	11
Maternelle	13
1 ^{re} année	16
2 ^e année	20
3 ^e année	25
4 ^e année	30
5 ^e année	36
6 ^e année	41
7 ^e année	47
Glossaire	53

Remerciements

De nombreuses personnes ont apporté leur expertise à l'élaboration de ce document. Le ministère de l'Éducation tient à remercier toutes les personnes qui ont participé aux différentes étapes de développement du programme d'études et contribué à l'élaboration de ce document. Le Ministère tient aussi à remercier plus particulièrement les personnes suivantes qui ont pris part à la création du présent document :

GT Publishing Services Rédaction de la version originale anglaise et consultation

de 2005 à 2006

Julie Johnston	District scolaire n° 37 (Delta)
Regan Rasmussen	District scolaire n° 62 (Sooke)
Janice Keys	District scolaire n° 41 (Burnaby)

ainsi que les participants au *BC Arts Education Focus Schools Forum*

de 2009 à 2010

Mike Emme	Université de Victoria
Kit Grauer	Université de la Colombie-Britannique
Donald MacDougall	École indépendante (Vancouver)
Ling Mellis	District scolaire n° 36 (Surrey)
Regan Rasmussen	District scolaire n° 62 (Sooke)
Irvin Waskewitch	<i>First Nations Education Steering Committee</i> (Comité de direction pour l'éducation des Premières Nations)

Introduction

Raison d'être

Les arts visuels constituent une forme essentielle de communication; ils sont indispensables à l'esprit d'enquête et à l'expression. Dès leur plus jeune âge, les enfants dessinent, peignent, construisent et façonnent dans le but d'interagir avec leur milieu et de créer des images qui rendent compte de leur compréhension du monde. L'enseignement des arts visuels s'inscrit dans la foulée de ces expériences et donne à tous les élèves des occasions de percevoir des images, d'en créer et d'y réagir, et de communiquer à l'aide de ces images. Grâce à ces processus, les élèves prennent conscience des idées et des émotions exprimées dans les images visuelles; ils acquièrent les connaissances, les compétences et les attitudes dont ils auront besoin pour s'engager dans les arts visuels et les apprécier tout au long de leur vie.

L'image est au cœur même des arts visuels. L'étude de cette discipline permet à l'élève de découvrir les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels les images sont créées et regardées. Lorsqu'il étudie les arts visuels, l'élève s'engage dans un processus de conception et de création d'images. Il se livre à des activités réfléchies et inventives (à l'aide d'une gamme de matériaux, de techniques et de procédés) en vue d'agencer des éléments visuels conformément aux principes de la conception.

Le programme d'études Arts visuels de la maternelle à la 7^e année permet d'acquérir et de développer les connaissances, les compétences et les attitudes qui constituent le fondement de l'étude des arts visuels de la maternelle à la 12^e année. Le présent document a été conçu pour rendre les arts visuels accessibles à tous les élèves, tout en favorisant l'épanouissement esthétique, physique, intellectuel, social et affectif de chacun.

Composantes du programme d'études

Les résultats d'apprentissage prescrits du programme d'études Arts visuels de la maternelle à la 7^e année sont répartis entre les composantes suivantes :

- Processus de création
- Compétences et stratégies

- Contextes
- Présentation et réaction

Les composantes permettent de classer les résultats d'apprentissage prescrits, qui sont présentés selon un code alphanumérique les rendant faciles à consulter; toutefois, l'ordre des composantes ne sert aucunement à proposer une présentation linéaire du cours.

Processus de création

Un aspect important de l'éducation artistique chez les enfants passe par la manifestation de leur volonté et de leur capacité d'inventer et de faire des découvertes. Le processus de création, qui comprend l'exploration, la sélection, la combinaison, le perfectionnement et la réflexion, encourage l'élève à devenir un apprenant actif : il en vit l'expérience et s'exprime par l'invention et la découverte de matériaux, de procédés et d'idées. De plus, la création comporte une dimension sociale, car elle suppose que les élèves travaillent avec un partenaire ou en groupe. Lorsqu'ils créent ensemble, les élèves vivent des expériences, acquièrent des connaissances, font des essais et appuient l'apprentissage des autres simultanément. Le processus et le produit sont tous deux importants : l'élève a besoin d'occasions de prendre des risques en matière de création, sans devoir nécessairement viser une norme de qualité prédéterminée.

Compétences et stratégies

Dans cette composante, l'élève apprend les conventions visuelles qui forment les éléments de base des images visuelles. Parmi celles-ci, notons :

- les stratégies de création d'images (dont l'élaboration, la répétition, la simplification, l'abstraction, la multiplication, la superposition, la fragmentation, l'animation, la sérialisation, la stylisation, la rotation, l'inversion, le point de vue, le grossissement, l'amoindrissement, la juxtaposition, la métamorphose, la distorsion et l'exagération)
- les éléments visuels (dont la couleur, la ligne, la configuration, la texture, la forme, la valeur, la tonalité et l'espace)
- les principes de la conception (dont le motif, l'équilibre symétrique, l'équilibre radial,

l'équilibre asymétrique, le contraste, l'accent, le mouvement, le rythme et l'unité)

- les matériaux (p. ex. peinture, craie, fusain, marqueurs, papier, argile, colle, tissu, pellicule), les techniques (p. ex. pinceaux, four de potier, métier à tisser, appareil photo, ordinateur) et les procédés (p. ex. peinture, dessin, sculpture, tissage, photographie, collage, assemblage, gravure)

Au niveau primaire, les élèves s'éveillent progressivement, par leurs créations et celles des autres, aux compétences et aux stratégies associées aux arts visuels. Les élèves de toutes les classes, de la maternelle à la 12^e année, utilisent ces compétences et stratégies de manière de plus en plus raffinée et complexe à mesure qu'ils gagnent en expérience et en maturité.

Note : Les résultats d'apprentissage prescrits et les indicateurs de réussite proposés portent sur des stratégies de création d'images, des éléments visuels et des principes de la conception précis. Comme il faut s'assurer qu'ils sont enseignés et évalués, ces concepts sont présentés à des échelons précis du programme d'études. Il est entendu, cependant, que ces compétences s'acquièrent sur un certain nombre d'années et que les enseignants doivent continuer d'utiliser divers éléments, stratégies et principes à différents échelons du programme.

Contextes

La création et la perception des images s'inscrivent dans des contextes personnels, sociaux, culturels et historiques. Les arts visuels sont des formes d'expression dynamiques qui ont fait partie intégrante des cultures à toutes les époques et qui traduisent ou parfois contestent les normes et les valeurs de chaque société. Les arts visuels sont à la fois l'expression et le résultat de l'influence :

- de contextes personnels comme le sexe, l'âge, les expériences vécues, les croyances et les valeurs;
- de contextes sociaux et culturels comme les systèmes de croyances, l'économie, la race et le groupe ethnique, l'environnement et la technologie;
- de contextes historiques comme l'époque, le lieu et le point de vue.

Il importe que les élèves du primaire aient de nombreuses occasions d'observer des œuvres d'art anciennes et contemporaines, issues de cultures diverses. À mesure qu'ils perçoivent les relations entre l'art et le contexte, ils développent leur aptitude à jeter un regard critique sur les œuvres d'art et à créer des images signifiantes sur le plan personnel.

Présentation et réaction

L'exposition et la présentation d'images sont des aspects importants de la communication en arts visuels. En collaborant avec leurs camarades pour choisir les œuvres à exposer dans un contexte détendu ou plus structuré, les élèves apprennent à prendre des décisions cruciales concernant leurs créations et celles des autres, et à comprendre que la fonction d'une image peut varier selon le public cible.

Par ailleurs, cette composante donne aux élèves des occasions de développer des habiletés en critique d'art — soit le processus qui permet de décrire, d'interpréter et d'évaluer des œuvres d'art en fonction de critères établis. Une réaction éclairée et sensible tient compte des contextes qui influent sur l'artiste et sur l'observateur, et peut engager l'artiste dans une autoévaluation.

Le programme d'études Arts visuels M à 7 en un coup d'œil

Maternelle	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de sources d'inspiration, comme l'imagination, l'observation et les histoires • exploration, description et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – l'élaboration comme stratégie de création d'images – la couleur, la ligne et la configuration comme éléments visuels – le motif comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • description des diverses fonctions des arts visuels • réaction aux œuvres d'art 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration (p. ex. imagination, observation, histoires) • exploration, description et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – le grossissement comme stratégie de création d'images – la couleur, la ligne, la configuration et la texture comme éléments visuels – le motif comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • sensibilisation aux questions de sécurité et d'environnement lors de l'utilisation des matériaux, des techniques et des procédés • différentes fonctions des arts visuels • préférences personnelles en matière d'arts visuels • exposition d'œuvres individuelles et collectives 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration (p. ex. sentiments, imagination, observations, souvenirs) • exploration, description et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – la simplification et l'abstraction comme stratégies de création d'images – la couleur, la ligne, la configuration et la texture comme éléments visuels – l'équilibre symétrique comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des technologies et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel • réaction aux œuvres d'art • exposition d'œuvres individuelles et collectives 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration (p. ex. imagination, observation, histoires) • exploration, description et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – la multiplication, la superposition et la fragmentation comme stratégies de création d'images – la couleur, la ligne, la configuration et la texture comme éléments visuels – l'équilibre radial comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des techniques et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel • différences entre œuvres originales et reproductions • réaction aux œuvres créées à différentes fins • raisons des préférences • exposition d'œuvres individuelles et collectives

4 ^e année	5 ^e année	6 ^e année	7 ^e année
<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration • ébauches et esquisses d'idées menant à des images • exploration, comparaison et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – l'animation, la sérialisation et la stylisation comme stratégies de création d'images – différents éléments visuels, dont la forme – le contraste et l'accent comme principes de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des techniques et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel • styles distinctifs des images visuelles en fonction des contextes historiques, culturels et sociaux • considérations éthiques dont il faut tenir compte pour la reproduction et l'appropriation d'images • types d'artistes présents dans la communauté • réaction aux œuvres d'art créées à différentes fins • raisons des préférences • travail coopératif pour monter une exposition de groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration • ébauches et esquisses d'idées menant à des images • exploration, analyse et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – la rotation et l'inversion comme stratégies de création d'images – différents éléments visuels, dont la tonalité et la valeur – le mouvement comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des techniques et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • styles distinctifs des images visuelles en fonction de diverses cultures et époques • considérations éthiques dont il faut tenir compte pour la reproduction ou l'appropriation d'images • les arts visuels dans la communauté • réaction aux œuvres créées à différentes fins • raisons des préférences • collaboration au montage d'une exposition de groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration • formulation d'idées menant à la création d'images (p. ex. journal illustré) • exploration, analyse et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – le point de vue, le grossissement et l'amoindrissement comme stratégies de création d'images – différents éléments visuels, dont l'espace – le rythme et l'équilibre asymétrique comme principes de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des techniques et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • contextes historiques et culturels des images • considérations éthiques dont il faut tenir compte pour la reproduction et l'appropriation d'images • possibilités de s'adonner aux arts visuels dans la communauté • interprétation des réactions aux œuvres d'art et aux expositions • collaboration au montage d'une exposition de groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • utilisation de différentes sources d'inspiration • formulation d'idées menant à la création d'images (p. ex. journal illustré) • exploration, analyse et création d'images à l'aide des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – la juxtaposition, la métamorphose, la distorsion et l'exagération comme stratégies de création d'images – la gamme complète des éléments visuels – l'unité comme principe de la conception • exploration et création d'images en utilisant toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés • création d'images à différentes fins • utilisation des matériaux, des techniques et des procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement • contextes historiques et culturels des images • styles d'arts visuels selon différents contextes sociaux, culturels et historiques • relations entre artistes et contextes • considérations éthiques dont il faut tenir compte pour la reproduction et l'appropriation d'images • possibilités de s'adonner aux arts visuels • réactions critiques structurées aux œuvres et aux expositions • expositions individuelles et collectives à différentes fins

Résultats d'apprentissage prescrits et indicateurs de réussite proposés

Les résultats d'apprentissage prescrits et les indicateurs de réussite proposés pour le programme d'études d'arts visuels sont présentés par composante; ils comportent un code alphanumérique qui en facilite la consultation. Toutefois, l'enseignant n'est pas tenu de suivre l'ordre dans lequel ils sont présentés.

Résultats d'apprentissage prescrits

Les résultats d'apprentissage prescrits représentent les normes de contenu des programmes d'études provinciaux; ils forment le programme d'études prescrit. Clairement énoncés et exprimés en termes mesurables et observables, les résultats d'apprentissage précisent les attitudes, les compétences et les connaissances requises, ce que les élèves sont censés savoir et savoir faire à la fin du cours et de la classe en question.

Les écoles ont la responsabilité de veiller à ce que tous les résultats d'apprentissage prescrits de ce programme d'études soient atteints; cependant, elles jouissent aussi d'une certaine latitude quant aux meilleurs moyens de présenter le programme. Par ailleurs, les exigences relatives à la transmission des progrès des élèves en lien avec les résultats d'apprentissage prescrits sont énoncées dans le *Student Progress Report Order* (arrêté ministériel sur la transmission des résultats de l'élève).

On s'attend à ce que le rendement de l'élève varie selon les résultats d'apprentissage. L'évaluation, la transmission des résultats et le classement de l'élève en fonction de ces résultats d'apprentissage dépendent de l'expérience et du jugement professionnel des enseignants, qui se fondent sur les politiques provinciales.

Domaines d'apprentissage

Les résultats d'apprentissage prescrits des programmes d'études de la Colombie-Britannique déterminent l'apprentissage obligatoire en fonction d'au moins un des trois domaines d'apprentissage : cognitif, psychomoteur et affectif. Les définitions suivantes des trois domaines sont fondées sur la taxonomie de Bloom.

- Le **domaine cognitif** porte sur le rappel ou la reconnaissance des connaissances et sur le développement des aptitudes intellectuelles.
- Le **domaine affectif** a trait aux attitudes, aux croyances, aux réactions émotives, et à l'ensemble des valeurs et des systèmes de valeurs.
- Le **domaine psychomoteur** porte sur les aspects de l'apprentissage associés au mouvement et au développement des habiletés motrices; il intègre les aspects cognitif et affectif aux performances physiques.

Indicateurs de réussite proposés

Pour aider les enseignants à évaluer les programmes d'études officiels, le présent document comporte une série d'indicateurs de réussite pour chaque résultat d'apprentissage prescrit.

Les indicateurs de réussite sont établis en fonction des principes de l'évaluation *au service de* l'apprentissage, de l'évaluation *en tant qu'*apprentissage et de l'évaluation *de* l'apprentissage. Ils fournissent aux enseignants et aux parents des outils dont ils peuvent se servir pour réfléchir à ce que les élèves apprennent; ils procurent aussi aux élèves des moyens de s'autoévaluer et de préciser de quelle façon ils peuvent améliorer leur propre rendement.

Les indicateurs de réussite décrivent les données que doivent chercher les enseignants pour déterminer si l'élève a entièrement atteint l'objectif du résultat d'apprentissage prescrit. Comme chaque indicateur de réussite ne précise qu'un aspect des notions couvertes par le résultat d'apprentissage correspondant, les enseignants doivent considérer toute la série d'indicateurs de réussite pour déterminer si l'élève a entièrement atteint le résultat d'apprentissage.

Aucun des indicateurs de réussite n'est obligatoire; ils ne sont fournis qu'à titre de suggestions pour aider les enseignants à évaluer dans quelle mesure les élèves atteignent les résultats d'apprentissage prescrits.

Maternelle

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>A1 puiser à même son imagination, ses observations et des histoires pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ déterminer les sources d'inspiration utilisées dans des exemples précis d'images créées par d'autres (p. ex. histoires, observation, imagination) ▶ créer des images en réponse à ce qu'il a lui-même observé (p. ex. toucher une feuille, regarder un match de soccer) ▶ créer des images en puisant dans son imagination (p. ex. personnage, créature ou lieu imaginaires) ▶ créer des images qui illustrent une histoire qu'il a vue ou entendue, ou qui racontent une histoire qu'il a inventée ▶ montrer qu'il sait qu'il est possible de créer toutes sortes d'images à partir d'une seule source ou d'un seul sujet (p. ex. tous les élèves font des dessins en lien avec la même histoire, puis relèvent les similitudes et les différences entre les créations des uns et des autres)
<p>A2 créer des images :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en utilisant l'élaboration comme stratégie de création d'images - en mettant l'accent sur la couleur, la ligne ou la configuration - en utilisant le motif comme principe de la conception 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ajouter des articles comme des boutons, du fil ou des objets trouvés à un dessin ou à une peinture pour en faire ressortir certaines caractéristiques ▶ créer des images en couleurs (p. ex. utilisation de ses couleurs préférées, des couleurs primaires, des couleurs chaudes et froides) ▶ créer des images où l'accent est mis sur la ligne (p. ex. droite, ondulée, courbe, épaisse, fine) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la configuration (p. ex. formes géométriques identiques et différentes) ▶ créer des images en mettant l'accent sur le motif (p. ex. répéter et alterner des formes et des couleurs)
<p>A3 faire des essais avec toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ employer des matériaux comme la peinture, des crayons à mine, des crayons à dessiner, du tissu, de la pâte à modeler et des objets trouvés pour créer diverses images ▶ se servir de techniques comme l'ordinateur, des pinceaux, des ciseaux et des appareils photo pour créer toutes sortes d'images ▶ utiliser des procédés comme la peinture, le dessin, le tissage, le collage, la gravure et l'assemblage pour créer tout un éventail d'images

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A4 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> – qui représentent des idées et des concepts – en réponse à des expériences – en lien avec des objets et d'autres images 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images qui traduisent les concepts de lieu et de temps (p. ex. saisons, autoportrait à l'âge actuel, endroit préféré, vue de la fenêtre de sa chambre) ▶ créer des images qui représentent la façon dont il réagit à différentes expériences (p. ex. randonnées dans la nature, présentations par les aînés, expression libre et partage, concerts ou spectacles de danse) ▶ créer des images qui montrent comment il réagit à d'autres images qu'ils a déjà vues (p. ex. œuvres d'art exposées dans l'école, illustrations de livres d'images)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 décrire et utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'élaboration comme stratégie de création d'images – la couleur, la configuration et la ligne comme éléments visuels – le motif comme principe de la conception 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ trouver des exemples de couleurs et en explorer les utilisations pour produire des images (p. ex. différents tons de bleu) ▶ trouver des exemples de configurations et en explorer les utilisations pour créer des images (p. ex. formes géométriques, formes organiques) ▶ trouver des exemples de lignes et en explorer les utilisations en dessin (p. ex. lignes ondulées, droites, courbes) ▶ trouver des exemples de motifs et en explorer les utilisations pour créer des images (p. ex. motifs de couleurs et de formes) ▶ décrire les images qu'il a créées à partir des éléments et des principes utilisés (p. ex. cercle, triangle, lignes droites, couleurs froides)
<p>B2 décrire et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ nommer et utiliser des matériaux courants pour produire des images (p. ex. crayons à dessiner, peinture, stylos, tissus, objets trouvés, pâte à modeler) ▶ nommer et utiliser des techniques courantes pour réaliser des images (p. ex. ordinateurs, pinceaux, ciseaux, appareils photo) ▶ nommer et utiliser des procédés courants pour créer des images (p. ex. dessin, peinture, tissage, photographie, collage)

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire différentes fonctions des arts visuels	<ul style="list-style-type: none"> ▶ décrire les raisons pour lesquelles les gens créent des images visuelles (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour illustrer une histoire) ▶ trouver des exemples d'œuvres d'art à la maison et à l'école (p. ex. œuvres accrochées aux murs, vêtements, photographies, murales, statues) ▶ créer des œuvres d'art à une fin précise (p. ex. raconter une histoire, présenter une idée ou un événement importants)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 réagir à des œuvres d'art	<ul style="list-style-type: none"> ▶ observer différentes œuvres produites par lui-même et par ses camarades, puis en discuter ▶ manifester du respect pour ses créations et celles des autres en y réagissant avec sérieux (p. ex. discussions, dessins)

1^{re} année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>A1 puiser dans différentes sources d'inspiration pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se livrer à un remue-méninges afin de trouver des sources d'inspiration qu'il peut utiliser pour créer ses propres images (p. ex. souvenirs, observations, histoires), puis en discuter ▶ à partir d'exemples précis, nommer les sources d'inspiration utilisées dans les images créées par d'autres (p. ex. regarder une illustration d'un livre et trouver si l'auteur s'est inspiré de ses observations, de son imagination ou de ses souvenirs) ▶ créer des images en réponse à ce qu'il a lui-même observé ou vécu ▶ créer des images qui racontent une histoire (p. ex. illustrer une histoire qu'il a vue ou entendue en puisant dans ses souvenirs, ses observations ou son imagination) ▶ créer des images en lien avec un souvenir précis (p. ex. premier jour d'école, fête d'anniversaire, déménagement dans une nouvelle maison, visite chez le dentiste) ▶ créer des images en puisant dans son imagination (p. ex. pour rendre un personnage, une créature ou un lieu imaginaire) ▶ montrer qu'il sait qu'il est possible de créer toutes sortes d'images à partir d'une seule source ou d'un seul sujet (p. ex. représenter un chat au moyen d'une photographie, d'une sculpture ou d'un dessin de bande dessinée)
<p>A2 créer des images :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en utilisant la répétition comme stratégie de création d'images - en mettant l'accent sur la couleur, la ligne, la configuration, la texture ou le motif 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en utilisant la répétition comme stratégie de création d'images (p. ex. coquillage, feuille, insecte) ▶ créer des images qui se répètent pour former un motif (p. ex. empreintes de pas, broderies perlées, vagues) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la couleur (p. ex. utilisation de ses couleurs préférées, des couleurs primaires, des couleurs chaudes et froides) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la ligne (p. ex. droite, ondulée, courbe, épaisse, fine) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la configuration (p. ex. formes géométriques et organiques identiques et différentes) ▶ créer des images en mettant l'accent sur le motif (p. ex. alterner et répéter des formes et des couleurs)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A3 faire des essais avec toutes sortes de <u>matériaux</u>, de <u>techniques</u> et de <u>procédés</u> pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ utiliser des matériaux comme la peinture, des crayons à mine, des crayons à dessiner, du tissu, de la pâte à modeler et des <u>objets trouvés</u> pour créer toutes sortes d'images ▶ se servir de techniques comme l'ordinateur, des pinceaux, des ciseaux et des appareils photo pour créer différentes images ▶ employer des procédés comme la peinture, le dessin, le tissage, la photographie, le collage, la gravure et l'assemblage pour créer toutes sortes d'images ▶ explorer différents types de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images
<p>A4 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à une fin précise - ayant une signification pour lui - qui représentent un moment précis - afin de communiquer des expériences et des états d'esprit - en lien avec des objets et d'autres images qu'il a déjà vus 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images qui représentent quelque chose ou quelqu'un d'important pour lui (p. ex. son jouet préféré, un membre de sa famille, une réalisation personnelle) ▶ créer des images à une fin précise (p. ex. illustrer une carte de souhaits, décrire un souvenir, souligner la beauté de son environnement) ▶ créer des images qui traduisent le concept de temps (p. ex. journal illustré d'un voyage en famille, autoportraits) ▶ créer des images qui expriment une émotion ou un état d'esprit particulier (p. ex. un moment où il était heureux, triste, effrayé, excité) ▶ créer des images montrant comment il réagit à d'autres images qu'il a déjà vues (p. ex. symboles et enseignes, reproductions d'artistes, travaux effectués par des élèves plus vieux)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 décrire et utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la couleur, la configuration, la ligne et la texture comme éléments visuels - le motif comme principe de la conception - la répétition comme stratégie de création d'images 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples de couleurs et en explorer l'utilisation, par exemple en mélangeant des peintures pour découvrir une nouvelle couleur ▶ donner des exemples de configurations et en explorer l'utilisation (p. ex. rectangles, triangles, cercles, formes organiques) ▶ donner des exemples de lignes et en explorer l'utilisation (p. ex. lignes horizontales, diagonales, directionnelles) ▶ donner des exemples de textures et en explorer l'utilisation (p. ex. lisse, douce, ferme, rugueuse, bosselée) ▶ donner des exemples de motifs et en explorer l'utilisation (p. ex. répétition de motifs dans une broderie perlée) ▶ donner des exemples de répétition et en explorer l'utilisation (p. ex. flocons de neige, arbres) ▶ décrire les éléments et les principes utilisés dans ses œuvres (p. ex. cercle, carré, triangle, couleurs chaudes, couleurs froides, lignes courbes)
<p>B2 décrire et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ nommer des matériaux qu'on trouve couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à créer des images (p. ex. crayons à dessiner, peinture, stylos, tissus, objets trouvés, argile, perles, craie, pastels) ▶ nommer des techniques qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à produire des images (p. ex. ordinateurs, pinceaux, ciseaux, appareils photo) ▶ nommer des procédés qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à réaliser des images (p. ex. dessin, peinture, couture, tissage, photographie, collage, gravure, assemblage) ▶ utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images
<p>B3 montrer qu'il est sensibilisé aux questions de sécurité et d'environnement lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se montrer conscient des questions de sécurité lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. utilisation sécuritaire des ciseaux et d'autres instruments pointus, respect des symboles de danger) ▶ se montrer conscient des questions d'environnement lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. éviter le gaspillage, conserver les matériaux inutilisés, recycler, réutiliser)

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire différentes fonctions des arts visuels	<ul style="list-style-type: none"> ▶ décrire les raisons pour lesquelles les gens créent des images visuelles (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour illustrer une histoire, pour décorer un objet pratique, pour évoquer un souvenir) ▶ trouver des exemples d'images à la maison et à l'école (p. ex. œuvres accrochées aux murs, vêtements, photographies, murales, statues)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 préciser ses préférences personnelles en matière d'art	<ul style="list-style-type: none"> ▶ réagir à des œuvres d'art observées en classe ou dans la communauté, en faisant état de ses préférences pour des créations précises ▶ comparer ses préférences à celles de ses camarades ▶ manifester du respect pour les préférences des autres ▶ employer un langage approprié, descriptif et positif ou neutre lorsqu'il réagit à des œuvres d'art (p. ex. « J'aime les lignes ondulées de ce dessin. ») ▶ expliquer les raisons pour lesquelles les œuvres observées ont une signification particulière pour lui (p. ex. « Ce loup gravé me fait penser à mon chien. »; « J'aime ce tableau parce que le rouge est ma couleur préférée. »)
D2 exposer des créations individuelles et collectives	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ manifester du respect pour ses créations et celles des autres

2^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>A1 puiser dans différentes sources d'inspiration pour créer des images, y compris dans ses sentiments, son imagination, ses souvenirs et ses observations</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples de la façon dont les sentiments peuvent servir de source d'inspiration dans la création d'images (p. ex. sentiments exprimés dans les paysages forestiers d'Emily Carr), et faire de même ▶ donner des exemples de la façon dont l'imagination peut servir de source d'inspiration dans la création d'images (p. ex. illustrations de livres de contes, monde imaginaire), et faire de même ▶ donner des exemples de la façon dont les souvenirs peuvent servir de source d'inspiration dans la création d'images (p. ex. visite d'un centre d'amitié autochtone ou d'une galerie d'art, vacances en famille), et faire de même ▶ donner des exemples de la façon dont le sens de l'observation peut servir de source d'inspiration dans la création d'images (p. ex. paysages, natures mortes, tableaux d'animaux par Robert Bateman)
<p>A2 créer des images en utilisant la simplification et l'abstraction comme stratégies de création d'images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder et décrire des images illustrant la simplification (p. ex. compositions de Ted Harrison) ▶ créer une image en utilisant la simplification comme stratégie de création d'images (p. ex. faire au pochoir une forme animale ou en dessiner le profil) ▶ créer une image en utilisant l'abstraction comme stratégie de création d'images (p. ex. utiliser des formes simples pour créer un dessin à partir d'une image, comme les papiers découpés d'Henri Matisse)
<p>A3 créer des images en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments visuels et principes de la conception, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la couleur - la ligne - la configuration - la texture - le motif - l'équilibre symétrique 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en mettant l'accent sur la couleur (p. ex. couleurs primaires et secondaires, couleurs chaudes et froides) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la ligne (p. ex. épaisse, fine, contour) ▶ créer des images en mettant l'accent sur la configuration (p. ex. triangles, cercles, carrés, formes organiques) ▶ créer des images en privilégiant le motif (p. ex. alterner et répéter des formes et des couleurs) ▶ créer des images qui évoquent l'équilibre symétrique (p. ex. papillon, masque)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
A4 faire des essais avec des matériaux , des techniques et des procédés pour produire des effets particuliers	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder un grand nombre d'images et nommer : <ul style="list-style-type: none"> – les matériaux utilisés (p. ex. peinture à l'huile, pastel, crayon à mine, fusain, argile) – les techniques employées (p. ex. ordinateur, pinceaux, doigts, machine à coudre) – les procédés utilisés (p. ex. peinture, dessin, photographie) ▶ comparer les effets des matériaux, des techniques et des procédés utilisés dans deux ou plusieurs images choisies (p. ex. les éclaboussures de Jackson Pollock ou de Jean-Paul Riopelle comparées aux traits de pinceaux d'Emily Carr; des gravures comparées à des sculptures d'animaux) ▶ explorer et faire l'essai de toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images
A5 créer des images à deux et à trois dimensions : <ul style="list-style-type: none"> – pour communiquer des expériences, des états d'esprit et des histoires – pour illustrer et décorer – qui représentent un moment précis – qui représentent des lieux précis – basées sur des événements ou des sujets en lien avec l'école ou la communauté 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images pour communiquer certaines expériences vécues (p. ex. premier jour à l'école, appartenance à un club, fête d'anniversaire) ▶ créer des images qui évoquent un état d'esprit (p. ex. couleurs vives pour exprimer sa gaieté) ▶ créer des images qui racontent des histoires connues (p. ex. de la littérature, histoires de famille) ▶ créer des images qui représentent un moment précis (p. ex. vue de sa fenêtre au printemps, jour de congé) ▶ créer des images qui représentent des lieux précis (p. ex. un lieu d'intérêt de la région, son coin préféré à la maison) ▶ créer des images basées sur des événements qui se sont produits ou des sujets qui sont abordés à l'école ou dans la communauté (p. ex. journée du sport à l'école, défilé de la fête du Canada, programme de recyclage, amitié)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
B1 décrire et utiliser des stratégies de création d'images , dont : <ul style="list-style-type: none"> – la simplification – l'abstraction 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples de simplification et d'abstraction dans des images qu'il a regardées en classe, à l'école et dans la communauté (p. ex. peintures florales de Georgia O'Keefe; sculptures et gravures d'animaux par les Inuits) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la simplification ou l'abstraction pour produire un effet précis (p. ex. représentation simplifiée de fleurs à la manière de Georgia O'Keefe; formes animales simplifiées) ▶ employer les termes justes (p. ex. simplification, imagination, état d'esprit, sens) pour décrire la création d'une image

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B2 décrire et utiliser des éléments visuels et des principes de la conception précis, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la couleur - la configuration - la ligne - le motif - l'équilibre symétrique 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples d'utilisation de la couleur, de la configuration, de la ligne, du motif et de la symétrie dans les images qu'il a regardées ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la couleur pour produire un effet précis (p. ex. ajouter du blanc pour atténuer une couleur; utiliser des couleurs de papier contrastantes) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la configuration pour produire un effet précis (p. ex. formes organiques à la manière d'Henri Matisse; formes géométriques pour créer un paysage) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la ligne pour produire un effet précis (p. ex. dessin en ligne continue, utilisation de la ligne dans les images de Gu Xiong) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé le motif pour produire un effet précis (p. ex. tissage à la manière des Salish, gravure) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé l'équilibre symétrique pour produire un effet précis (p. ex. papillon, visage humain) ▶ employer les termes justes pour décrire les caractéristiques d'images (p. ex. formes géométriques et organiques, symétrie)
<p>B3 décrire et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ nommer des matériaux qu'on trouve couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à créer des images (p. ex. crayons à dessiner, peinture, stylos, tissus, argile, perles, craie, pastels, papier de soie) ▶ nommer des techniques qu'on utilise couramment en classe et qui peuvent servir à produire des images (p. ex. ordinateurs, pinceaux, marqueurs, ciseaux, appareils photo) ▶ nommer des procédés qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à réaliser des images (p. ex. dessin, peinture, couture, tissage, photographie, collage, gravure, assemblage) ▶ choisir et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images ▶ employer les termes justes pour désigner les matériaux, les techniques et les procédés utilisés pour créer des images particulières (p. ex. pastel, fusain, photographie)
<p>B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ relever les questions de sécurité à prendre en considération lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. utilisation prudente de ciseaux et d'autres outils tranchants, respect des symboles de danger, demande d'aide ou de supervision) ▶ montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés d'une manière respectueuse de l'environnement (p. ex. utiliser des matériaux recyclés et des objets trouvés, ramasser des matériaux naturels sans nuire à l'environnement) ▶ suivre les consignes appropriées pour installer, utiliser, nettoyer et ranger les matériaux, les techniques et les espaces de travail

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel	<ul style="list-style-type: none"> ▶ énumérer les raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour décorer un objet pratique, pour évoquer un souvenir, pour affirmer leur identité culturelle, pour faire de la publicité) ▶ trouver des exemples d'art visuel chez lui, à l'école et dans la communauté (p. ex. œuvres accrochées aux murs, vêtements, photographies, murales, statues) ▶ discuter de l'importance, de la signification ou de la valeur d'une œuvre choisie (p. ex. un objet façonné qu'il a apporté de chez lui, un souvenir de famille, un tableau exposé à l'école, des images ayant une importance ou une signification particulière pour lui) ▶ donner des exemples montrant comment les arts visuels permettent d'exprimer l'identité d'une communauté (p. ex. emblèmes de l'école ou de la ville, logos d'équipes sportives, images de lieux d'intérêt et de particularités géographiques)
C2 déterminer les différences entre des œuvres originales et des reproductions	<ul style="list-style-type: none"> ▶ définir ce qu'est une « œuvre originale » et ce qu'est une « reproduction », et en donner des exemples ▶ donner des raisons pour lesquelles on utilise des reproductions d'œuvres d'art (p. ex. pour qu'elles puissent être vues par un plus grand nombre de personnes à plus d'endroits; parce que les œuvres originales sont souvent des objets de grande valeur; parce que les œuvres originales sont parfois trop grandes ou trop fragiles pour être déplacées)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 décrire sa réaction à des œuvres d'art	<ul style="list-style-type: none"> ▶ reconnaître les éléments visuels, les principes de la conception et les stratégies de création d'images utilisés dans des images qu'il a regardées (p. ex. couleur, ligne, configuration, texture, motif, symétrie, simplification) ▶ donner des raisons pour lesquelles certains éléments et principes ont été utilisés dans ses créations et celles des autres (p. ex. une couleur choisie pour produire l'effet émotionnel voulu; des lignes fluides pour suggérer la douceur ou la paix et des lignes pointues ou en dents de scie pour représenter la colère ou la peur) ▶ nommer des matériaux, des techniques et des procédés utilisés dans des images qu'il a regardées (p. ex. peinture, bois, collage) et décrire leurs effets ▶ décrire les éléments, les principes, les stratégies de création d'images, les matériaux, les techniques et les procédés auxquels il a fait appel dans ses créations (p. ex. « Comme couleurs, j'ai utilisé le pourpre et le vert parce que _____. »)
D2 trouver différentes façons d'exposer des œuvres individuelles et collectives	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ manifester du respect pour ses créations et celles des autres

3^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>A1 puiser dans différentes sources d'inspiration pour créer des images, y compris dans ses sentiments, son imagination, ses souvenirs, ses observations et ses expériences sensorielles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples d'images créées : <ul style="list-style-type: none"> – pour évoquer des sentiments (p. ex. pour montrer sa joie, sa tristesse, son excitation, sa colère, à la manière d'Edvard Munch) – en puisant dans son imagination (p. ex. personnage d'une histoire, endroit imaginaire) – en puisant dans ses souvenirs (p. ex. vacances en famille, rêves) – en puisant dans ses observations (p. ex. dessin d'une chaussure) – en puisant dans ses expériences sensorielles (p. ex. dessiner en écoutant de la musique) ▶ créer des images en puisant dans ses sentiments, son imagination, ses souvenirs, ses observations et ses expériences sensorielles
<p>A2 créer des images en utilisant comme stratégies de création d'images :</p> <ul style="list-style-type: none"> – la fragmentation – la multiplication – la superposition 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer une image en utilisant la fragmentation comme stratégie de création d'images (p. ex. courtepointe, casse-tête, mosaïque) ▶ créer une image en utilisant la multiplication comme stratégie de création d'images (p. ex. pour créer un motif, pour créer une suite d'images, à la manière d'Andy Warhol) ▶ créer une image en utilisant la superposition comme stratégie de création d'images (p. ex. chevauchement d'images dans un collage, un dessin ou un montage, à la manière de Lois Ehlert, George Littlechild, Mario Beaudoin ou Michael Snow)
<p>A3 créer des images qui montrent l'utilisation d'un ou plusieurs des éléments visuels et principes de la conception suivants pour produire différents effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> – la couleur – la configuration – la ligne – la texture – le motif – l'équilibre radial 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ montrer qu'il existe diverses façon d'utiliser la couleur (p. ex. mélanger deux couleurs primaires pour produire une couleur secondaire, utiliser différentes nuances de la même couleur) ▶ créer des images montrant l'utilisation de l'équilibre radial (p. ex. roue de bicyclette, tournesol, quartier d'orange) ▶ esquisser différents types de lignes à partir d'images qu'il a regardées (p. ex. verticales et horizontales, droites et courbes, épaisses et fines) ▶ créer des images illustrant l'utilisation du motif pour produire un effet particulier (p. ex. une bordure pour encadrer une image)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
A4 faire des essais avec des matériaux , des techniques et des procédés pour produire des effets précis	<ul style="list-style-type: none"> ▶ comparer les effets des matériaux, des techniques et des procédés utilisés dans deux ou plusieurs images choisies (p. ex. des images à deux dimensions comparées à des images à trois dimensions sur papier) ▶ faire l'essai de techniques et de procédés à partir d'exemples observés en classe ▶ créer des images en utilisant toutes sortes de matériaux (p. ex. fil, bâtonnets, papier d'aluminium, fusain, carton recyclé) ▶ créer des images en utilisant toutes sortes de techniques et de procédés (p. ex. dessin, peinture, gravure, sculpture)
A5 créer des images à deux et à trois dimensions : <ul style="list-style-type: none"> – pour communiquer des expériences, des états d'esprit et des histoires – pour illustrer et décorer – qui représentent une transformation avec le temps 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images pour communiquer ses propres expériences (p. ex. devoir bien réussi, cours de natation, visite du membre de sa famille qu'il aime le plus) ▶ créer des images qui évoquent un état d'esprit ou un sentiment ▶ créer des images pour raconter une histoire inventée ▶ créer des images qui font état de concepts évolutifs sur une période donnée (p. ex. croissance d'un animal comme la transformation de la chenille en papillon ou du têtard en grenouille; cycle saisonnier d'un arbre; autoportraits de la petite enfance à aujourd'hui)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse:	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
B1 décrire et utiliser des stratégies de création d'images , dont : <ul style="list-style-type: none"> – la multiplication – la superposition – la fragmentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples de multiplication, de superposition et de fragmentation dans des images qu'il a regardées en classe, à l'école et dans la communauté (p. ex. fragmentation dans les images de papillons de Jack Shadbolt; image en superposition et cachée derrière une autre dans les masques) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la multiplication, la superposition ou la fragmentation pour produire un effet précis (p. ex. collage, assemblage)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B2 décrire et utiliser des éléments visuels et des principes de la conception précis vus dans des images et des environnements naturels et construits par l'homme, y compris :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la couleur - la configuration - la ligne - le motif - la texture - l'équilibre radial 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ trouver des exemples d'utilisation de la couleur, de la configuration, de la ligne, du motif, de la texture et de l'équilibre radial dans des images qu'il a regardées en classe, à l'école et dans la communauté ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé la couleur, la configuration, la ligne, le motif ou la texture pour produire un effet particulier (p. ex. dessins et tableaux d'animaux sauvages du Canada pour rendre la texture; formes découpées pour créer des symboles du Canada) ▶ créer des images montrant qu'il a utilisé l'équilibre radial pour produire un effet précis (p. ex. vue aérienne d'un carrousel, roue médicinale pour représenter l'intégralité de l'univers, mandala) ▶ employer les termes justes pour décrire des éléments et des principes (p. ex. couleur chaude, couleur froide, texture lisse, équilibre radial)
<p>B3 décrire et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ nommer des matériaux qu'on trouve couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à créer des images (p. ex. crayons à dessiner, peinture, stylos, tissus, argile, perles, craie, pastels, papier de soie) ▶ nommer des techniques qu'on utilise couramment en classe pour produire des images (p. ex. ordinateurs, pinceaux, marqueurs, ciseaux, appareils photo) ▶ nommer des procédés qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à réaliser des images (p. ex. dessin, peinture, couture, tissage, photographie, collage, gravure, assemblage) ▶ choisir et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images ▶ employer les termes justes pour désigner les matériaux, les techniques et les procédés utilisés pour créer des images précises (p. ex. pastel, fusain, photographie)
<p>B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ déterminer les questions de sécurité à prendre en considération au moment d'utiliser des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. utilisation prudente de ciseaux et d'autres outils tranchants; respect des symboles de danger; demande d'aide ou de supervision) ▶ préciser les questions environnementales à prendre en considération au moment d'utiliser des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. utiliser des matériaux recyclés et des objets trouvés; ramasser des matériaux naturels sans nuire à l'environnement) ▶ suivre les consignes appropriées pour installer, utiliser, nettoyer et ranger les matériaux, les techniques et les espaces de travail

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse:</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel	<ul style="list-style-type: none"> ▶ énumérer les raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour décorer un objet pratique, pour évoquer un souvenir, pour affirmer leur identité culturelle, pour commémorer un événement, pour faire de la publicité), puis en discuter ▶ trouver des exemples d'art visuel chez lui, à l'école et dans la communauté (p. ex. œuvres accrochées aux murs, vêtements, photographies, murales, statues, couvertures de livres, illustrations dans les magazines, sur Internet) ▶ discuter de l'importance ou de la signification d'une œuvre choisie (p. ex. un objet façonné qu'il a apporté de chez lui, un tableau exposé à l'école) ▶ donner des exemples montrant comment l'art permet d'exprimer l'identité d'une communauté (p. ex. emblèmes des provinces et du pays, logos d'équipes sportives, symboles culturels tels que les dragons ou le tartan)
C2 déterminer les différences entre des œuvres originales et des reproductions	<ul style="list-style-type: none"> ▶ trouver des exemples d'œuvres originales dans la classe, à l'école et dans la communauté ▶ donner des raisons pour lesquelles on utilise des reproductions d'œuvres d'art (p. ex. pour qu'elles puissent être vues par un plus grand nombre de personnes à plus d'endroits; parce que les œuvres originales sont souvent des objets de grande valeur; parce que les œuvres originales sont parfois trop grandes ou trop fragiles pour être déplacées)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>D1 décrire ses réactions à des images à deux et à trois dimensions, créées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour communiquer des expériences, des états d'esprit et des histoires - à partir de ses observations, de ses souvenirs et de son imagination - pour illustrer et décorer 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ observer des images créées pour communiquer des expériences personnelles, puis en discuter ▶ regarder des portraits qui expriment des émotions humaines, puis en discuter ▶ réagir à des images en faisant un parallèle avec des expériences personnelles (p. ex. « Ce dessin me rappelle la fois où j'ai... ») ▶ donner des raisons pour lesquelles certains éléments et principes ont été utilisés dans ses créations et celles des autres (p. ex. une couleur choisie pour produire l'effet émotionnel voulu; des lignes fluides pour suggérer la douceur ou la paix et des lignes pointues ou en dents de scie pour exprimer la colère ou la peur; un motif pour donner une impression de régularité et de continuité; l'équilibre radial pour représenter l'intégralité d'une entité) ▶ employer les termes justes (p. ex. multiplication, imagination, état d'esprit, superposition) pour décrire des images
<p>D2 indiquer les raisons de ses préférences en matière d'art</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se montrer conscient de la valeur personnelle de certaines images (p. ex. objets de famille, associations et significations données à certaines images) ▶ réagir à des œuvres d'art qu'il a regardées (p. ex. en classe, œuvres d'art à destination publique), en faisant état de sa préférence pour des créations précises ▶ comparer ses préférences à celles de ses camarades ▶ manifester du respect pour les préférences des autres ▶ employer un vocabulaire approprié, constructif et descriptif lorsqu'il réagit à des œuvres (p. ex. « Les tournesols de ce dessin me rappellent les couleurs du jardin de ma grand-mère. »; « J'aime cette gravure ornementale parce qu'on y perçoit le motif et la texture des écailles d'un dragon. »)
<p>D3 trouver différentes façons d'exposer des œuvres individuelles et collectives</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ à partir d'un modèle déjà fourni, formuler une réflexion d'artiste pour décrire ses créations (p. ex. « Je veux que les gens sentent ____ lorsqu'ils regardent mon dessin. »; « Cette sculpture représente ce qui est arrivé lorsque j'ai _____. »; « Pour créer la symétrie dans ce tissage, j'ai _____. ») ▶ manifester du respect pour ses créations et celles des autres

4^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>A1 esquisser des idées d'images en puisant dans ses sentiments, ses observations, ses souvenirs et son imagination</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ tenir un journal illustré dans lequel il esquissera des idées d'images (p. ex. en puisant dans ses sentiments, ses observations, ses souvenirs, son imagination) ▶ simplifier une œuvre réaliste ou une image qu'il a observée en la reproduisant à l'aide d'un nombre limité de techniques ou de matériaux déterminés (p. ex. faire un dessin de contours, utiliser trois couleurs de papier déchiré) ▶ se servir de son journal illustré pour créer une série d'esquisses sur le même sujet (p. ex. montrant le même arbre sous différents angles)
<p>A2 créer des images en utilisant diverses stratégies de création d'images, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la sérialisation - la stylisation - l'animation 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer une image en utilisant la sérialisation comme stratégie de création d'images (p. ex. raconter une histoire au moyen d'une série d'images comme dans les mangas, les bandes dessinées ordinaires ou les romans en bandes dessinées) ▶ créer une image en employant la stylisation comme stratégie de création d'images (p. ex. simplifier une image pour concevoir un logo ou une caricature) ▶ créer une image en utilisant l'animation comme stratégie de création d'images (p. ex. créer un mouvement en répétant des images comme dans un folioscope ou un zootrope) ▶ relever dans des images des éléments provenant du monde de l'animation (p. ex. jouets, emballages de produits alimentaires associés à des personnages de dessins animés)
<p>A3 créer des images qui montrent l'utilisation d'un ou plusieurs des éléments visuels et principes de la conception suivants pour produire différents effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la forme - le contraste - l'accent 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en faisant ressortir la forme (p. ex. sculptures en argile d'un animal ou d'un personnage imaginaire) ▶ créer des images en privilégiant le contraste (p. ex. formes géométriques et formes organiques, couleurs chaudes et couleurs froides, lignes courtes et lignes longues) ▶ créer des images en faisant ressortir l'accent (p. ex. utilisation de la couleur, de la ligne, de la texture) ▶ créer une image d'un individu ou d'un groupe (p. ex. murale, totem) en privilégiant : <ul style="list-style-type: none"> - la forme (p. ex. forme à trois dimensions, forme sur une surface à deux dimensions) - l'accent (p. ex. une ou plusieurs composantes de la murale mises en valeur au moyen de la forme ou de la taille) - le contraste (p. ex. couleurs, lignes)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A4 utiliser, seuls ou en les combinant, toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en utilisant, seuls ou en les combinant, toutes sortes de matériaux (p. ex. peinture et fixatif, collage et peinture, sculptures faites avec des objets trouvés, pierre à savon) ▶ créer des images en employant différentes techniques (p. ex. photocopieur, papier abrasif, couteaux pour graver en plastique) ▶ créer des images en utilisant divers procédés (p. ex. superposition, gravure ornementale, sculpture) ▶ se montrer prêt à essayer, seuls ou en les combinant, toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés ▶ réfléchir à ses expériences avec les matériaux, les techniques et les procédés utilisés (p. ex. journal, stratégie « penser tout seul-partager à deux-partager avec la classe »)
<p>A5 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qui rendent compte de son identité personnelle - qui servent à traduire certains aspects d'œuvres d'art issues de différents contextes historiques et culturels, ou à y réagir - pour communiquer des idées, des expériences vécues et des histoires - pour illustrer et décorer 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images, comme des bannières ou des armoiries, qui rendent compte de son identité personnelle (p. ex. l'élève même par rapport à sa famille et à son patrimoine culturel; une réalisation significative pour lui) ▶ créer des images qui traduisent des caractéristiques d'œuvres d'art qu'il a observées et qui sont issues de différents contextes historiques (p. ex. pictogrammes et pétroglyphes, « animes » japonais, portraits du Filou) ▶ créer des images servant à traduire les caractéristiques d'œuvres qu'il a observées et qui sont issues de différents contextes culturels, ou à y réagir (p. ex. réaction personnelle à un masque, à un panier, à une peinture ou à une gravure ornementale autochtone; création d'un totem pour raconter une histoire qui s'est produite en classe ou à l'école) ▶ créer des images pour communiquer une idée (p. ex. amour, liberté, colère) ▶ employer les stratégies de création d'images appropriées pour créer des images qui servent à décorer (p. ex. utilisation de la simplification et de la multiplication pour produire un motif perlé et une mosaïque)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 comparer et utiliser diverses stratégies de création d'images, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'animation - la sérialisation - la stylisation 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ proposer des stratégies de création d'images qui pourraient avoir été utilisées pour créer une œuvre donnée ▶ comparer les effets des sources d'inspiration et des stratégies de création d'images utilisées dans au moins deux œuvres d'art (p. ex. un paysage réel comparé à un paysage imaginé; une sérialisation d'animation et la stylisation dans un manga comparées à celles de romans en bandes dessinées) ▶ créer des images en faisant appel à l'animation, à la sérialisation et à la stylisation ▶ employer les termes justes (p. ex. sérialisation, animation, stylisation, imagination, abstraction) pour décrire le processus de création d'une image dans ses œuvres et dans celles d'autres créateurs
<p>B2 comparer et utiliser divers éléments visuels et principes de la conception, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la forme - le contraste - l'accent 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ montrer qu'il connaît la relation entre la configuration et la forme (p. ex. carré/cube, cercle/sphère, triangle/pyramide) ▶ discerner l'utilisation de la forme dans toutes sortes d'images et dans des environnements naturels et construits par l'homme (p. ex. ébauche d'une sculpture, nature morte, architecture locale, inukshuk, arbres) ▶ créer des formes à trois dimensions (p. ex. cubes, sphères, pyramides; modèles architecturaux) ▶ comparer et utiliser le contraste et l'accent dans toutes sortes d'images (p. ex. utiliser des formes géométriques et des formes organiques pour rendre le contraste; mettre l'accent sur la partie la plus volumineuse d'une image, une couleur distinctive; disposition par rapport à d'autres parties de l'image) ▶ noter dans son journal illustré des exemples de forme, de contraste et d'accent qu'il a relevés à la maison, à l'école et à l'extérieur ▶ employer les termes justes pour décrire les éléments et les principes utilisés dans ses créations et celles des autres (p. ex. forme, images à deux et à trois dimensions, contraste, accent)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B3 analyser et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder diverses images et les évaluer en fonction : <ul style="list-style-type: none"> – des matériaux utilisés (p. ex. peinture à l'huile, pastel, crayon, argile, bois, écorce, herbe) – des techniques utilisées (p. ex. ordinateur, pinceaux, doigts, métier à tisser, appareils photo) – des procédés utilisés (p. ex. peinture, gravure ornementale, photographie, tissage, ordinateur) ▶ choisir des matériaux appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. utiliser seulement des matériaux locaux) ▶ choisir des techniques et des procédés appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. gravure servant à la sérialisation, formes animales stylisées à la manière de Norval Morriseau) ▶ discuter des effets que produisent les matériaux, les techniques et les procédés utilisés dans des images choisies, et employer les termes justes selon le cas (p. ex. hachures fines, effet à l'éponge ou peigné, techniques manuelles)
<p>B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ expliquer pourquoi il faut suivre des consignes de sécurité au moment d'utiliser des matériaux, des techniques et des procédés précis (p. ex. la poussière et certains matériaux peuvent causer des problèmes de santé; les instruments pointus peuvent causer des blessures graves) ▶ expliquer pourquoi il faut appliquer de bonnes pratiques environnementales au moment d'utiliser des matériaux, des techniques et des procédés précis (p. ex. éviter le gaspillage de matériaux, protéger l'environnement) ▶ se montrer capable d'utiliser les matériaux, les techniques et les espaces de travail de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement (p. ex. déposer le papier utilisé dans le bac de recyclage, manier des ciseaux avec prudence, réutiliser les récipients en plastique pour l'eau et la peinture), et de les garder en bon état

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire diverses raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art visuel	<ul style="list-style-type: none"> ▶ énumérer les raisons pour lesquelles les gens créent et utilisent des œuvres d'art (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour décorer un objet pratique, pour évoquer un souvenir, pour affirmer et préserver leur identité culturelle, pour commémorer un événement, pour célébrer un culte religieux, pour annoncer un produit ou un événement) ▶ trouver des images qui représentent une valeur pour la communauté (p. ex. murales, monuments, totems) ▶ donner des exemples montrant comment l'art permet d'exprimer l'identité d'une culture ou d'une société (p. ex. murales locales, longues maisons des Autochtones, images de personnalités et de particularités géographiques de la région)
C2 déterminer les styles distinctifs d'images visuelles en fonction de différents contextes historiques, culturels et sociaux	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples précis montrant qu'il sait que l'art existe depuis toujours (p. ex. pétroglyphes et pictogrammes, poteries antiques) ▶ regarder des œuvres provenant de différents contextes historiques, culturels et sociaux (p. ex. impressionnisme, groupe des Sept; artistes autochtones contemporains comme Robert Davidson, Daphne Odjig, Alex Janvier, Deborah Sparrow et Roy Henry Vickers), puis en discuter ▶ créer un graphique, un diagramme de Venn ou un autre type de tableau pour représenter les similitudes et les différences dans des œuvres provenant de cultures et d'époques différentes (p. ex. quant au sujet choisi, aux couleurs, aux matériaux et aux procédés utilisés, aux fonctions réalisées)
C3 montrer qu'il est sensibilisé aux considérations éthiques liées à la reproduction et à l' appropriation d'images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ discuter des règles et des directives à suivre au moment de reproduire et de s'approprier des images existantes dans ses créations (p. ex. il est interdit de reproduire sans autorisation des images de propriété autochtone; il est contraire à l'éthique de présenter les créations d'autrui comme si elles étaient les siennes)
C4 montrer qu'il sait qu'il existe différents types d'artistes dans sa communauté	<ul style="list-style-type: none"> ▶ dresser, par écrit, oralement ou à l'aide d'un graphique, une liste des divers types d'artistes, aussi bien professionnels qu'amateurs, qui se trouvent dans sa communauté, (p. ex. professeurs de beaux-arts, concepteurs graphiques, photographes, sculpteurs, cinéastes)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 décrire ses réactions à des images à deux et à trois dimensions : <ul style="list-style-type: none"> - créées pour communiquer des idées, des expériences et des histoires - créées pour illustrer et décorer - qui font état d'éléments visuels, de principes de la conception ou de stratégies de création d'images particuliers 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ observer et décrire des images créées pour communiquer une idée (p. ex. amour, liberté, colère) ▶ observer et décrire des images servant à décorer (p. ex. utilisation de la simplification et de la multiplication pour créer des motifs dans des mosaïques et des ouvrages perlés) ▶ employer les termes justes pour décrire la création d'une image ainsi que les éléments visuels et les principes de la conception utilisés dans ses œuvres et celles des autres
D2 interpréter les raisons de ses préférences en matière d'art	<ul style="list-style-type: none"> ▶ justifier ses préférences en fonction de certains critères tels que : <ul style="list-style-type: none"> - l'emploi de stratégies de création d'images précises - l'emploi d'éléments visuels particuliers - l'emploi de principes de la conception particuliers - l'emploi de matériaux, de techniques et de procédés précis - les souvenirs ou les sentiments évoqués
D3 se montrer capable de collaborer avec les autres pour préparer une exposition de groupe	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ discuter des critères de sélection et de présentation d'œuvres d'art devant servir à constituer une collection; par exemple : <ul style="list-style-type: none"> - le choix d'un thème - l'assurance que tous les élèves ont la possibilité de participer - le choix d'une forme permettant de réunir les créations individuelles des élèves pour en faire une œuvre collective (p. ex. courtepointe, bannière, collage, présentation multimédia) - la collaboration à une œuvre de groupe (p. ex. murale, installation) ▶ choisir des images de son portfolio pour une présentation en classe ou pour une exposition publique, et expliquer son choix ▶ formuler une réflexion d'artiste pour décrire ses créations (p. ex. « Dans ce dessin, j'ai utilisé la simplification comme stratégie de création d'images parce que _____. »; « J'ai mis _____ au centre de mon collage pour mettre l'accent sur cet élément. »)

5^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>A1 esquisser des idées d'images en puisant dans ses sentiments, ses observations, ses souvenirs et son imagination</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ tenir un journal illustré dans lequel il esquissera des idées d'images en puisant, notamment, dans ses sentiments, ses observations, ses souvenirs et son imagination ▶ utiliser son journal illustré pour étudier et résoudre des problèmes de conception précis (p. ex. concevoir un emblème en forme de bouclier pour l'école — réunir des idées de symboles à y inclure, prévoir leur emplacement et leur agencement) ▶ comparer une œuvre achevée à ses premières ébauches et expliquer comment ses idées se sont modifiées et précisées
<p>A2 créer des images en utilisant la rotation et l'inversion comme stratégies de création d'images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer une image en utilisant la rotation comme stratégie de création d'images (p. ex. mosaïques, à la manière de M.C. Escher, dessins composant un mandala) ▶ créer une image en utilisant l'inversion comme stratégie de création d'images (p. ex. motifs de céramique typiques de l'art musulman et navajo)
<p>A3 créer des images en utilisant des éléments visuels et des principes de la conception particuliers — dont la tonalité, la valeur et le mouvement — pour produire différents effets</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en faisant ressortir la tonalité et la valeur (p. ex. portrait à la manière de Rembrandt van Rijn ou de Vincent van Gogh; parties ombrées dans des dessins d'animaux) ▶ créer des images en faisant ressortir le mouvement (p. ex. athlète, animal, véhicule en déplacement) ▶ utiliser des éléments et des principes choisis pour créer des images en fonction de critères préétablis (p. ex. utiliser trois sortes de lignes, remplir tout l'espace) ▶ réfléchir à sa façon d'utiliser les stratégies de conception et de création d'images, et aux effets produits, et décrire le tout (p. ex. « J'utilise la rotation pour remplir tout l'espace. »)
<p>A4 créer des images en utilisant différents matériaux, techniques et procédés</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ utiliser des matériaux, des techniques et des procédés choisis pour créer des images en fonction de critères préétablis (p. ex. utilisation de matériaux trouvés et recyclés seulement; combinaison d'au moins deux procédés) ▶ expliquer son choix de matériaux, de techniques et de procédés (p. ex. « Je me suis servi de pastels pour être capable de mélanger facilement les couleurs. »; « J'ai choisi d'utiliser la gravure pour obtenir un mouvement répété. ») ▶ se montrer prêt à assumer certains risques : essayer des matériaux, des techniques et des procédés nouveaux ou qu'il connaît peu

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A5 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> – pour communiquer des idées – qui rendent compte de son identité personnelle – qui traduisent certains aspects d'œuvres d'art issues de différents <u>contextes</u> historiques et culturels 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images pour communiquer une idée (p. ex. joie, paix, peur) ▶ créer des images qui rendent compte de son identité personnelle (p. ex. autoportrait faisant état d'une réalisation significative pour lui) ▶ créer des images qui traduisent des caractéristiques d'œuvres d'art qu'il a observées et qui sont issues de différents contextes historiques et culturels (p. ex. paysages champêtres ou marins, à la manière du groupe des Sept, de E.J. Hughes ou de Marion Landry; utilisation d'<u>objets trouvés</u>, à la manière de Brian Jungen) ▶ créer des images qui rendent compte de certains aspects de l'identité canadienne (p. ex. une représentation visuelle décrivant ce que signifie pour lui le fait d'être Canadien; de nouvelles armoiries pour le Canada, la province ou la municipalité)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 analyser et utiliser des stratégies de création d'images, dont la rotation et l'inversion</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ constituer une collection commentée (p. ex. diaporama numérique, dossier, affiche) d'images dépeignant diverses <u>sources d'inspiration</u>, comme les émotions, les idées, l'imagination, les souvenirs, les observations, l'ouïe ou le toucher ▶ constituer une collection commentée d'images qui illustrent la rotation et l'inversion (p. ex. images tirées de magazines et d'Internet; accent mis sur un artiste particulier comme M.C. Escher) ▶ créer des images qui font appel à la rotation ou à l'inversion pour produire un effet précis (p. ex. mosaïques de formes animales simplifiées, à la manière de M.C. Escher; images de magazine utilisées pour produire un collage) ▶ employer les termes justes (p. ex. rotation, inversion, imagination) pour décrire la création d'une image

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B2 analyser et utiliser des éléments visuels et des principes de la conception, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la valeur - la tonalité - le mouvement 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ trouver et créer des images qui évoquent un mouvement (p. ex. illusions d'optique, utilisation de lignes diagonales, formes floues) ▶ trouver et créer des images où la valeur et la tonalité servent à produire un effet particulier (p. ex. accroître le réalisme en jouant sur la gradation de couleurs et l'amplitude lumineuse, représenter la <u>forme</u> et l'<u>espace</u>) ▶ comparer l'utilisation de la valeur, de la tonalité et du mouvement dans des images à ce qu'on trouve dans des environnements naturels et construits par l'homme ▶ expliquer ses choix au moment d'utiliser des éléments et des principes dans ses œuvres (p. ex. « Je vais dessiner ce personnage sur une ligne diagonale pour donner l'impression qu'il est en mouvement. ») ▶ employer les termes justes pour décrire les éléments et les principes utilisés dans ses créations et celles des autres
<p>B3 analyser et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ comparer l'utilisation et l'application de différents matériaux, techniques et procédés (comme la texture, la tonalité et la valeur, et l'opacité) dans diverses images pour produire certains effets ▶ choisir des matériaux appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. crayons, crayons à dessiner, pastels et fusain pour rendre la tonalité et la valeur) ▶ choisir des techniques et des procédés appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. se servir d'applications sur ordinateur pour produire la rotation et l'inversion) ▶ employer les termes justes pour désigner des matériaux, des techniques et des procédés
<p>B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se montrer capable d'utiliser les matériaux, les techniques et les espaces de travail de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement (p. ex. n'imprimer qu'au besoin ses images produites par ordinateur, ne pas toucher aux cartouches de toner), et de les garder en bon état

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 comparer les styles distinctifs d'artistes et d'images appartenant à différentes cultures et époques	<ul style="list-style-type: none"> ▶ trouver et comparer des images en tenant compte des contextes sociaux, historiques ou culturels dans lesquels elles ont été créées (p. ex. comparer des paysages faits par Emily Carr, Robert Bateman, Joseph Turner, Cornelius Krieghoff et Piet Breugel; mécénat religieux et privé pour les tableaux de la Renaissance; formes et fonctions des œuvres d'architecture de Phyllis Lambert et de Patricia Patkau) ▶ se montrer conscient des fonctions des images dans toutes sortes de contextes sociaux, historiques et culturels (p. ex. culte religieux, publicité, célébration d'un événement ou de la mémoire d'une personne)
C2 décrire les considérations éthiques liées à la reproduction et à l' appropriation d'images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ discuter des règles et des directives à respecter pour utiliser des reproductions d'images existantes dans ses créations (p. ex. il est interdit de reproduire sans autorisation des images de propriété autochtones; ne pas présenter les créations d'autrui comme si elles étaient les siennes)
C3 décrire des occasions de s'adonner aux arts visuels dans sa communauté	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se documenter sur des occasions d'être en contact avec des œuvres visuelles dans sa communauté, puis en donner des exemples, dont : <ul style="list-style-type: none"> – les occasions d'observer des œuvres d'art et d'y réagir (p. ex. musées et galeries d'art, œuvres d'art à destination publique, livres de bibliothèque, sites Web) – les occasions de créer des œuvres d'art et de les utiliser pour communiquer (p. ex. groupes parascolaires et communautaires)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 décrire ses réactions à des images à deux et à trois dimensions : <ul style="list-style-type: none"> – créées pour communiquer des idées, des expériences et des histoires – créées pour illustrer et décorer – qui font état de l'utilisation d'éléments, de principes ou de stratégies de création d'images particuliers 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ décrire ses réactions à des images qui communiquent des idées, des expériences vécues et des histoires (p. ex. vitraux, courtepointes de Faith Ringgold) ▶ décrire ses réactions à des images créées pour illustrer et décorer (p. ex. vêtements, poterie et paniers, livres d'images) ▶ décrire ses réactions à des images qui évoquent un mouvement (p. ex. illusions d'optique, utilisation de lignes diagonales, formes floues) ▶ décrire ses réactions à des images où la tonalité et la valeur servent à produire un effet particulier (p. ex. plus de réalisme grâce à la gradation des couleurs et à l'amplitude lumineuse, représentation de la forme et de l'espace) ▶ employer les termes justes pour décrire l'utilisation : <ul style="list-style-type: none"> – de stratégies de création d'images – d'éléments visuels – de principes de la conception – de matériaux, de techniques et de procédés
D2 interpréter les raisons de ses préférences en matière d'art	<ul style="list-style-type: none"> ▶ justifier ses préférences en fonction de certains critères tels que : <ul style="list-style-type: none"> – l'emploi de stratégies de création d'images précises – l'emploi d'éléments visuels particuliers – l'emploi de principes de la conception particuliers – l'emploi de matériaux, de techniques et de procédés précis – les souvenirs ou les sentiments évoqués
D3 collaborer au montage d'une exposition de groupe qui sera présentée à l'école ou dans la communauté	<ul style="list-style-type: none"> ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ discuter des critères de sélection et de présentation d'œuvres d'art devant servir à constituer une collection; par exemple : <ul style="list-style-type: none"> – le choix d'un thème – l'assurance que tous les élèves ont la possibilité de participer – le choix d'une forme permettant de réunir les créations individuelles des élèves pour en faire une œuvre collective (p. ex. courtepointe, bannière, collage, présentation multimédia) – la collaboration à une œuvre de groupe (p. ex. murale, installation) ▶ choisir des images de son portfolio pour une présentation en classe ou pour une exposition publique, et expliquer son choix ▶ formuler une réflexion d'artiste pour décrire ses créations (p. ex. « Dans ce dessin, j'ai utilisé la rotation comme stratégie de création d'images parce que _____. »; « J'ai répété les formes pour évoquer le mouvement. »)

6^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
A1 réunir un ensemble d'idées d' images en puisant dans ses sentiments, ses observations, ses souvenirs et son imagination	<ul style="list-style-type: none"> ▶ employer diverses méthodes pour esquisser et perfectionner des images (p. ex. journaux illustrés, croquis miniatures, montage de dessins [story-board], maquettes) ▶ utiliser des journaux illustrés et d'autres méthodes pour étudier et résoudre des problèmes de conception précis (p. ex. faire l'esquisse d'un objet sous différents angles pour en explorer les propriétés) ▶ comparer une œuvre achevée à ses premières ébauches et expliquer comment ses idées se sont modifiées et précisées
A2 créer des images en utilisant le point de vue , le grossissement et l' amointrissement comme stratégies de création d'images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer une image en utilisant le point de vue comme stratégie de création d'images (p. ex. vue en plongée, vue en contre-plongée et gros plan à la manière des illustrations de Barbra Reid) ▶ créer une série d'images représentant différents points de vue du même sujet ▶ créer une image en utilisant le grossissement comme stratégie de création d'images (p. ex. gros plan d'un objet à la manière des peintures florales de Georgia O'Keefe) ▶ créer une image en utilisant l'amointrissement comme stratégie de création d'images (p. ex. à la manière des bijoux de Bill Reid ou des miniatures islamiques)
A3 créer des images en utilisant des éléments visuels et des principes de la conception particuliers — dont le rythme , l' équilibre asymétrique et l' espace — pour produire différents effets	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en utilisant l'espace pour produire un effet précis (p. ex. utilisation de l'espace négatif pour exprimer la solitude) ▶ créer des images en utilisant l'équilibre asymétrique pour produire différents effets (p. ex. pour exprimer la tension, l'excitation ou l'humour) ▶ créer des images en utilisant le principe du rythme (p. ex. pour évoquer le rythme d'une pièce musicale)
A4 utiliser habilement des matériaux , des techniques et des procédés choisis pour créer des images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ essayer de nouvelles façons d'utiliser des matériaux, des techniques et des procédés pour produire différents effets (p. ex. se servir de l'autre extrémité du pinceau pour rayer ou tamponner des motifs, utiliser la gomme à effacer au bout d'un crayon comme outil soustractif, employer une panoplie d'objets trouvés pour donner une texture à l'argile; utiliser un papier procédé pour créer des dessins texturés [<i>scratchboard</i>]) ▶ à partir de critères précis, évaluer et améliorer son utilisation des matériaux, des techniques et des procédés

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A5 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qui traduisent des croyances et des valeurs - qui rendent compte de styles artistiques provenant de différents <u>contextes</u> sociaux, historiques et culturels - pour résoudre des problèmes de conception précis 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images qui traduisent des croyances et des valeurs (p. ex. une campagne d'affichage contre le harcèlement ou pour la protection des espèces en voie de disparition; un portrait ou une sculpture qui évoque l'apport de modèles de comportement particuliers) ▶ créer des images qui rendent compte de styles artistiques provenant de contextes sociaux, historiques et culturels étudiés (p. ex. grues de la paix en papier origami, masques doubles d'animaux symbolisant la métamorphose) ▶ créer des images pour résoudre des problèmes de conception précis (p. ex. le même objet observé sous différents points de vue pour en explorer les propriétés)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 analyser et utiliser des stratégies de création d'images, dont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le point de vue - le grossissement - l'amoindrissement 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ déterminer des stratégies de création d'images qui pourraient avoir été utilisées pour créer des œuvres précises ou une série d'œuvres similaires ▶ évaluer l'utilisation du point de vue, du grossissement et de l'amoindrissement dans une œuvre donnée ou dans une série d'œuvres (p. ex. pour évoquer un état d'esprit, un cadre ou un concept particuliers) ▶ faire appel au point de vue, au grossissement et à l'amoindrissement pour produire un effet précis (p. ex. le point de vue dans une carte géographique; le grossissement des textures d'un objet naturel; l'amoindrissement pour attirer l'attention de l'observateur) ▶ employer les termes justes (p. ex. point de vue, vue aérienne) pour décrire la conception et la création d'une image
<p>B2 analyser et utiliser l'espace, le rythme et l'équilibre asymétrique pour produire certains effets et évoquer un état d'esprit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ analyser et utiliser le rythme dans des images (p. ex. horizon, chaîne de montagnes, limite des arbres) ▶ analyser et utiliser l'espace dans des images (p. ex. règle des tiers dans les images de paysages) ▶ analyser et utiliser l'équilibre asymétrique dans des images (p. ex. dans la peinture et le design japonais) ▶ employer les termes justes pour décrire des éléments et des principes (p. ex. espace, rythme, équilibre asymétrique)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B3 analyser et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ analyser les caractéristiques et l'utilisation de matériaux, de techniques et de procédés dans des images en fonction du style et des contextes historiques ou culturels, y compris : <ul style="list-style-type: none"> – l'utilisation des matériaux disponibles à l'époque et à l'endroit en question (p. ex. types de bois utilisés pour fabriquer des masques; graminées et autres matériaux employés pour le tissage) – la forme et la fonction (p. ex. tapisseries murales, meubles, vêtements, embarcations) – l'effet de l'introduction de nouveaux matériaux, techniques et procédés – l'utilisation et l'objectif (p. ex. à des fins religieuses, pour une fête) ▶ choisir des matériaux appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. matériaux écologiques pour l'emballage) ▶ choisir des techniques et des procédés appropriés pour créer des images à une fin précise (p. ex. applications sur ordinateur pour produire le grossissement et l'amointrissement; procédé de gravure pour créer des affiches) ▶ employer les termes justes pour désigner des matériaux, des techniques et des procédés
<p>B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se montrer capable d'utiliser les matériaux, les techniques et les espaces de travail de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement (p. ex. manier prudemment des instruments chauds comme les fers à repasser, les pistolets à colle chaude; employer de la peinture acrylique au lieu de la peinture à l'huile), et de les garder en bon état

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 reconnaître les contextes historiques et culturels d'où proviennent diverses images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ choisir une œuvre ou un artiste particulier et énumérer les caractéristiques qui définissent son style, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> – les matériaux et les procédés utilisés (p. ex. matériaux naturels disponibles dans sa région, procédés originaux comme l'origami) – les éléments et les principes employés (p. ex. équilibre asymétrique dans la peinture et le design japonais; motifs significatifs sur le plan culturel, comme dans les tartans ou le tissu kente; formes ovoïdes dans les images des Autochtones de la côte Ouest) – les stratégies de création d'images utilisées (p. ex. grossissement dans les sculptures de Claes Oldenburg) – le sujet et la fonction des œuvres créées (p. ex. utilisation d'icônes culturelles telles que les animaux) ▶ comparer au moins deux styles artistiques qui caractérisent des groupes culturels ou des époques historiques (p. ex. comparer le style d'un groupe autochtone de sa région à l'art des Maori; comparer la Chine de l'Antiquité à la Chine contemporaine) ▶ montrer qu'il perçoit l'influence réciproque entre les images et les contextes sociaux, historiques et culturels
C2 montrer qu'il est sensibilisé aux considérations éthiques liées à la reproduction et à l' appropriation d'images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ observer des exemples d'œuvres qui sont produites à partir d'une image existante modifiée à différentes fins (p. ex. la Joconde, un logo d'entreprise) ▶ déterminer les questions éthiques à prendre en considération lors de la reproduction et de l'appropriation d'images, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> – l'utilisation d'une image à des fins commerciales non prévues par l'artiste d'origine – la définition d'une utilisation équitable d'images d'autres artistes dans ses propres images
C3 reconnaître les occasions qui s'offrent à lui dans le domaine des arts visuels	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se documenter sur les occasions d'être en contact avec des œuvres visuelles dans sa communauté et en donner des exemples (p. ex. expositions scolaires, musées de la région, centres de loisirs, bibliothèques, centres pour les aînés, sites Web); préciser : <ul style="list-style-type: none"> – les occasions d'observer des œuvres d'art et d'y réagir – les occasions de créer des œuvres d'art et de les utiliser pour communiquer

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>D1 interpréter ses réactions à des œuvres d'art ou à des expositions</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ à l'aide de critères définis, analyser des œuvres précises en tenant compte des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> – les stratégies de création d'images utilisées – les éléments visuels et les principes de la conception employés – les matériaux, les techniques et les procédés utilisés – le sujet choisi – le but et la signification de l'œuvre – les associations ou les sentiments évoqués ▶ observer diverses images, et y réagir en déterminant comment celles-ci : <ul style="list-style-type: none"> – communiquent littéralement ou symboliquement un message précis (p. ex. publicité, emballage, bannières) – transmettent des émotions ou des états d'esprit particuliers – évoquent un moment ou un lieu particulier – transmettent des conditions physiques précises (p. ex. beau ou mauvais temps, mouvement) ▶ décrire ses réactions à des expositions (p. ex. « Je trouve que toutes les créations évoquent bien le thème de l'exposition, la paix. »; « J'aurais aimé mieux voir seulement des dessins au lieu d'un mélange de dessins et d'articles tissés. ») ▶ employer les termes justes au moment de réagir à des œuvres d'art

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>D2 collaborer au montage d'une exposition de groupe qui sera présentée à un public cible ou à une fin précise</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ montrer qu'il comprend les exigences de la tâche par rapport au public, au but ou à l'événement choisi (p. ex. assemblée pour le jour du Souvenir, activité pour le Jour de la Terre, promotion d'une cause comme la recherche sur le diabète) ▶ regarder différentes expositions de ses œuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter ▶ discuter des critères de sélection et de présentation d'œuvres d'art pour constituer une collection; par exemple : <ul style="list-style-type: none"> – le choix d'un thème – l'assurance que tous les élèves ont la possibilité de participer – le choix d'une forme permettant de réunir les créations individuelles des élèves pour en faire une œuvre collective (p. ex. courtepointe, bannière, collage, présentation multimédia) – la collaboration à une œuvre de groupe (p. ex. murale, installation) ▶ choisir des images de son portfolio pour une présentation en classe ou pour une exposition publique, et expliquer son choix ▶ formuler une réflexion d'artiste pour décrire ses créations (p. ex. « Dans ce dessin, j'ai utilisé le grossissement comme stratégie de création d'images parce que _____. »; « J'ai répété les formes pour évoquer le rythme. »; « J'ai utilisé une vue aérienne dans mon dessin parce que je voulais montrer cet objet de loin. »)

7^e année

Processus de création

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>A1 puiser dans différentes sources d'inspiration pour créer des images, y compris dans ses observations, ses émotions, ses idées et conceptions, son imagination, ses souvenirs et ses expériences sensorielles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ décrire comment il peut puiser dans ses observations, ses émotions et sentiments, ses idées et conceptions, son imagination, ses souvenirs et ses expériences sensorielles pour créer des images ▶ choisir et utiliser des sources d'inspiration pertinentes pour créer des images ▶ donner et employer des exemples montrant comment il est possible d'utiliser deux ou plusieurs sources d'inspiration pour créer la même œuvre ▶ se servir de diverses méthodes pour esquisser et élaborer des images (p. ex. journaux illustrés, montage de dessins [story-board], études de mouvement, croquis numériques)
<p>A2 créer des images en utilisant toutes sortes de stratégies de création d'images, y compris :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la juxtaposition - la métamorphose - la distorsion - l'exagération 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer une série d'images qui évoquent la métamorphose (p. ex. un rectangle qui devient une automobile, une lettre de l'alphabet qui devient un animal, des folioscopes) ▶ créer des images en juxtaposant à des images existantes des images ou des éléments semblables ou très différents de façon à en modifier la signification (p. ex. utilisation de bouteilles de boissons gazeuses comme colonnes dans des images de l'architecture classique, art du mouvement surréaliste à la manière de Salvador Dali ou de René Magritte) ▶ créer une image en utilisant l'exagération comme stratégie de création d'images (p. ex. caricatures) ▶ créer des images qui évoquent la distorsion (p. ex. objet qui s'étire ou qui fond, logiciels de transformation d'images, images à la manière de Francis Bacon) ▶ créer des images comportant deux ou plusieurs stratégies de création d'images
<p>A3 créer des images en utilisant le principe d'unité pour produire différents effets</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images en utilisant des éléments visuels pour évoquer l'unité (p. ex. couleurs monochromatiques, nuances d'une même couleur, espace positif et négatif, utilisation de toutes les formes géométriques, répétition de la forme et du motif)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A4 créer des images en utilisant toutes sortes de <u>matériaux</u>, de <u>techniques</u> et de <u>procédés</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ choisir des matériaux, des techniques et des procédés pour créer des images : <ul style="list-style-type: none"> – qui représentent des <u>contextes</u> historiques ou culturels ou des styles particuliers (p. ex. Grecs de l'Antiquité, Aztèques) – qui dégagent un sens ou un état d'esprit particuliers (p. ex. matériaux doux comme la craie ou les pastels pour évoquer un souvenir) – qui communiquent littéralement ou symboliquement des idées ou un sens précis (p. ex. graphisme pour communiquer un message fort) ▶ faire l'essai de toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés
<p>A5 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> – qui communiquent des croyances et des valeurs personnelles ou sociales – à différentes fins – qui tiennent compte du style d'artistes choisis provenant de différents contextes sociaux, historiques et culturels 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ créer des images qui communiquent des croyances et des valeurs personnelles ou sociales (p. ex. non-discrimination, paix; environnementalisme, bienfaits d'un mode de vie sain) ▶ créer des images à des fins précises (p. ex. commentaire social, analyse de la société, divertissement) ▶ créer des images pour reproduire des styles artistiques particuliers (p. ex. utilisation du motif ainsi que du noir et du rouge dans l'art des Haïdas; formes géométriques dans l'art égyptien de l'Antiquité) ▶ créer des images pour produire toutes sortes d'effets précis (p. ex. représenter le rythme d'une pièce musicale, reproduire le mouvement d'un athlète ou d'un animal) ▶ créer des images qui tiennent compte du style d'artistes choisis provenant de différents contextes sociaux, historiques et culturels étudiés en classe (p. ex. surréalisme, impressionisme, réalisme, manga)

Compétences et stratégies

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>B1 analyser et utiliser toutes sortes de sources d'inspiration et de stratégies de création d'images</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ comparer les différentes images qu'on peut tirer d'une même source d'inspiration ou d'un même sujet (p. ex. études de fleurs dans les tableaux de Georgia O'Keefe, de Claude Monet, de Vincent van Gogh, d'Andy Warhol; utilisation des animaux dans les œuvres de Rembrandt van Rijn, de Bill Reid et de Robert Davidson) ▶ décrire les stratégies de création d'images utilisées dans une œuvre donnée ou une série d'œuvres similaires, puis en discuter (p. ex. métamorphose dans un dessin de M.C. Escher; comparaison de tableaux cubistes de Pablo Picasso et de Georges Braque; juxtaposition d'objets dissemblables dans le surréalisme) ▶ utiliser la métamorphose, la juxtaposition, la distorsion et l'exagération pour produire des effets précis ▶ employer les termes justes (p. ex. juxtaposition, métamorphose, distorsion) pour décrire la création d'une image
<p>B2 analyser et utiliser l'unité créée en combinant des éléments visuels de manière cohérente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ observer comment des images précises peuvent évoquer l'unité, puis en discuter (p. ex. couleurs monochromatiques, nuances d'une même couleur, espace positif et négatif, utilisation de toutes les formes géométriques, répétition de la forme et du motif) ▶ choisir et utiliser des éléments visuels (p. ex. couleur, ligne, configuration) pour créer des images qui évoquent l'unité ▶ employer les termes justes pour analyser des éléments et des principes (p. ex. texture, <u>valeur</u>, <u>équilibre</u>, harmonie, unité)
<p>B3 analyser et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des œuvres d'art</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ analyser les caractéristiques et les usages propres à divers matériaux, techniques et procédés (p. ex. mosaïque, sculpture, masques, céramique, graffitis, gravure, images numérisées, vidéoclips), et employer ceux-ci en conséquence ▶ décrire le choix des matériaux, des techniques et des procédés utilisés pour créer une image (p. ex. « J'ai utilisé des pastels parce que j'aime estomper et mélanger des couleurs. »; « J'ai choisi des marqueurs pour communiquer un message convaincant. ») ▶ employer les termes justes pour désigner des matériaux, des techniques et des procédés

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
B4 montrer qu'il utilise les matériaux, les techniques et les procédés de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> ▶ utiliser des matériaux, des techniques et des procédés précis de manière sécuritaire et respectueuse de l'environnement (p. ex. mises en garde à observer lors de l'utilisation de peintures, étiquettes de danger, procédés nécessitant une supervision, vêtements de protection, procédures d'urgence) ▶ imiter des exemples précis en matière de considérations environnementales lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. réutilisation de matériaux recyclés, emploi de matériaux durables)

Contextes

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 analyser les styles d'arts visuels issus de divers contextes sociaux, historiques et culturels	<ul style="list-style-type: none"> ▶ reconnaître la signification et la fonction d'images dans différents contextes (p. ex. publicité, caricature politique, mât totemique, œuvre d'art à destination publique, art destiné à un public cible), puis en discuter ▶ à partir de ce qu'il a observé, évaluer une œuvre ou un artiste particulier et y réagir en tenant compte des caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> – les matériaux utilisés (p. ex. bâtiments conçus par l'architecte Antonio Gaudi) – les éléments et les principes employés (p. ex. forme dans les œuvres architecturales d'Arthur Erickson ou dans les statues grecques classiques) – les stratégies de création d'images employées (p. ex. utilisation de motifs classiques dans les images modernes de Jeff Wall) – le sujet traité (p. ex. images de guerre de Pablo Picasso, de Francisco Goya ou de Molly Lamb Bobak) – la fonction des œuvres créées (p. ex. servant à vendre un produit, comme l'étui d'un CD ou la couverture d'un livre; à promouvoir le tourisme, comme une murale locale; à affirmer son identité personnelle ou culturelle, comme l'art corporel)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
C2 évaluer la relation entre des artistes choisis et les contextes sociaux, historiques et culturels dont ils sont issus	<ul style="list-style-type: none"> ▶ donner des exemples de l'influence de certains artistes sur la société (p. ex. l'art, instrument d'observation politique ou sociale, comme dans les œuvres d'Édouard Manet, de George Littlechild, de Faith Ringgold et de Joe Average) ▶ évaluer l'influence qu'exercent les contextes personnels, sociaux, historiques et culturels sur les artistes et leurs œuvres (p. ex. l'effet des progrès technologiques [appareils photo, ordinateurs et presses à imprimer]; les expériences personnelles de Frida Kahlo ou de Keith Haring, qui transparaissent dans leurs œuvres) ▶ se documenter sur les contextes sociaux, historiques et culturels ayant exercé une influence sur un artiste précis, puis en faire une présentation (p. ex. visuelle-orale, multimédia)
C3 décrire les considérations éthiques liées à la reproduction et à l' appropriation d'images	<ul style="list-style-type: none"> ▶ définir le terme <i>image à diffusion restreinte</i> et en donner des exemples ▶ définir le terme <i>image libre de droits</i> et en donner des exemples ▶ définir le terme <i>appropriation</i> et en donner des exemples en lien avec les images ▶ montrer qu'il fait un usage éthique d'images qu'il reproduit dans ses créations ▶ nommer des situations où il aura besoin de prendre en considération les aspects éthiques de la reproduction d'images (p. ex. lorsqu'il tire d'Internet des images dont il se sert dans ses œuvres imprimées ou électroniques, lorsqu'il photocopie des images d'autres artistes)
C4 évaluer les occasions qui s'offrent à lui dans le domaine des arts visuels	<ul style="list-style-type: none"> ▶ se documenter sur les possibilités de carrière et de développement personnel qui s'offrent à lui dans le domaine des arts visuels (p. ex. architecte, professeur de beaux-arts, concepteur graphique, photographe, cinéaste, collectionneur, guide-interprète) ▶ expliquer pourquoi il pourrait participer plus tard à certaines activités d'arts visuels à titre professionnel ou amateur (p. ex. intérêts personnels, besoin de formation)

Présentation et réaction

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 formuler une réaction critique structurée aux œuvres d'art et aux expositions	<ul style="list-style-type: none"> ▶ à l'aide de critères définis, décrire, interpréter et évaluer des œuvres choisies en tenant compte de caractéristiques telles que les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> – les idées et les émotions évoquées – le message littéral ou symbolique exprimé – le sujet choisi – le but de l'œuvre – les matériaux et les procédés utilisés – les éléments visuels et les principes de la conception employés – les stratégies de création d'images utilisées ▶ évaluer l'efficacité de différents types d'expositions et de présentations (p. ex. par rapport au thème ou au but établi, pertinence en fonction du public et du lieu) ▶ employer les termes justes (p. ex. juxtaposition, métamorphose, distorsion, forme, fonction, unité) au moment de formuler une réaction critique aux images et aux expositions
D2 préparer des expositions individuelles et collectives destinées à des publics cibles et à des fins précises	<ul style="list-style-type: none"> ▶ discuter des points à prendre en considération au moment d'organiser une exposition, y compris le lieu, le public et le but ▶ collaborer avec ses camarades à l'établissement de critères pour le choix et la disposition de ses œuvres et des leurs lors de l'exposition ▶ manifester du respect pour ses créations et celles des autres ▶ choisir avec soin des images de son portfolio pour les exposer et les évaluer, et justifier son choix ▶ formuler une <u>réflexion d'artiste</u> pour décrire son ou ses images, en mentionnant, notamment, les sources d'inspiration, les stratégies de création d'images, les éléments visuels, les principes de la conception, les matériaux et les procédés utilisés (p. ex. « Je me suis servi de mon souvenir de _____ pour créer cette sculpture parce que _____. »; « J'ai employé le rouge pour mettre l'accent sur _____ dans ce collage. »)

Glossaire

Les pages suivantes comportent une liste de termes utilisés dans ce document et définis en fonction de leur intérêt pour les cours d'arts visuels. Les définitions fournies précisent le contexte et clarifient les attentes décrites dans le programme d'études. Ce glossaire doit servir de point de départ et ne doit pas être considéré comme une liste exhaustive des termes relatifs aux arts visuels.

abstraction <i>abstraction</i>	Stratégie de création d'images qui réduit un sujet à ses éléments visuels essentiels (p. ex. lignes, formes, couleurs).
accent <i>emphasis</i>	Principe de la conception qui permet de faire ressortir un ou plusieurs éléments dans une illustration de façon à attirer l'attention sur eux.
amoindrissement <i>minification</i>	Stratégie de création d'images utilisée dans le but de diminuer la dimension apparente d'une image.
animation <i>animation</i>	Stratégie de création d'images qui confère un caractère humain à des formes non humaines.
appropriation culturelle <i>cultural appropriation</i>	Utilisation d'images, de « voix », de motifs, de thèmes culturels et autres, hors contexte ou de manière à donner une idée fautive du vécu des gens au sein de la culture dont on s'inspire.
contexte <i>context</i>	Conditions influant sur la création et l'interprétation d'œuvres visuelles, chorégraphiques, dramatiques ou musicales. Comprend des particularités sociales, culturelles, historiques et personnelles (p. ex. âge, sexe, systèmes de croyances, situation socioéconomique et sociopolitique, environnement et géographie, tendances et modes, technologie, migration).
contraste <i>contrast</i>	Principe de la conception se rapportant à la juxtaposition d'usages très différents d'un ou de plusieurs éléments visuels, de façon à produire un effet.
distorsion <i>distortion</i>	Stratégie de création d'images utilisée dans le but de déformer ou de dénaturer une ou plusieurs composantes d'une œuvre.
élaboration <i>elaboration</i>	Stratégie de création d'images utilisée pour embellir la totalité ou une partie des composantes d'une image ou pour y ajouter des détails.
éléments visuels <i>visual elements</i>	Lignes, configurations, couleurs, espaces, textures, forme, valeurs et tonalités qui contribuent à créer une image visuelle.

équilibre*balance*

Principe de la conception qui s'applique à l'agencement d'un ou de plusieurs éléments dans une œuvre de manière qu'ils présentent une impression d'équilibre sur le plan de la conception et de la proportion (p. ex. équilibre des formes ou des couleurs, équilibre entre clarté et obscurité). On notera les types d'équilibre suivants :

- l'équilibre symétrique — l'image est équivalente de part et d'autre d'une ligne imaginaire (p. ex. papillon, visage humain)
- l'équilibre asymétrique — chaque côté de l'image est différent mais a un poids visuel équivalent (p. ex. une forme volumineuse d'un côté et plusieurs petites formes de l'autre)
- l'équilibre radial — la composition est construite autour d'un point central (p. ex. roue, mandala, coupe transversale d'un fruit)

équilibre symétrique*symmetrical balance*Voir **équilibre**.**espace***space*

Élément visuel qui se rapporte à l'étendue à trois dimensions, réelle ou illusoire, dans laquelle une image ou les composantes d'une image existent ou semblent exister.

exagération*exaggeration*

Stratégie de création d'images utilisée pour grossir, renforcer ou déformer certaines ou toutes les composantes d'une image.

forme*form*

Élément visuel se rapportant à la configuration à trois dimensions, réelle ou implicite, d'un objet ou d'une image. Les formes peuvent être géométriques (p. ex. sphère, cube, pyramide) ou organiques (p. ex. formes animales).

fragmentation*fragmentation*

Stratégie de création d'images utilisée pour séparer, isoler ou fragmenter la totalité ou une partie des composantes d'une image.

grossissement*magnification*

Stratégie de création d'images utilisée dans le but d'augmenter la dimension apparente de certaines parties ou de toutes les parties d'une œuvre.

image*image*

Terme utilisé pour décrire toutes les formes visuelles, de la simple marque sur un papier ou sur un mur de caverne aux formes architecturales les plus recherchées. Les images peuvent être figuratives, abstraites, conceptuelles, fonctionnelles ou associées à la performance; elles peuvent avoir deux ou trois dimensions, être statiques ou cinétiques.

inversion*reversal*

Stratégie de création d'images utilisée pour renverser, retourner, transposer ou transformer en son contraire un effet dans l'ensemble ou dans une partie de l'image.

juxtaposition*juxtaposition*

Stratégie de création d'images utilisée pour placer l'un à côté de l'autre deux ou plusieurs éléments ou images de façon à changer la signification ou l'effet de chacun.

maquette*maquette*

Modèle réduit réalisé en trois dimensions, à titre d'essai ou d'ébauche.

matériaux*materials*

Renvoie aux substances utilisées pour créer des images visuelles (p. ex. papier, peinture, encre, fusain, craie, tissu, fil, argile, bois, écorce, objets trouvés).

métamorphose <i>metamorphosis</i>	Stratégie de création d'images utilisée pour passer d'une forme ou d'une image à une autre.
motif <i>pattern</i>	Principe de la conception selon lequel on répète un ou plusieurs éléments d'une manière régulière et préétablie.
mouvement <i>movement</i>	Principe de la conception qui permet de créer l'impression d'une action ou d'une série d'actions et de guider les yeux d'une personne dans une direction donnée pendant qu'elle regarde l'image.
multiplication <i>multiplication</i>	Stratégie de création d'images qui utilise la répétition ou la reproduction pour créer une image ou une série d'images.
objets trouvés <i>found objects</i>	Objets usuels incorporés à une image ou utilisés pour créer une image.
point de vue <i>point of view</i>	Stratégie de création d'images utilisée pour situer l'observateur par rapport à l'image (p. ex. le point de vue du ver de terre ou celui de l'oiseau).
principes de la conception <i>principles of design</i>	Utilisation planifiée des éléments visuels en vue de produire l'effet voulu. Parmi les principes de la conception, on compte le motif, l'équilibre symétrique, l'équilibre radial, l'équilibre asymétrique, le contraste, l'accent, le mouvement, le rythme et l'unité.
procédé <i>process</i>	Méthode utilisée pour créer une image visuelle (p. ex. peinture, dessin, gravure, sculpture, couture, tissage, collage, assemblage, gravure ornementale, photographie, imagerie numérique).
processus de création <i>creative process</i>	Processus continu et circulaire d'exploration, de sélection, de combinaison, de perfectionnement et de réflexion, qui permet de créer des œuvres visuelles, chorégraphiques, dramatiques ou musicales.
réflexion de l'artiste <i>artist's statement</i>	Expression, par écrit ou oralement, des objectifs, des influences et du contexte des créations d'un artiste. Dans les expositions, ces réflexions sont généralement affichées à côté des œuvres de l'artiste.
répétition <i>repetition</i>	Principe de la conception qui consiste à reprendre maintes fois un ou plusieurs éléments d'une image dans le but de produire un effet.
rotation <i>rotation</i>	Stratégie de création d'images selon laquelle on fait tourner, on déplace ou on réarrange une image ou les parties d'une image.
rythme <i>rhythm</i>	Principe de la conception selon lequel on utilise le mouvement régulier ou la répétition d'un ou de plusieurs éléments d'une image dans le but de produire un effet.
sérialisation <i>serialization</i>	Stratégie de création d'images qui consiste à répéter de multiples variantes d'une image en lien les unes avec les autres.
simplification <i>simplification</i>	Stratégie de création d'images qui permet d'éliminer des détails pour rendre l'image moins complexe.

source d'inspiration <i>image source</i>	Point de départ à la création d'une image. Les sources d'inspiration comprennent l'imagination, les souvenirs, les émotions et les sentiments, les idées et les concepts, les observations et d'autres expériences sensorielles.
stratégies de création d'images <i>image-development strategies</i>	Processus de transformation des idées et des expériences vécues en images visuelles. Les stratégies de création d'images comprennent l'élaboration, la répétition, la simplification, l'abstraction, la multiplication, la superposition, la fragmentation, l'animation, la sérialisation, la stylisation, la rotation, l'inversion, le point de vue, le grossissement, l'amointrissement, la juxtaposition, la distorsion, l'exagération et la métamorphose.
superposition <i>superimposition</i>	Stratégie de création d'images utilisée pour disposer une composante sur une autre; chevauchement ou réunion de parties d'une image.
techniques <i>technologies</i>	Outils ou instruments utilisés pour créer une image visuelle (p. ex. pinceau, crayon à mine, couteau à graver, brayon, four de potier, métier à tisser, matériel et logiciel informatiques, appareil photo).
tonalité <i>tone</i>	Élément visuel qui se rapporte au degré de lumière ou d'obscurité d'une ou de plusieurs parties d'une image.
unité <i>unity</i>	Principe de la conception selon lequel on arrange les éléments d'une œuvre de façon à créer un tout cohérent.
valeur <i>value</i>	Élément visuel qui se rapporte au degré de lumière ou d'obscurité de la couleur dans une image.