



# ARTS VISUELS

## DE LA 8<sup>e</sup> À LA 10<sup>e</sup> ANNÉE

---



BRITISH  
COLUMBIA

Ministry of Education,  
Skills and Training  
Bureau des programmes d'études  
Bureau des programmes de langue française

*Ensemble de ressources intégrées 1996*

IRP 052



**PRÉFACE : COMMENT UTILISER CET ENSEMBLE DE RESSOURCES INTÉGRÉES**

---

Préface .....	III
---------------	-----

**INTRODUCTION — ARTS VISUELS DE LA 8<sup>e</sup> À LA 10<sup>e</sup> ANNÉE**

---

Raison d'être .....	1
Arts visuels, société et individu .....	1
Carrières en arts visuels et préparation à un apprentissage continu .....	2
Perception visuelle .....	2
Composantes du programme d'études .....	3
Stratégies d'enseignement proposées .....	6
Mesure et évaluation .....	6
Ressources d'apprentissage .....	7

**LE PROGRAMME DES ARTS VISUELS DE LA 8<sup>e</sup> À LA 10<sup>e</sup> ANNÉE**

---

8 <sup>e</sup> année .....	10
9 <sup>e</sup> année .....	26
10 <sup>e</sup> année .....	42

**ANNEXES**

---

Annexe A : Résultats d'apprentissage prescrits .....	A-3
Annexe B : Ressources d'apprentissage .....	B-3
Annexe C : Considérations communes à tous les programmes .....	C-3
Annexe D : Mesure et évaluation .....	D-3
Annexe E : Remerciements .....	E-3
Annexe F : Glossaire .....	F-3
Annexe G : Planification du programme .....	G-3
Annexe H : Activités pour les programmes de langue française .....	H-3

Afin d'éviter la lourdeur qu'entraînerait la répétition systématique des termes masculins et féminins, le présent document utilise le masculin pour désigner ou qualifier des personnes. Les lectrices et les lecteurs sont invités à tenir compte de ce fait lors de la lecture du document.

**L**a mise en oeuvre du programme d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année commencera en octobre 1996. Cet Ensemble de ressources intégrées (ERI) offre aux enseignants les informations de base dont ils auront besoin pour mettre le programme en place. L'information contenue dans l'ERI est également disponible sur Internet. Il suffit d'accéder à la page d'accueil du ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle à l'adresse suivante : <http://www.educ.gov.bc.ca/>

## L'INTRODUCTION

L'introduction décrit de façon générale le programme d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année, y compris ses caractéristiques et ses exigences. Elle établit également la raison d'être de ce programme [ce pourquoi l'on enseigne les arts visuels dans les écoles de la Colombie-Britannique] et en explique les composantes.

## LE PROGRAMME D'ARTS VISUELS DE LA 8<sup>e</sup> À LA 10<sup>e</sup> ANNÉE

Le programme d'études officiel en Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année est axé autour des *composantes du programme*. La section principale de cet ERI contient des renseignements relatifs à chaque composante et répartis en quatre colonnes qui décrivent :

- les résultats d'apprentissage prescrits par le Ministère pour les cours d'Arts visuels 8 à 10
- les stratégies d'enseignement proposées dans le but d'atteindre ces résultats
- les stratégies d'évaluation proposées pour déterminer dans quelle mesure les élèves atteignent les résultats prescrits
- les ressources d'apprentissage recommandées par le Ministère

## Résultats d'apprentissage prescrits

Les *résultats d'apprentissage prescrits* constituent les normes de contenu du programme d'études provincial. Ils font état des connaissances, des idées établies, des questions, des concepts, des compétences et des attitudes relatives à chaque discipline. Les résultats d'apprentissage indiquent ce que les élèves doivent savoir et accomplir à une étape précise de leur scolarité. Clairement énoncés et exprimés de telle sorte qu'ils soient mesurables, ils commencent tous par l'expression : «L'élève pourra...». Les énoncés ont été rédigés de manière à faire appel à l'expérience et au jugement professionnel de l'enseignant au moment de la préparation de cours et de l'évaluation. Les résultats d'apprentissage sont des points de repère qui permettront l'utilisation de normes critérielles de performance. Le rendement des élèves variera vraisemblablement selon les résultats d'apprentissage. L'évaluation, la transmission des résultats et le classement des élèves en fonction de ces résultats d'apprentissage dépendent du jugement professionnel de l'enseignant, qui se fonde sur les directives provinciales.

## Stratégies d'enseignement proposées

L'enseignement fait appel à la sélection de techniques, d'activités et de méthodes qui peuvent être utilisées pour répondre aux divers besoins des élèves et pour présenter le programme d'études officiel. L'enseignant est libre d'adapter les stratégies d'enseignement proposées ou de les remplacer par d'autres qui, à son avis, permettront à ses élèves d'atteindre les résultats prescrits. Ces stratégies ont été élaborées par des enseignants spécialistes et généralistes en vue d'aider leurs collègues; elles ne constituent que des suggestions.

### **Stratégies d'évaluation proposées**

Les stratégies d'évaluation proposent diverses méthodes permettant de documenter la performance de l'élève. Certaines stratégies d'évaluation se rapportent à des activités précises, tandis que d'autres sont d'ordre général. Ces stratégies ont été élaborées par des enseignants spécialistes et généralistes en vue d'aider leurs collègues; elles ne constituent que des suggestions.

### **Ressources d'apprentissage recommandées par le Ministère**

Les ressources d'apprentissage recommandées par le Ministère sont révisées et évaluées par des enseignants de la Colombie-Britannique, en collaboration avec le ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle, à partir d'un ensemble de critères rigoureux. En général, ces ressources comprennent le matériel destiné aux élèves, mais peuvent aussi inclure des informations destinées principalement aux enseignants. On incite les enseignants et les districts scolaires à choisir les ressources qui, à leur avis, sont les plus pertinentes et les plus utiles pour leurs élèves, et à y ajouter le matériel et les ressources approuvés localement (par exemple des conférences données par des membres de la collectivité ou des expositions présentées localement). Les ressources *recommandées* dans la section principale du présent ERI traitent en profondeur d'une portion considérable du programme d'études ou appuient de façon précise une section particulière du programme. L'Annexe B présente une liste complète des ressources recommandées par le Ministère pour ce programme d'études.

### **LES ANNEXES**

Les annexes contiennent des renseignements supplémentaires sur le programme d'études ainsi que d'autres informations utiles pour les enseignants.

- L'Annexe A contient une énumération des résultats d'apprentissage prescrits pour le programme, organisée par composante et par classe.
- L'Annexe B comprend une liste complète des ressources d'apprentissage recommandées par le Ministère pour ce programme d'études. Elle sera mise à jour à mesure que de nouvelles ressources seront évaluées.
- L'Annexe C décrit les grilles appliquées à l'ensemble du programme d'études pour garantir que tous les éléments de l'ERI tiennent compte de questions telles que l'équité, l'accès à l'éducation et l'intégration de certains thèmes.
- L'Annexe D contient des renseignements utiles pour les enseignants au sujet de la politique provinciale en matière d'évaluation et de transmission des résultats. On a utilisé les résultats d'apprentissage du programme d'études comme sources d'exemples d'évaluation critérielle.
- L'Annexe E contient les remerciements adressés aux nombreuses personnes et organisations qui ont participé à l'élaboration de cet ERI.
- L'Annexe F contient un glossaire des termes particuliers au programme des arts visuels.
- L'Annexe G comprend diverses considérations relatives à la préparation d'un programme consacré aux arts visuels.
- L'annexe H propose quelques activités visant tout particulièrement les programmes de langue française.

**Classe**

**Résultats d'apprentissage prescrits**

La colonne de l'ERI consacrée aux résultats d'apprentissage prescrits énumère les résultats d'apprentissage qui se rapportent particulièrement à chaque composante ou sous-composante. Ces résultats visent à aider les enseignants à préparer leurs activités quotidiennes.

8<sup>e</sup> ANNÉE • Stratégies de création d'images et de conception (Créer/Communiquer)

RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS	STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES
<p>L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception</p> <p><b>L'élève pourra :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>créer et produire des images :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>en utilisant diverses stratégies de conception et sources d'imagerie, seul et en groupe</li> <li>en intégrant des éléments provenant de styles différents</li> <li>qui apportent une solution à des problèmes de conception complexes, compte tenu de la forme et de la fonction (à deux et à trois dimensions)</li> <li>servant à des fins particulières telles qu'un commentaire social, une autoanalyse ou une activité récréative</li> <li>qui font appel à deux ou à plusieurs sens</li> </ul> </li> <li>ébaucher et parfaire des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer aux élèves diverses sources de création d'images dont voici quelques exemples :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>un récit descriptif</li> <li>des arrangements d'objets courants pour une nature morte</li> <li>un récit de voyage imaginaire ou vécu; une fête de famille</li> <li>le souvenir du goût de la banane, de l'odeur du pain grillé, de la sensation du papier de verre</li> </ul> </li> <li>Proposer à l'élève de garder un carnet de croquis dans lequel il dessinera alternativement des objets à partir de l'observation directe, de mémoire et par l'imagination.</li> <li>Montrer aux élèves comment scanner des dessins au crayon ou des photos, et comment les modifier (par la distorsion et l'exagération des traits d'un visage photographié, etc.) à l'aide d'un logiciel. L'élève peut ensuite procéder de la même façon pour créer ses propres images à l'ordinateur.</li> <li>Montrer aux élèves des reproductions de diverses écoles de peinture (pointillisme, cubisme, art abstrait, réalisme, etc.) et leur demander de représenter un objet à la manière de chacun de ces styles.</li> <li>Demander aux élèves de concevoir et de fabriquer des objets «fonctionnels» à l'usage de clients inhabituels (p. ex. des chaussures de course pour un éléphant, des lunettes pour une fourmi). Ils peuvent également préparer des documents visuels afin de «vendre» leurs produits aux consommateurs visés.</li> <li>Faire travailler les élèves en groupes afin qu'ils créent un collage ou une vidéo permettant d'explorer un thème social (p. ex. : illustrer et commenter le sexisme dans la publicité).</li> <li>Demander aux élèves d'effectuer une série de croquis sur un sujet particulier (un bâtiment, un personnage, un paysage, etc.). Leur confier ensuite la tâche de représenter le même sujet dans des oeuvres achevées qui feront appel aux autres sens (p. ex. produire la maquette en terre glaise d'un bâtiment dessiné, en y intégrant les bruits de la circulation).</li> <li>Demander aux élèves de faire semblant d'être, notamment, des chercheurs de l'aérospatiale. Utiliser les stratégies de création d'images afin d'exploiter une idée se rapportant à un voyage dans l'espace.</li> </ul>

**Composante**

**Stratégies d'enseignement proposées**

La colonne de l'ERI consacrée aux stratégies d'enseignement propose diverses approches pédagogiques, dont le travail collectif, la résolution de problèmes et l'utilisation de la technologie. Les enseignants devraient y voir des exemples qu'ils peuvent modifier en fonction du niveau de développement de leurs élèves.

**Classe**

**Les stratégies d'évaluation proposées**

Les stratégies d'évaluation proposées font appel à un large éventail de méthodes d'évaluation qui seront utiles au moment de déterminer dans quelle mesure l'élève a atteint les résultats d'apprentissage prescrits. L'enseignant doit considérer ces stratégies comme des exemples qu'il peut modifier afin de répondre à ses besoins particuliers ainsi qu'aux objectifs pédagogiques.

8<sup>e</sup> ANNÉE • Stratégies de création d'images et de conception (Créer/Communiquer)

STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES	RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES
<p>Les élèves doivent montrer qu'ils ont compris le rapport qui existe entre l'art et la culture alors qu'ils s'inspirent des styles de divers artistes et mouvements. Leurs discussions sur la modification des images à des fins précises, dans leur propre travail et dans celui des autres, permettent de comprendre comment ils résolvent les problèmes de conception.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Demander aux élèves d'élaborer une image ou une série d'images. Ils doivent, notamment :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>énoncer clairement le but de leur travail</li> <li>montrer explicitement le rapport entre les techniques et les stratégies qu'ils utilisent et leur objectif</li> <li>expliquer comment leur(s) image(s) est (sont) conçue(s) pour attirer l'attention de l'observateur</li> </ul> </li> <li>Au moment d'examiner et d'évaluer le travail des élèves, répondre aux questions suivantes :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>combien de choix sont exploités?</li> <li>combien de séries de croquis ont été créées?</li> <li>dans quelle mesure le rapport entre une série et la suivante (progression) est-il manifeste?</li> </ul> </li> <li>Demander aux élèves d'effectuer une recherche, puis de concevoir des cerfs-volants utilisables, en tenant compte de leur forme et de leur fonction. Répartir les élèves en groupes et leur demander de choisir des critères; leur faire dessiner une forme qui sera ensuite évaluée par leurs pairs. Voici quelques questions que les élèves doivent se poser :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>La création d'images est-elle manifeste lorsqu'on se sert de la forme du cerf-volant sur n'importe quelle surface?</li> <li>Le cerf-volant donne-t-il l'impression qu'il va voler?</li> <li>Les couleurs du cerf-volant se détachent-elles sur un fond de ciel?</li> <li>Les détails de la conception ont-ils été intégrés? (p. ex. l'utilisation d'une cordelette de couleur ou présentant d'autres caractéristiques, une conception particulière de la bobine).</li> <li>Le cerf-volant est-il bien construit?</li> <li>Le cerf-volant vole-t-il bien?</li> </ul> </li> </ul>	<p>Imprimé</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'art de voir</li> <li>Empreintes</li> <li>Je fais un livre</li> <li>Rudiments d'arts plastiques</li> </ul>

**Composante**

**Ressources d'apprentissage recommandées**

La section des ressources d'apprentissage recommandées de cet ERI est une compilation des ressources recommandées par le Ministère pour appuyer les résultats d'apprentissage prescrits. Une liste complète incluant une brève description de la ressource, le support médiatique et le nom du distributeur figure à l'Annexe B.





**L**es principes de l'apprentissage ont guidé l'élaboration de cet Ensemble de ressources intégrées, à savoir :

- L'apprentissage nécessite la participation active de l'élève.
- Chacun apprend à sa façon et à son rythme.
- L'apprentissage est un processus à la fois individuel et collectif.

Les quatre beaux-arts (arts visuels, danse, art dramatique et musique) sont des matières obligatoires jusqu'à la sixième année. De la 7<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année, les élèves doivent choisir au moins une de ces quatre matières dans chaque classe.

Les cours d'arts visuels offerts pour satisfaire aux exigences en matière de beaux-arts pour les 8<sup>e</sup>, 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> années seront désignés comme suit :

- Arts visuels 8
- Arts visuels 9
- Arts visuels 10

On peut aussi désigner ces cours selon leur orientation ou leur méthodologie (p. ex. : Arts visuels 9 : 3-D [Céramique]; Arts visuels 9 : Multimédia; Arts visuels 9 : 2-D [Dessin et Peinture]).

On encourage les écoles à offrir aux élèves l'occasion de suivre plus d'un cours d'arts visuels (ou d'autres cours de beaux-arts) pour une classe donnée. Tous les cours doivent satisfaire aux exigences de tous les résultats d'apprentissage prescrits pour cette classe.

### RAISON D'ÊTRE

L'image est au cœur même des arts visuels. L'enseignement de cette discipline donne à chaque élève l'occasion de percevoir, de réagir, de créer et de communiquer au moyen d'images visuelles; il lui permet d'ex-

périmenter le pouvoir, les idées et les émotions qui leur sont inhérents et de mettre ces connaissances en pratique tout au long de sa vie.

L'image peut prendre plusieurs formes, soit du simple point jusqu'aux lignes architecturales complexes. Ces formes peuvent être représentatives, abstraites, conceptuelles, liées à la performance ou fonctionnelles. L'image peut être à deux ou à trois dimensions, statique ou cinétique. L'élève parvient à la déchiffrer à mesure qu'il acquiert une compréhension des contextes personnel, social, culturel et historique dans lesquels on la voit ou on la crée.

L'élaboration de l'image entraîne l'élève dans un processus de conception, c'est-à-dire, dans une activité artistique réfléchie et inventive qui comporte l'utilisation de matériaux, de technologies et de procédés variés permettant d'organiser les éléments visuels selon les principes de l'art et de la conception.

### LES ARTS VISUELS, LA SOCIÉTÉ ET L'INDIVIDU

Les arts visuels :

- sont essentiels à l'amélioration des aptitudes, à l'acquisition du sens des responsabilités à l'égard de la société et à l'éveil culturel de la personne
- contribuent à l'épanouissement intellectuel, esthétique, affectif, social et physique de la personne
- donnent une forme et un sens aux idées et aux émotions
- révèlent les caractères distincts des sociétés à travers l'histoire
- sont indispensables à l'épanouissement et à l'expression de l'identité culturelle
- peuvent à la fois refléter et contester les valeurs et les normes d'une société pluraliste

- favorisent le respect et l'appréciation des diverses valeurs et traditions culturelles tant au Canada que dans le reste du monde
- permettent aux élèves de s'épanouir et de s'exprimer dans un contexte agréable tout en prenant mieux conscience de la place qu'ils occupent dans leur environnement, dans leur communauté et dans leur culture

### CARRIÈRES EN ARTS VISUELS ET PRÉPARATION À UN APPRENTISSAGE CONTINU

L'enseignement des arts visuels stimule la pensée critique et l'aptitude à résoudre des problèmes en incitant les élèves :

- à découvrir et à résoudre les problèmes de conception rencontrés dans la création et dans la communication par le moyen d'images
- à faire preuve de créativité, de curiosité, d'ouverture d'esprit, d'indépendance, de persistance et de souplesse
- à réagir de façon réfléchie grâce à la description, à l'analyse, à l'interprétation et au jugement

L'enseignement des arts visuels prépare les élèves au monde du travail, car il les aide :

- à comprendre la diversité des carrières se rapportant aux arts et aux disciplines connexes ainsi qu'à acquérir les compétences requises pour de telles carrières
- à comprendre que les stratégies et les technologies employées en arts visuels jouent un rôle important dans l'élaboration et la commercialisation des idées et des produits, et sont donc essentielles à une économie prospère et durable
- à comprendre le monde de l'informatique et les technologies de l'information ainsi que la manière de les utiliser dans la communication visuelle

- à comprendre que les diverses formes d'arts visuels représentent des activités humaines essentielles qui enrichissent notre environnement et notre vie
- à acquérir des connaissances et des attitudes essentielles pour un consommateur averti

L'enseignement des arts visuels permet à chacun d'améliorer les attitudes, les compétences et les connaissances nécessaires à un apprentissage continu et de se préparer à affronter les défis d'un monde en pleine évolution, puisqu'il favorise :

- l'autodiscipline, la motivation personnelle et la confiance en soi
- l'imagination, l'esprit d'innovation, la créativité et la souplesse
- l'acquisition des compétences requises pour la vie en société, des techniques d'organisation et de communication
- l'aptitude à établir, à réaliser et à évaluer des objectifs

### PERCEPTION VISUELLE

Les arts visuels représentent une forme essentielle de communication; ils sont indispensables à la liberté de se renseigner et de s'exprimer. L'enseignement des arts visuels accroît la perception visuelle, car il permet aux élèves :

- de percevoir les images et d'y réagir, puis d'évaluer l'information visuelle sous toutes ses formes
- de créer et de communiquer au moyen d'images, en exprimant des idées et des émotions, et de manière à répondre à un ensemble de besoins d'ordre personnel et social

Pour accroître sa perception visuelle, l'élève devra améliorer ses compétences et ses connaissances en arts visuels, et plus particuliè-



rement acquérir une expérience et une compréhension :

- des stratégies de création d'images et de conception
- des contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels ces images sont créées et diffusées
- des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception
- des matériaux, des technologies et des procédés

**COMPOSANTES DU PROGRAMME D'ÉTUDES**

Les résultats d'apprentissage des arts visuels se regroupent sous les quatre composantes suivantes, axées sur le contenu :

- Stratégies de création d'images et de conception
- Contextes (personnel, social, culturel et historique)
- Éléments visuels et principes de l'art et de la conception
- Matériaux, technologies et procédés

COMPOSANTES (CONTENU)		COMPOSANTES (PROCESSUS)	
	 <b>Percevoir Réagir</b>	 <b>Créer Communiquer</b>	
<b>Stratégies de création d'images et de conception</b>	L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, tout en prenant conscience des sources, des techniques et des stratégies de création d'images et de conception.	L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception.	
<b>Contextes</b>	L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images ainsi qu'aux façons dont elles reflètent les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles ont été créées.	L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle, et indiquant qu'il comprend et apprécie un certain nombre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques.	
<b>Éléments visuels et principes de l'art et de la conception</b>	L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, montrant ainsi qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.	L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception; il doit se servir de cet acquis pour communiquer.	
<b>Matériaux, technologies et procédés</b>	L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images grâce à divers supports, et comprendre de quelle façon les matériaux et les procédés utilisés contribuent à l'effet contenu dans l'image.		

Chacune des composantes décrites ci-dessus comporte deux séries de résultats d'apprentissage qui sont regroupés sous les composantes suivantes, axées sur les processus :

- Percevoir/Réagir
- Créer/Communiquer

Le tableau de la page précédente fait état de ces regroupements.

### **Percevoir/Réagir**

Les arts visuels font appel à la perception que l'on a de l'image et à la réaction qu'elle suscite. La *perception* désigne l'exploration du monde par les sens. La *réaction* désigne l'observation, l'écoute, la description, l'analyse, l'interprétation et l'évaluation des arts grâce à la discussion, à l'expression écrite, à la recherche et aux activités réalisées en atelier.

La perception de l'image et la réaction à cette dernière sont des activités personnelles et sociales qui éveillent la conscience sensorielle et le sens de l'esthétique. Une réaction éclairée et sensible tient compte des contextes dans lesquels se trouvent le créateur de l'image et le spectateur; elle peut également faire appel à une autoévaluation de la part du créateur.

### **Créer/Communiquer**

Les arts visuels font également appel à la création et à la communication au moyen d'images. La *création* est un acte significatif sur le plan personnel ou culturel, qui se rapporte à l'élaboration d'images uniques. La *communication* au moyen d'images est une façon efficace d'exprimer des idées et des émotions pour répondre à une gamme de besoins personnels et sociaux. La présentation d'images constitue une partie importante de la communication. Les images sont de puissants outils d'apprentissage qui aident les élèves à établir un lien avec la langue.

Percevoir et réagir, ainsi que créer et communiquer sont des processus interdépendants qui permettent d'expérimenter les arts visuels; ils comprennent des activités nécessitant l'utilisation de tous les sens, à tous les niveaux. Les processus de perception et de réaction, ainsi que de création et de communication se rapportent, dans cet ERI, aux quatre composantes axées sur le contenu.

### **Stratégies de création d'images et de conception**

Les arts visuels font appel aux processus d'élaboration de l'image et de la conception, qui permettent de transformer les idées et les expériences en images visuelles. Les images proviennent de sources d'inspiration variées, et leur élaboration ultérieure nécessite l'utilisation de diverses stratégies. Les sources d'imagerie peuvent inclure notamment :

- les émotions et les sentiments
- les idées et les concepts
- l'imagination
- les souvenirs
- l'observation
- d'autres expériences sensorielles

Les stratégies de création d'images peuvent être les suivantes :

- la distorsion
- le sens du détail
- l'exagération
- la fragmentation
- la juxtaposition
- le grossissement
- la métamorphose
- la réduction
- la multiplication (mise en série)
- le point de vue
- la reproduction
- l'interversion
- la rotation
- la simplification

Les stratégies de la conception s'appuient sur l'aptitude à résoudre des problèmes pour ce qui a trait à l'élaboration et à la disposition d'une ou de plusieurs images dans un but défini. Le problème peut provenir de soi-même, des autres ou de l'environnement. L'évolution constante des technologies oblige l'élève à acquérir les attitudes, les compétences et les connaissances qui lui permettront de faire face aux innovations. Il est essentiel que les élèves de toutes les classes aient des occasions d'élaborer des images à l'aide de ces nouvelles technologies, y compris celles de l'informatique. (Voir l'Annexe F pour la définition de ces stratégies).

### **Contextes**

On crée, on communique, on perçoit les images et on y réagit dans le cadre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques. Les arts visuels sont des activités individuelles et sociales dynamiques qui ont fait partie intégrante des cultures à travers les époques. Elles sont à la fois l'expression et le résultat de l'influence de :

- contextes personnels comme le sexe, l'âge, les expériences vécues, l'esthétique, les croyances et les valeurs
- contextes sociaux et culturels comme les préoccupations personnelles, religieuses, socio-économiques, les questions d'équité, les croyances et les valeurs, l'esthétique, l'appartenance ethnique, le sexe et l'âge
- contextes historiques comme l'époque, la situation géographique, le point de vue, l'esthétique, les croyances et les valeurs
- l'évolution des technologies dans tous les contextes

Tous ces contextes sont interdépendants et non seulement ils influent sur l'avancement des arts visuels, mais ils en subissent également l'influence.

Les arts visuels sont assujettis à des considérations d'ordre éthique, économique et juridique qui varient selon les contextes.

### **Éléments visuels et principes de l'art et de la conception**

On peut considérer l'utilisation et la compréhension des éléments visuels et leur agencement en fonction des principes de l'art et de la conception comme étant l'une des bases de la création d'images. Ces éléments comprennent notamment :

- la couleur
- la forme
- la ligne et la configuration
- l'espace
- la texture
- la valeur et le ton

Les principes de l'art et de la conception comprennent notamment :

- le motif/la répétition/le rythme
- l'équilibre
- le contraste
- l'accent
- le mouvement
- l'unité/l'harmonie

(Voir l'Annexe F pour la définition de ces principes.)

### **Matériaux, technologies et procédés**

Les arts visuels requièrent l'utilisation et la compréhension des matériaux, des technologies (outils et équipement) et des procédés de fabrication d'une oeuvre d'art. Ces procédés peuvent être regroupés dans les domaines d'expression suivants :

- dessin et peinture
- arts graphiques (y compris infographie, cinéma et vidéo, photographie et gravure)
- sculpture
- textiles

Les matériaux peuvent être les suivants :

- terre glaise, fibres et tissus
- logiciel
- pellicule et bande vidéo
- matériaux naturels
- encres
- peinture
- papier
- matériaux recyclés
- cire
- fil métallique
- bois

Les technologies (outils et équipement) peuvent être les suivantes :

- brayons
- appareils photo, caméras et périphériques
- outils à céramique
- technologies de la communication
- ordinateurs et périphériques
- fours à céramique
- métiers à tisser
- pinceaux
- crayons
- machines à coudre
- outils à tjanting

(Voir l'Annexe G pour une liste détaillée des matériaux et des procédés)

Il importe de faire connaître aux élèves un grand nombre de matériaux et de procédés. Il y aurait cependant lieu d'adapter cette nécessité au besoin qu'ils ont d'acquérir une compétence et un sentiment d'avoir réussi.

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

Cet ERI fait état des stratégies d'enseignement pour chaque composante du programme d'études et chaque classe. Ces stratégies ne sont que des propositions dont les enseignants, généralistes ou spécialistes, peuvent s'inspirer lors de la préparation de leurs cours afin de répondre aux exigences

des résultats d'apprentissage prescrits. Elles peuvent s'adresser soit à l'enseignant soit à l'élève, ou aux deux. Il y a lieu de noter qu'il n'existe pas nécessairement de rapport univoque entre les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement; de même, cette combinaison ne vise pas à imposer un type linéaire de présentation de cours. On s'attend à ce que les enseignants adaptent, modifient, combinent et organisent ces stratégies d'enseignement à leur gré afin de répondre aux besoins des élèves et de satisfaire aux exigences locales.

### MESURE ET ÉVALUATION

L'évaluation est le processus systématique qui consiste à recueillir des données sur l'apprentissage des élèves afin de décrire ce qu'ils savent, ce qu'ils sont capables de faire et ce à quoi tendent leurs efforts. L'enseignant utilise les preuves et les données recueillies afin de décrire l'apprentissage et la performance de l'élève. Il s'en sert également afin d'assurer un retour d'information continu, de préparer des activités d'enseignement et d'apprentissage futures, de fixer des objectifs d'apprentissage ultérieurs et de déterminer les domaines exigeant un enseignement et des interventions diagnostiques.

L'enseignant détermine le but, les aspects ou les attributs de l'apprentissage faisant l'objet de l'évaluation. Il fixe également le moment de recueillir les preuves et identifie les méthodes, les instruments ou les techniques d'évaluation les plus appropriés. L'évaluation porte essentiellement sur les aspects critiques ou importants de l'apprentissage que les élèves seront appelés à montrer. Les élèves gagnent à comprendre clairement les buts visés par l'apprentissage et les attentes qui y sont liées.

L'Annexe D de cet ERI comporte plus de précisions sur la mesure et l'évaluation. Les cadres de référence du Ministère constituent une autre ressource pouvant aider les enseignants à évaluer les habiletés acquises par les élèves dans divers programmes d'études. Ils comprennent les titres suivants :

- *Evaluating Reading Across Curriculum* (RB 0034), pour l'évaluation de la lecture
- *Evaluating Writing Across Curriculum* (RB 0020 et RB 0021), pour l'évaluation de l'écriture
- *Evaluating Problem Solving Across Curriculum* (RB 0053), pour l'évaluation de la résolution de problèmes
- *Evaluating Group Communication Skills Across Curriculum* (RB 0051), pour l'évaluation de la communication
- *Evaluating Mathematical Development Across Curriculum* (RB 0052), pour l'évaluation de la compétence mathématique

Le Ministère a également publié une série de manuels d'évaluation qui pourront servir de guide aux enseignants qui désirent enrichir leur répertoire de méthodes d'évaluation.

- *Évaluation du rendement* (XX0293)
- *Évaluation de portfolios* (XX0294)
- *Rencontres centrées sur l'élève* (XX0292)
- *Autoévaluation de l'élève* (XX0295)

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE

Le ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle favorise l'établissement d'un milieu d'apprentissage riche en ressources en évaluant un large éventail de documents à valeur pédagogique présentés sur divers supports médiatiques ou informatiques, notamment des documents sur papier, sur vidéo ou sur logiciel et des combinaisons de ces divers supports, destinés aux enseignants et aux élèves. Les ressources qui accompagnent les programmes

d'études provinciaux sont choisies, dans le cadre d'un processus d'évaluation, par des enseignants à qui l'on a donné une formation spéciale. Les ressources qui ne figurent pas dans la liste du Ministère doivent être évaluées en vertu d'un processus approuvé par chaque district scolaire. Les enseignants doivent choisir des ressources parmi celles qui satisfont aux critères provinciaux et qui sont adaptées à leurs besoins pédagogiques particuliers et à ceux de leurs élèves.

L'utilisation de tout matériel exige que l'enseignant joue le rôle d'intermédiaire et de soutien de l'apprentissage. Cependant, l'élève pourra choisir du matériel à des fins précises comme une lecture ou une recherche personnelles. Ces multiples ressources pourront être utilisées pour appuyer les résultats d'apprentissage à un niveau donné. On favorise l'approche multimédia.

Un certain nombre de ressources sélectionnées appuie l'intégration entre les programmes d'études. Le Ministère tient également compte des groupes présentant des besoins particuliers lors de l'évaluation et de l'annotation des ressources d'apprentissage. De plus, il existe pour certaines ressources choisies des versions dont la présentation est adaptée (p. ex. livre en braille ou livre-cassette)

Les ressources d'apprentissage destinées aux écoles de la Colombie-Britannique appartiennent à l'une ou l'autre des catégories suivantes :

- matériel recommandé par le Ministère
- matériel autorisé par le Ministère
- matériel évalué localement

Toutes les ressources d'apprentissage utilisées dans les écoles doivent porter la mention *recommandé* ou *approuvé* ou avoir été approuvées dans le cadre du processus d'évaluation du district.

### ***Matériel recommandé par le Ministère***

Il s'agit du matériel évalué dans le cadre du processus d'évaluation provincial, approuvé par arrêté ministériel et dont l'achat a fait l'objet d'un financement ciblé sur les ressources d'apprentissage. Ces ressources sont énumérées dans les versions sur support papier et CD-ROM du *Catalogue des ressources d'apprentissage*.

### ***Matériel évalué localement***

Ce matériel est soumis à une évaluation locale (école et district), puis approuvé conformément à la politique du district scolaire.





# PROGRAMME D'ÉTUDES

---

*Arts visuels  
de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année*

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, tout en prenant conscience des sources, des techniques et des stratégies de création d'images et de conception.

#### *L'élève pourra :*

- utiliser le vocabulaire propre aux formes d'art à deux et à trois dimensions et à la création d'images
- comparer diverses images traitant d'un sujet donné et produites selon des techniques, des supports médiatiques, des styles, etc., différents
- analyser différentes techniques de création d'images et stratégies de conception telles que les utilisent divers artistes à des fins variées
- définir d'éventuels objectifs pour la création d'images données
- montrer qu'il est conscient des considérations morales associées à la reproduction utilisée comme stratégie de création d'images

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Recueillir des images dans des magazines d'art provenant de cultures différentes. Indiquer les façons dont les stratégies de création d'images sont utilisées, en discuter, puis les comparer. Découper des images et préparer des affiches illustrant chacune une stratégie différente.
- Organiser une visite des monuments locaux et demander aux élèves de réunir et de créer une série d'illustrations des détails et des caractéristiques structurales de ces monuments. Demander aux élèves d'en discuter et de les comparer, en indiquant des caractéristiques particulières (p. ex. la façade, une lucarne) et leur raison d'être. Tenir compte des lignes, des proportions et du soin accordé aux détails.
- Trouver des oeuvres d'art représentant des structures architecturales. L'analyse peut porter à la fois sur les éléments visuels (proportions, répétitions, lignes, décorations, etc.) et sur les stratégies de création d'images qui y sont utilisées (la simplification, la distorsion, le choix de perspective, etc.).
- Confier aux élèves la tâche de préparer des comptes rendus oraux sur les différences qu'ils peuvent observer entre leurs versions d'une structure qu'ils auront dessinée à main levée, dessinée à l'ordinateur et prise en photo.
- Dresser une liste des techniques de création d'images par ordinateur (p. ex. morphage, division de l'écran). Établir le lien entre ces techniques et les stratégies de création d'images (p. ex. métamorphose et juxtaposition). Examiner une annonce publicitaire créée par ordinateur et :
  - indiquer les effets créés par ordinateur
  - imaginer comment les effets spéciaux ont été produits et pourquoi
- Mener une recherche et une discussion sur les considérations d'ordre éthique, moral et juridique qui entrent en ligne de compte dans la reproduction et la transformation des images. Demander aux élèves de choisir une image célèbre (p. ex. un tableau bien connu, un logo ou un symbole commercial répandu) et discuter si le fait de la modifier d'une manière provocante constitue une utilisation normale ou une profanation.
- Travailler avec toute la classe ou en petits groupes pour élaborer des lignes directrices en matière de reproduction d'images.
- En utilisant des paires semblables d'images créées sur des supports différents, demander aux élèves d'exprimer une opinion personnelle à propos de ce qu'ils préfèrent; leur demander de justifier leur opinion, en indiquant des caractéristiques explicites de chaque image.

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

À mesure que les élèves prennent davantage conscience des rapports qui existent entre les techniques utilisées et les intentions des artistes, ils commencent à s'exprimer oralement et par écrit sur ces aspects de l'art, par des moyens qui aident les autres à mieux comprendre les images.

- Après avoir exécuté eux-mêmes des oeuvres d'art, les élèves doivent réfléchir sur leur travail et noter ce qu'ils ont accompli en répondant à des questions comme celles-ci :
  - Quelles techniques et quelles stratégies de création d'images avez-vous utilisées?
  - Quelles stratégies de conception avez-vous intégrées?
  - Pourquoi avez-vous choisi cette(ces) technique(s) en particulier?
  - Réutiliseriez-vous cette technique?
- Donner aux élèves des occasions d'examiner plusieurs annonces publicitaires, afin qu'ils puissent consigner les techniques et les stratégies qu'ils reconnaissent et en discuter. Leur demander d'en analyser une ou deux. Pendant que les élèves discutent des annonces et les analysent, chercher des indications montrant qu'ils peuvent :
  - trouver et nommer les techniques utilisées et les relier aux stratégies de création d'images
  - utiliser le vocabulaire pertinent pour décrire les éléments et les principes de l'art
  - exprimer et soutenir leurs préférences personnelles
- Pour découvrir ce que les élèves pensent au sujet de la «copie» d'une oeuvre d'art ou d'images, leur poser des questions comme celles-ci :
  - Quand a-t-on le droit de copier une image (une vidéo, un graphique, un tableau, une photo, une annonce, etc.)?
  - Quand est-ce mal, moralement ou légalement, de copier une image?
  - Quels sont les principaux facteurs selon lesquels on a le droit de copier quelque chose dans une circonstance, mais non dans une autre?
- Demander aux élèves de créer régulièrement des oeuvres qui intègrent les images des autres, et de les inclure dans leurs portfolios. Observer ces travaux afin de vérifier si les élèves comprennent davantage les lignes directrices établies en classe concernant la reproduction d'oeuvres. Ces lignes directrices peuvent comprendre, notamment :
  - la reconnaissance écrite des contributions ou de l'influence des autres
  - l'utilisation non stéréotypée d'images particulières à une culture

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques

***Vidéo***

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept

***Logiciel***

- Art et mathématiques



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception.

### *L'élève pourra :*

- créer et produire des images :
  - en utilisant diverses stratégies de conception et sources d'imagerie, seul et en groupe
  - en intégrant des éléments provenant de styles différents
  - qui apportent une solution à des problèmes de conception complexes, compte tenu de la forme et de la fonction (à deux et à trois dimensions)
  - servant à des fins particulières telles qu'un commentaire social, une autoanalyse ou une activité récréative
  - qui font appel à deux ou à plusieurs sens
- ébaucher et parfaire des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Proposer aux élèves diverses sources de création d'images dont voici quelques exemples :
  - un récit descriptif
  - des arrangements d'objets courants pour une nature morte
  - un récit de voyage imaginaire ou vécu; une fête de famille
  - le souvenir du goût de la banane, de l'odeur du pain grillé, de la sensation du papier de verre
- Proposer à l'élève de garder un carnet de croquis dans lequel il dessinera alternativement des objets à partir de l'observation directe, de mémoire et par l'imagination.
- Montrer aux élèves comment scanner des dessins au crayon ou des photos, et comment les modifier (par la distorsion et l'exagération des traits d'un visage photographié, etc.) à l'aide d'un logiciel. L'élève peut ensuite procéder de la même façon pour créer ses propres images à l'ordinateur.
- Montrer aux élèves des reproductions de diverses écoles de peinture (pointillisme, cubisme, art abstrait, réalisme, etc.) et leur demander de représenter un objet à la manière de chacun de ces styles.
- Demander aux élèves de concevoir et de fabriquer des objets «fonctionnels» à l'usage de clients inhabituels (p. ex. des chaussures de course pour un éléphant, des lunettes pour une fourmi). Ils peuvent également préparer des documents visuels afin de «vendre» leurs produits aux consommateurs visés.
- Faire travailler les élèves en groupes afin qu'ils créent un collage ou une vidéo permettant d'explorer un thème social (p. ex. : illustrer et commenter le sexisme dans la publicité).
- Demander aux élèves d'effectuer une série de croquis sur un sujet particulier (un bâtiment, un personnage, un paysage, etc.). Leur confier ensuite la tâche de représenter le même sujet dans des oeuvres achevées qui feront appel aux autres sens (p. ex. produire la maquette en terre glaise d'un bâtiment dessiné, en y intégrant les bruits de la circulation).
- Demander aux élèves de faire semblant d'être, notamment, des chercheurs de l'aérospatiale. Utiliser les stratégies de création d'images afin d'exploiter une idée se rapportant à un voyage dans l'espace.

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

Les élèves doivent montrer qu'ils ont compris le rapport qui existe entre l'art et la culture alors qu'ils s'inspirent des styles de divers artistes et mouvements. Leurs discussions sur la modification des images à des fins précises, dans leur propre travail et dans celui des autres, permettent de comprendre comment ils résolvent les problèmes de conception.

- Demander aux élèves d'élaborer une image ou une série d'images. Ils doivent, notamment :
  - énoncer clairement le but de leur travail
  - montrer explicitement le rapport entre les techniques et les stratégies qu'ils utilisent et leur objectif
  - expliquer comment leur(s) image(s) est (sont) conçue(s) pour retenir l'attention de l'observateur
- Au moment d'examiner et d'évaluer le travail des élèves, répondre aux questions suivantes :
  - combien de choix sont exploités?
  - combien de séries de croquis ont été créées?
  - dans quelle mesure le rapport entre une série et la suivante (progression) est-t-il manifeste?
- Demander aux élèves d'effectuer une recherche, puis de concevoir des cerfs-volants utilisables, en tenant compte de leur forme et de leur fonction. Répartir les élèves en groupes et leur demander de choisir des critères; leur faire dessiner une forme qui sera ensuite évaluée par leurs pairs. Voici quelques questions que les élèves doivent se poser :
  - La création d'images est-elle manifeste lorsqu'on se sert de la forme du cerf-volant sur n'importe quelle surface?
  - Le cerf-volant donne-t-il l'impression qu'il va voler?
  - Les couleurs du cerf-volant se détachent-elles sur un fond de ciel?
  - Les détails de la conception ont-ils été intégrés? (p. ex. l'utilisation d'une cordelette de couleur ou présentant d'autres caractéristiques, une conception particulière de la bobine).
  - Le cerf-volant est-il bien construit?
  - Le cerf-volant vole-t-il bien?

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images ainsi qu'aux façons dont elles reflètent les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles ont été créées.

### *L'élève pourra :*

- identifier des carrières artistiques dans le cadre de contextes divers
- trouver les ressemblances et les différences dans les rôles que jouent les artistes et les arts visuels dans divers contextes
- montrer qu'il est conscient du sens et de la finalité des images dans divers contextes
- indiquer les caractéristiques de certaines représentations dans des images provenant de cultures différentes
- analyser et évaluer des expositions, en tenant compte de la nature des oeuvres, de leur présentation, du lieu où elles se tiennent et du public visé
- décrire des oeuvres choisies et expliquer ses préférences personnelles

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Répartir les élèves en groupes et leur demander de dresser des listes de carrières liées à l'art, comme le commerce, les médias, l'éducation et la conservation du patrimoine. Chaque groupe peut choisir une carrière et interviewer quelqu'un qui travaille dans ce domaine. Les groupes présentent ensuite, devant la classe, l'information concernant la personne et la carrière choisies (présentation en classe, entrevue radiophonique, vidéoclip, etc.).
- Réunir une série d'images et de brefs commentaires d'un ou de plusieurs artistes ou d'un critique, décrivant la réflexion qui sous-tend chaque oeuvre (l'intention de l'artiste, la signification de l'oeuvre, la technique utilisée, le principe de conception qui a été appliqué, etc.). Vérifier si les élèves peuvent assortir les commentaires aux oeuvres.
- Exposer des images semblables, créées sur deux supports différents (p. ex. un croquis fait à main levée et une photo). Demander aux élèves de décrire chaque image ainsi que les sentiments qu'elle suscite. Réunis en petits groupes, ils peuvent, notamment, trouver les objectifs que chaque image pourrait le mieux servir. Il est possible d'utiliser plusieurs paires d'images pour cette activité.
- Demander aux élèves d'examiner des édifices d'un type particulier (temples, églises, etc.) dans plusieurs cultures et d'indiquer les éléments distinctifs de chaque architecture.
- Confier aux élèves la tâche de recueillir des exemplaires d'emballages commerciaux (couvertures de disques compacts, boîtes de céréales, affiches de cinéma, etc.) et de commenter la portée et l'effet visuel de chacun. Leur poser des questions comme celles-ci :
  - Pourquoi certaines céréales sont-elles dans des boîtes et d'autres dans des sacs?
  - Quelles sont les images utilisées pour cibler certains consommateurs ou des cultures précises?
  - Quel est le principal «message» de cet emballage?
- Emmener les élèves voir une exposition d'oeuvres d'art. Discuter avec eux de l'exposition et du rôle du galeriste. Chacun peut faire semblant d'être le responsable de l'exposition et trouver une autre manière d'organiser cette dernière plus efficacement, compte tenu de la nature des oeuvres exposées.

## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves doivent prouver, par des exposés oraux, qu'ils ont compris comment les images et les objets reflètent l'époque, le lieu et la culture dans lesquels vivent ceux qui les créent. À mesure qu'ils avancent dans leurs discussions, chercher des indices montrant qu'ils sont de plus en plus conscients des différents objectifs qui ont incité des personnes de cultures diverses à créer des images et des objets, mais aussi de l'effet de leur propre culture sur leurs choix artistiques.

- Les élèves préparent un questionnaire ou un inventaire portant sur les préférences en matière d'art. Ils doivent mener une enquête auprès de trois ou quatre personnes, en dehors de la classe, tout en effectuant l'inventaire eux-mêmes. Leur tâche consiste à montrer trois ou quatre images aux personnes interrogées et à leur demander d'indiquer celle qu'elles préfèrent. Voici quelques exemples de phrases incitatives ou questions :
  - Si je collectionnais des oeuvres d'art, je choisirais des tableaux qui...
  - Si je collectionnais les tableaux ou les sculptures d'un artiste, je choisirais l'oeuvre de...
  - Je me renseigne sur les artistes et sur leur manière de travailler grâce à...
  - Croyez-vous que vos antécédents culturels et vos sources d'information influencent vos choix? Si oui, comment?
- Lors d'une exposition des travaux de la classe, chaque élève doit choisir trois oeuvres présentées par ses pairs; il doit donner une interprétation pour chacune, puis en discuter avec l'auteur. (Il serait peut-être souhaitable de limiter le nombre total d'interprétations pour chaque oeuvre). Les auteurs de ces oeuvres doivent ensuite noter le contenu des discussions dans leur journal. À la fin de l'activité, tenir une discussion avec les élèves et leur poser des questions comme celles-ci :
  - Décrivez les réactions qui ont donné lieu à la discussion la plus stimulante?
  - Quelles ressemblances et quelles différences avez-vous remarquées dans la façon dont les gens réagissent devant la même oeuvre?
  - Les interprétations que vous avez entendues influenceront-elles sur votre façon de travailler? Et sur la façon dont vous commentez le travail des autres artistes?
- Durant l'activité portant sur les emballages, noter comment chaque élève interprète les intentions des concepteurs ou des entreprises de mise en marché. Les élèves sont-ils conscients des objectifs qui incitent les concepteurs d'emballages à utiliser des éléments et des principes de conception particuliers?

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

**Imprimé**

- L'art de voir
- Empreintes

**Vidéo**

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept

**Logiciel**

- Art et mathématiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend et apprécie un certain nombre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques.

### L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - intègrent les éléments propres aux styles de différents artistes, mouvements et époques
  - constituent une réaction à des images ou à des questions historiques et contemporaines
  - reflètent son sens de la responsabilité personnelle et sociale
- préparer une exposition ou un portfolio de son travail, en tenant compte du lieu de présentation et du public visé

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander à l'élève de créer des arbres ou des schémas conceptuels reflétant son acquis et ses intérêts.
- Demander aux élèves de créer, individuellement ou en groupes, des collages ayant une signification personnelle. Ils peuvent, notamment, créer un arbre conceptuel ou un collage qui illustrera de la meilleure façon le monde dans lequel ils vivent, à partir de questions leur permettant d'organiser leur réflexion :
  - Qu'est-ce qui a de l'importance pour vous?
  - À quoi attribuez-vous de la valeur?
  - Qu'aimez-vous? Que détestez-vous?Exposer leurs arbres conceptuels ou leurs collages et leur demander de justifier leurs décisions.
- Demander aux élèves d'étudier le style qui caractérise un artiste ou un mouvement particuliers, puis de représenter l'information recueillie en créant leurs propres oeuvres à l'aide de matériaux et de techniques semblables. Le style adopté pour leurs oeuvres pourrait, notamment, leur permettre de communiquer leurs commentaires sur certaines questions comme le féminisme ou les droits des personnes ayant des besoins particuliers (p. ex. recréer l'oeuvre intitulée *American Gothic* de Grant Wood, en plaçant la fourche dans la main de la femme et en faisant porter à l'homme un tablier et une boucle d'oreille; ou bien dessiner la Joconde [Mona Lisa] en fauteuil roulant).
- Confier aux élèves la tâche de réaliser une combinaison créatrice d'images (une affiche, une bande vidéo de 60 secondes, etc.) dans le but d'influer sur le comportement ou l'opinion des gens concernant une question bien particulière (le tabagisme, le recyclage, l'égalité des sexes, etc.).
- Demander aux élèves d'utiliser une image de façons différentes afin de cibler trois groupes d'intérêts distincts (p. ex. une couverture ou une brochure de disque compact pour un groupe de musique pop, de musique classique et punk).
- Répartir les élèves en groupes afin qu'ils préparent une exposition de leurs propres oeuvres sur des thèmes particuliers ou une idée précise. Demander aux groupes de dresser un plan d'action puis d'engager des discussions avec le directeur, le bibliothécaire ou toute autre personne responsable au sujet d'un emplacement convenable, dans l'école ou leur milieu, où ils pourront la présenter.



## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Pour bien saisir les liens qui existent entre l'art et la culture, il est bon que les élèves puissent réfléchir sur leurs rapports personnels avec l'art. Lorsqu'ils adoptent des styles propres à divers artistes et mouvements et qu'ils s'interrogent sur ces liens, ils commencent à comprendre un contexte plus vaste.

- Pendant que les élèves travaillent à leurs collages, noter comment chacun réagit aux images visuelles :
  - L'élève a-t-il pu justifier l'importance qu'il a accordée à certains éléments?
  - La conception globale reflète-t-elle ce que l'élève décrit comme étant les aspects importants de son travail?
- Encourager les élèves à réfléchir sur les rapports qui existent entre leurs vues et leur travail en leur posant des questions comme celles-ci :
  - Pourquoi avez-vous choisi ce sujet ou cette question? Pourquoi lui attribuez-vous cette importance?
  - En une phrase, quel est votre message?
  - Comment les parties de votre travail contribuent-elles à communiquer votre message?
  - De quelle façon pourriez-vous mieux faire passer votre message?
- Lorsque les élèves créent des images visant à attirer l'attention de groupes d'intérêts particuliers, les encourager à se demander s'ils ont utilisé l'image de façon originale et créatrice et comment ils l'ont clairement associée à ce groupe. Demander aux élèves d'expliquer les associations qu'ils perçoivent.
- Confier aux élèves la tâche de préparer, pour chaque oeuvre qu'ils ajoutent à leur portfolio, une page couverture portant le titre, une description, le support employé et la dimension. Il se peut qu'ils veuillent également y inclure l'information suivante :
  - Pour cette oeuvre, je me suis inspiré des idées suivantes : \_\_\_\_\_ .
  - Cette oeuvre me paraît importante parce que \_\_\_\_\_ .
- Au moment de confier aux élèves la tâche de créer une oeuvre qui intègre les éléments stylistiques d'un artiste ou d'une culture, noter dans quelle mesure :
  - le style fait partie intégrante de l'oeuvre au lieu de s'y superposer
  - l'oeuvre reflète une prise de conscience du contexte original du style

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

*Imprimé*

- L'art de voir
- Empreintes

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, montrant ainsi qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

#### *L'élève pourra :*

- utiliser le vocabulaire pertinent dans ses analyses orales et écrites des oeuvres d'art
- analyser comment des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont employés pour donner un sens aux images
- analyser la façon dont les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception sont employés dans le but de créer des effets ou des ambiances dans des oeuvres figuratives ou non figuratives
- analyser l'utilisation d'éléments et de principes visuels particuliers dans des images à deux et à trois dimensions
- évaluer de quelle façon il utilise les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves d'examiner différentes oeuvres et de décrire les sentiments que chacune d'elles suscite en eux. Analyser une composition, en insistant sur la façon dont certains éléments ont été utilisés dans le but de transmettre des émotions que les élèves reconnaissent (p. ex. Morisseau utilise généralement la couleur pour créer une ambiance enjouée et surnaturelle, tandis que Goya choisit souvent des couleurs qui évoquent une noirceur sinistre). Poser des questions comme : Quels types de couleurs voyez-vous? Quelles réflexions ou quelles émotions ces couleurs évoquent-elles? Les élèves peuvent ensuite travailler en petits groupes afin d'effectuer leurs propres analyses d'oeuvres données, en employant le vocabulaire pertinent pour décrire les éléments utilisés.
- Présenter aux élèves une série de dessins. Signaler les éléments qui leur sont particuliers (p. ex. l'accentuation d'une ligne, d'un contour ou d'un ton) et engager une discussion sur ce sujet. Demander ensuite aux élèves de faire trois dessins d'un objet, en mettant l'accent sur les éléments précités (d'abord la ligne, puis le contour, et enfin le ton).
- Demander aux élèves d'observer comment les principes de l'art et de la conception (les motifs, la répétition, etc.) sont utilisés dans l'habillement.
- Confier à chaque élève la tâche de préparer une grande affiche sur laquelle les caractères écrits illustrent un élément ou un principe différent (p. ex. le mot *ligne* peut être écrit en majuscules). Exposer ces affiches dans la classe, puis recueillir des travaux individuels qui illustrent cet élément ou ce principe.
- Demander aux élèves d'observer des sculptures (sculptures autochtones, masques africains, etc.) et discuter avec eux d'éléments de la conception comme la configuration, la texture et la forme. Ces observations peuvent être visuelles, tactiles ou les deux à la fois.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

- Les élèves doivent prouver qu'ils ont compris les principes de la conception grâce à des discussions et des observations écrites telles que des critiques, des comptes rendus et des diagrammes. Observer s'ils reconnaissent les éléments et les principes de l'art et de la conception dans leur propre travail et dans celui des autres.
- Demander aux élèves de regarder un tableau et d'examiner les couleurs utilisées. Engager une discussion avec eux en posant des questions comme celles-ci :
  - Comment réagissez-vous aux couleurs de ce tableau? Vous sentez-vous émus par ces couleurs?
  - Est-ce que tout le monde réagit aux couleurs de la même façon?
  - Comment utiliseriez-vous la couleur dans votre propre travail?
 Demander ensuite aux élèves d'inscrire deux ou trois commentaires ou observations sur la couleur dans leurs journaux ou autres recueils.
- Durant les discussions de groupe sur les oeuvres figuratives ou non figuratives, vérifier si les élèves peuvent :
  - employer le vocabulaire pertinent (ligne, configuration, ton, contraste, accentuation, mouvement)
  - décrire les éléments et les principes utilisés par l'artiste
  - expliquer à quel point la couleur, le contraste et l'accentuation sont importants pour créer une ambiance ou un effet particuliers
- Montrer un ensemble d'images qui illustrent certains éléments et principes (texture, unité, harmonie, accentuation, etc.). Organiser une discussion en petits groupes au cours de laquelle les élèves indiqueront les éléments et les principes illustrés par chaque image. Demander à chaque élève de consigner (par des mots, des croquis ou une combinaison des deux) les principaux points de la discussion. Vérifier leurs notes afin de savoir s'ils ont bien compris.
- Élaborer un formulaire ou un guide qui permettra aux élèves de réviser leurs portfolios afin d'évaluer s'ils ont utilisé efficacement les éléments et les principes de la conception dans leur travail. N'aborder qu'un nombre limité d'éléments ou de principes pour chaque exercice de révision.

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques



#### *Vidéo*

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept



#### *Logiciel*

- Art et mathématiques



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception; il doit se servir de cet acquis pour communiquer.

Les éléments visuels sont notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

### **L'élève pourra :**

- créer des images à deux et à trois dimensions qui :
  - comportent de façon délibérée des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance
  - font appel à un élément artistique choisi pour transmettre une idée ou un concept
  - allient et mettent en valeur des éléments visuels et des principes particuliers de l'art et de la conception
  - constituent des variations d'une image grâce à la modification de certains éléments visuels ou principes de l'art et de la conception

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Concevoir en groupes une mosaïque (ou un ensemble de carreaux) à l'aide d'un support donné (un programme informatique, une gravure, un bas-relief, etc.).
- Demander aux élèves de se servir des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception pour créer une illusion de profondeur dans une oeuvre à deux dimensions (p. ex. le chevauchement, le haut et le bas, le niveau du détail, la perspective aérienne, la dimension, les lignes convergentes).
- Instaurer des thèmes hebdomadaires dans la classe (le rouge/le contour, le motif/la ligne, le contraste/la forme, etc.) afin d'explorer les éléments et les principes de l'art et de la conception. Au cours de ces périodes, les élèves doivent faire porter tous leurs travaux sur le thème choisi (carnets de croquis, livres-idées, devoirs, etc.).
- Demander aux élèves de préparer une série de travaux à partir d'une même image ou d'un même motif, tout en explorant un certain nombre de combinaisons de couleurs différentes. Stimuler les élèves en leur posant des conditions particulières comme d'utiliser de façon prédominante des tonalités minérales avec des accents de couleurs primaires ou de faire en même temps un usage équilibré de couleurs chaudes et froides.
- Dresser une liste de thèmes possibles (l'artificiel, le naturel, etc.) et une liste des éléments et des principes de l'art et de la conception. Demander ensuite aux élèves de créer des images personnelles (paysage, ville, ciel, etc.) en choisissant un ingrédient dans chaque liste et en les combinant.
- Demander aux élèves d'effectuer des représentations à deux dimensions d'un espace ou d'un objet à trois dimensions. Ils peuvent, notamment, faire des croquis au crayon ou des dessins assistés par ordinateur en se servant de formes dessinées en perspective, avec des ombres, et un certain nombre de lignes pour donner l'impression de l'épaisseur et du poids et produire l'illusion d'un espace à trois dimensions.
- Confier aux élèves la tâche de créer deux images semblables, en utilisant des textures différentes pour chacune.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

En 8<sup>e</sup> année, les élèves commencent à maîtriser davantage l'utilisation de techniques permettant de créer des effets. Leurs oeuvres montrent qu'ils peuvent varier les images grâce aux compétences qu'ils ont acquises dans la modification des éléments et des principes de l'art et de la conception (p. ex. changer l'ambiance au moyen de couleurs différentes ou varier l'accentuation).

- Après avoir terminé leur série d'images ou de motifs, les élèves pourront débattre des questions suivantes avec leurs partenaires :
    - Avez-vous exploré différentes combinaisons de couleurs?
    - Dans quelle mesure avez-vous exploré la théorie de la couleur?
    - Avez-vous utilisé la couleur dans le but de communiquer une idée particulière?
    - Les différentes combinaisons de couleurs ont-elles modifié l'équilibre, les contrastes, l'accentuation ou l'unité de l'image? Comment?
- À la fin de cette activité, les élèves doivent soumettre à l'enseignant des notes découlant de leurs discussions ou encore les verser à leur portfolio avec les images ou les motifs.
- En collaboration avec les élèves, élaborer des lignes directrices en vue d'évaluer l'utilisation des éléments et des principes dans leurs oeuvres. Lorsque les élèves remettent leurs travaux, noter dans quelle mesure ils peuvent exprimer leurs idées et décrire quelques-uns des procédés qu'ils ont utilisés. Il serait sans doute bon d'avoir de brefs entretiens avec chaque élève. Il se peut aussi que les élèves veuillent ajouter des photocopies de vos notes à l'ensemble de leurs travaux ou à leur portfolio.
  - Une fois les projets terminés, rencontrer les élèves afin d'examiner leur portfolio et vérifier dans quelle mesure ils ont :
    - utilisé des éléments choisis de l'art afin de communiquer une idée
    - combiné les éléments et les principes dans leur travail

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images grâce à divers supports, et comprendre de quelle façon les matériaux et les procédés utilisés contribuent à l'effet contenu dans l'image.

Les procédés sont, notamment : la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques, la sculpture et les textiles.

#### *L'élève pourra :*

- utiliser le vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés employés pour la création d'images à deux et à trois dimensions
- reconnaître l'apport des procédés et des technologies à la signification d'une image et évaluer le bien-fondé de leur utilisation
- évaluer la portée de l'utilisation de matériaux et de procédés particuliers
- reconnaître les outils et l'équipement utilisés pour créer des images
- montrer qu'il est conscient des questions relatives à la sécurité et à l'environnement, en ce qui a trait aux matériaux, aux technologies et aux procédés
- respecter son travail et celui des autres

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Présenter aux élèves un certain nombre d'oeuvres d'art ayant une image, un thème ou un motif communs (p. ex. le cheval et le cavalier), et qui ont été créées à l'aide de matériaux, de technologies et de procédés différents (p. ex. de Vinci : les dessins; Lautrec : les pastels; Marini : les bronzes; Gathie Falk : les textiles). Leur demander de comparer les oeuvres et d'expliquer comment le choix d'un support particulier par l'artiste influe sur l'aspect de son oeuvre et sur les sentiments qu'elle suscite.
- Demander aux élèves de préparer une exposition d'oeuvres assistées par ordinateur et d'indiquer l'emploi des effets dus à ce dernier. Ils doivent créer des repères pour montrer aux autres élèves où trouver et comment utiliser les «outils» informatiques nécessaires à la création de ces effets.
- Une fois que les élèves auront appris à utiliser différents matériaux, technologies et procédés dans le cadre d'une discipline particulière (le dessin, la gravure, la vidéo, etc.), leur donner l'occasion de classer une série d'oeuvres d'art et de déterminer l'utilisation d'autant de matériaux, de technologies et de procédés différents qu'ils le pourront.
- Familiariser les élèves avec les questions relatives à la sécurité et à l'environnement qui ont trait à tous les procédés ou techniques employés en classe, en leur donnant des directives précises immédiatement avant l'utilisation. (P. ex. : «Quand vous utilisez du plâtre de Paris, n'en mettez pas dans vos yeux : c'est légèrement caustique»; «Ne jetez pas de mélange utilisé dans l'évier : il peut durcir et boucher le tuyau d'écoulement».)
- Quand les élèves se servent de techniques de reproduction ou de procédés comme la photocopie ou l'enregistrement de vidéos, profiter de l'occasion pour discuter des conséquences liées à la copie d'oeuvres originales appartenant à d'autres, sans leur permission.

## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves comprendront mieux le processus de création d'images au fur et à mesure qu'ils expérimenteront et utiliseront des matériaux, des technologies et des procédés variés pour obtenir des effets particuliers. Il est possible de découvrir le degré de complexité auquel ils peuvent accéder en leur posant des questions précises et en les écoutant parler de leurs travaux.

- Demander aux élèves de travailler en groupes de deux et de rassembler des images liées par le même thème, mais réalisées sur des supports différents. Rédiger, pour chacune d'elles, un bref commentaire indiquant dans quelle mesure le choix du support a permis à l'artiste d'atteindre son objectif de manière efficace. Élaborer avec les élèves les grandes lignes des exigences relatives à ces commentaires. Les élèves présenteront les exemples et les commentaires et discuteront de leurs images en petits groupes.
- Observer les élèves pendant qu'ils explorent différents effets assistés par ordinateur. Discuter brièvement avec des élèves en particulier ou avec de petits groupes et leur poser des questions comme celles-ci :
  - Quels sont les effets essentiels que nécessite la production d'une image de base?
  - Quels sont les effets qui semblent poser des problèmes à la plupart des élèves? Pourquoi?
 Encourager les élèves à présenter des exemples qui illustrent différents points de la discussion.
- Demander aux élèves de décrire des manières possibles de ne pas violer les règles de sécurité et les interroger sur les principales questions qui s'y rapportent. Donner des exemples de préoccupations fondamentales à ce sujet.
- Observer les élèves lorsqu'ils utilisent diverses technologies; remarquer tout comportement contrevenant aux règles de sécurité et leur en faire part. Noter comment chacun réagit à ces remarques.
- Demander aux élèves de concevoir une nouvelle façon de résoudre un problème de sécurité. Noter :
  - l'efficacité de la solution
  - la preuve d'une prise de conscience de la nature de la question invoquée

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

**Imprimé**

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques

**Vidéo**

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept

**Logiciel**

- Art et mathématiques



### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend divers supports, matériaux et procédés, et il doit se servir de cet acquis pour communiquer avec efficacité.

#### *L'élève pourra :*

- utiliser des matériaux, des technologies et des procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle
- choisir les matériaux, les technologies et les procédés convenant à un travail précis
- utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique
- utiliser de bon gré des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels
- inventer et mettre au point une technologie pouvant être appliquée

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Installer une série de postes de travail et pourvoir chacun d'outils et de matériaux divers. Demander aux élèves de créer des oeuvres uniques qui résulteront de l'utilisation de tous les matériaux dans l'ordre prévu.
- Enseigner trois ou quatre courtes unités sur la gravure, échelonnées sur toute l'année. Utiliser un matériau d'impression d'origine végétale pour la première unité, puis progressivement, des technologies plus avancées et plus complexes pour les unités suivantes (p. ex. la linogravure, la sérigraphie à partir d'un négatif photographique). Choisir une oeuvre par unité et exposer toutes les oeuvres choisies, côte à côte, avec un commentaire écrit soulignant les différents effets et possibilités propres aux technologies employées. (Cette activité peut être organisée à partir de n'importe quel support.)
- Au moment d'initier les élèves à de nouveaux matériaux et techniques de création artistique, établir, avec toute la classe, un ensemble d'attentes ou de règles concernant l'utilisation, le soin et le partage de ces matériaux. Exposer les résultats.
- Encourager les élèves à créer des effets variés, à partir d'une image donnée (par le décalquage, la photocopie, la modification par ordinateur, la photographie, etc.).
- Demander aux élèves d'inventer des techniques de création. Les répartir en petits groupes et organiser une chasse au trésor au cours de laquelle ils devront trouver divers objets qui ne sont pas normalement associés à la création artistique. Une fois que les groupes auront trouvé ces objets, leur donner du matériel brut (terre glaise, papier et peinture, tissu, etc.) et leur demander de créer une image ou une oeuvre d'art en se servant des objets comme outils. Les élèves devront ensuite consigner leurs procédés et indiquer comment les objets trouvés ont pu leur servir d'outils.



## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

- Observer les élèves lorsqu'ils se servent de matériaux, de technologies et de procédés divers afin d'évaluer l'évolution de leurs choix et de leurs décisions en ce qui a trait à la production d'images. Les élèves doivent noter dans quelle mesure ils ont réussi lorsqu'ils essaient des matériaux, des technologies ou des procédés.
- Demander aux élèves de trouver des images qui ont été modifiées dans le but d'obtenir des effets différents, puis de les ajouter à leur carnet de croquis à titre de références. Discuter des images et des techniques utilisées, en posant des questions comme celles-ci :
  - Quels matériaux les artistes ont-ils utilisés dans ces images?
  - Quels sont les matériaux avec lesquels vous avez déjà travaillé?
  - Lesquels aimeriez-vous explorer?
  - Quel matériau servirait le mieux votre objectif?
  - Quels sont vos projets?
  - Quels choix devez-vous faire à propos des matériaux?
- Pendant que les élèves exécutent une suite d'étapes du travail de gravure, observer attentivement la manière dont ils utilisent certains matériaux et procédés. Discuter avec eux de ce qu'ils ont appris et découvert au sujet des divers matériaux, procédés et techniques. Leur demander d'indiquer un ou deux éléments qu'ils aimeraient explorer et améliorer, et établir un plan en vue d'analyser leurs progrès.
- Les élèves doivent consigner, sans exception, le matériel technologique, les matériaux ou les supports qu'ils utilisent pour créer une image. Il serait sans doute bon de leur proposer une formule de présentation semblable à celle-ci : Date, Matériel technologique, Endroit, Ce que j'ai fait, Commentaires et Appréciation. Les élèves s'évalueront eux-mêmes selon les critères suivants : 3 - bien, 2 - moyen, 1 - passable.
- Demander aux élèves de revoir leurs notes et de résumer leurs idées. Ainsi :
  - \_\_\_\_\_ est (sont) le(s) matériau(x) ou la (les) technologie(s) qui m'a (m'ont) plu le moins (le plus) parce que \_\_\_\_\_.
  - Le(s) nouveau(x) matériau(x) ou la (les) nouvelle(s) technologie(s) que j'aimerais essayer est (sont) \_\_\_\_\_ parce que \_\_\_\_\_.
  - Pour cela, il faudrait que je \_\_\_\_\_.

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

*Imprimé*

- L'art de voir
- Empreintes
- Je fais un livre
- Rudiments d'arts plastiques

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images tout en prenant conscience des sources, des techniques et des stratégies de création d'images et de conception.

#### *L'élève pourra :*

- employer le vocabulaire propre aux formes d'art à deux et à trois dimensions et à la création d'images
- comparer et mettre en contraste une série d'images inspirées d'un sujet donné et réalisées avec différents supports, styles et techniques
- identifier diverses sources d'imagerie, puis analyser et évaluer les stratégies de création d'images utilisées par lui-même, par ses pairs et par les autres
- analyser des images (à deux et à trois dimensions) afin de définir dans quels buts elles ont été créées
- reconnaître l'importance de questions morales associées à la reproduction utilisée comme stratégie de création d'images

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Organiser une exposition de travaux d'élèves (pour l'école, le groupe, le quartier, les parents, etc.) portant sur un thème précis. Chaque élève doit rédiger un commentaire qui indiquera :
  - l'imagerie et les stratégies de création d'images
  - les procédés et les supports utilisés
  - les raisons de ses choix
- Pendant que les élèves travaillent à un projet, leur poser des questions qui leur permettront d'enrichir leur vocabulaire et de mieux comprendre les stratégies de création d'images. (P. ex. : «Pourquoi avez-vous choisi cet angle?») Les élèves doivent expliquer les raisons de leurs choix et proposer d'autres stratégies qui pourraient s'y appliquer.
- Demander aux élèves de choisir un artiste et de dresser une liste de ses sources d'inspiration (p. ex. Picasso utilisait des modèles, se remémorait des scènes de corridas et empruntait des détails aux masques africains).
- Tenir, en classe, une discussion sur le concept de la culture et en trouver une définition pratique. Demander aux élèves d'effectuer individuellement une recherche sur leurs propres origines culturelles et discuter de la façon dont celles-ci peuvent influencer sur leur stratégie de création d'images.
- Répartir la classe en petits groupes, puis demander aux élèves d'inventer une culture et ses éventuels attributs (processus de décision du groupe, attitude à l'égard de la nature, besoins fonctionnels, etc.). Les encourager ensuite à examiner ensemble de quelles manières ces attributs peuvent influencer sur les processus de création d'images au sein de cette culture. Concevoir et préparer une icône ou un objet représentatif de cette culture (un drapeau, un livre sacré, un mode de transport, etc.).
- Répartir la classe en petits groupes; leur demander de rassembler ou de recycler un certain nombre de contenants trouvés autour de l'école ou chez eux et de mettre sur pied une exposition qui illustrera le rapport entre la forme et la fonction.
- Demander aux élèves d'effectuer une recherche sur des démarches et des stratégies de conception traditionnelles en invitant un aîné ou un artiste d'une tribu locale des Premières Nations à venir rencontrer la classe. Les élèves peuvent ensuite essayer d'utiliser eux-mêmes ces stratégies et se demander si ce qu'ils ont créé constitue une appropriation culturelle.

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

Les élèves évoluent à mesure qu'ils analysent les images dans le but de définir les rapports qui existent entre les techniques utilisées par les artistes et leurs objectifs. Leur réaction face à une oeuvre révèle qu'ils comprennent les stratégies et les techniques qu'eux-mêmes et les artistes dont ils s'inspirent utilisent.

- Demander aux élèves d'observer diverses images inspirées d'un sujet ou d'un thème semblable, mais que des artistes ont traitées de façons différentes. Leur demander ensuite d'énumérer les points qui se ressemblent ou qui diffèrent dans la démarche de ces artistes, puis de résumer leurs réponses. Noter dans quelle mesure les élèves utilisent un vocabulaire technique pertinent.
- Confier aux élèves la tâche d'effectuer une recherche sur l'oeuvre d'un artiste, puis de répondre à une série de questions comme celles-ci :
  - Comment l'artiste a-t-il créé une image particulière?
  - Comment a-t-elle été interprétée?
  - Comment le point de vue a-t-il influé sur l'image?
 Demander aux élèves de parler de l'artiste qu'ils ont étudié et de son oeuvre, puis de discuter de leurs réponses avec un partenaire ou en petits groupes. Examiner les travaux individuels et chercher des indications montrant que les élèves ont compris comment divers artistes se servent des images et des stratégies de création d'images.
- Demander aux élèves de concevoir et de créer des séries d'images à partir de diverses sources de création d'images (la mémoire, l'imagination, l'observation, la réflexion, l'émotion, l'utilisation des sens, etc.), puis de les classer sous différentes étiquettes dans leurs portfolios. Les élèves doivent discuter de ces séries avec un partenaire ou en petits groupes. Leur indiquer comment consigner leurs réactions.
- Demander aux élèves de concevoir et de fabriquer des objets imaginaires dont l'usage serait destiné à des gens appartenant à une culture également imaginaire (p. ex. une voiture pour des êtres qui auraient trois jambes et un seul bras; un temple pour des gens qui vivraient dans les arbres). Sans avoir été mis au courant de l'utilité des objets, les autres élèves doivent analyser les objets conçus et s'interroger sur les objectifs poursuivis. Leur demander ensuite d'évaluer dans quelle mesure la solution apportée aux problèmes de conception est efficace.

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

***Vidéo***

- Dallahaire... étranger chez lui
- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise

***Logiciel***

- Art et mathématiques



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception.

### *L'élève pourra :*

- créer et produire des images :
  - en combinant des techniques de création d'images
  - en s'inspirant de divers styles et mouvements
  - (ou une série d'images) qui illustrent un sujet ou un thème
  - qui apportent une solution à des problèmes complexes de conception, compte tenu de la forme et de la fonction
  - qui font appel, de façon délibérée, à plus d'un sens
- ébaucher et parfaire des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de choisir une surface réfléchissante unie (un miroir déformant, une bouilloire, de l'eau, etc.) et d'effectuer leur autoportrait à partir de l'image qui y est réfléchie.
- Demander aux élèves de s'habiller comme l'artiste de leur choix et, pendant une journée, d'exécuter toutes leurs créations artistiques à la manière de cet artiste.
- Confier aux élèves la tâche de représenter un objet de différentes manières, chacune mettant en valeur une caractéristique particulière de ce dernier (p. ex. pour un vase : sa silhouette, sa forme arrondie à trois dimensions, sa couleur, sa décoration ou sa texture).
- Demander aux élèves de choisir ou de créer des mythes qui expliquent un incident ou un phénomène naturel. Leur demander de préparer un montage de dessins (série de croquis sur le vif) pour illustrer les scénarios. Par la suite, les élèves peuvent :
  - présenter la version définitive d'une scène tirée de leurs mythes en se servant d'un support de leur choix, à trois dimensions
  - créer et modifier progressivement un personnage pour créer une animation simple à l'aide d'effets multimédias (musique, effets sonores, etc.); ceci peut être réalisé grâce à la technologie de la vidéo ou de l'animatique
- Déterminer un problème de conception (p. ex. créer un système de sécurité discret pour un casier ou l'entrée d'un édifice). Demander aux élèves de travailler en groupes afin d'y apporter une solution, à partir d'un choix limité de matériaux ou d'objets trouvés. Les élèves doivent tenir des journaux dans lesquels ils décriront leurs réussites et les difficultés qu'ils ont éprouvées à résoudre ce problème.
- Concevoir un projet de mise en marché ou une campagne publicitaire afin de vendre leurs créations.

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

Les élèves exécutent des travaux de plus en plus perfectionnés à mesure qu'ils se familiarisent avec un nombre accru de stratégies de création d'images. On constate une amélioration de leurs compétences dans leurs oeuvres achevées et dans les réflexions consignées dans leurs journaux ou leurs carnets de croquis annotés.

- Demander aux élèves de préparer une série d'images portant sur une question sociale particulière. Leur demander d'expliquer cette dernière et d'indiquer comment les images et les techniques permettent de communiquer des idées et des sentiments précis. Noter dans quelle mesure les élèves peuvent :
  - énoncer l'objectif de leur travail et les idées qu'ils sont censés communiquer
  - prendre des risques pour explorer des images ou des techniques peu conventionnelles
  - faire des choix qui servent leurs intentions
  - mettre à exécution les choix qu'ils ont effectués
- Demander aux élèves d'exécuter le projet relatif au montage de dessins (*story-board*) en leur indiquant exactement ce qu'ils doivent faire. Les critères peuvent être les suivants :
  - représentation du héros sous différents points de vue (expressions diverses, habillement, dans l'action, au repos, de près, de loin, de face, de dos, etc.)
  - utilisation réussie d'un style particulier (montage d'une bande dessinée, source mythologique pour les autochtones, etc.)
  - utilisation de plusieurs sources d'inspiration y compris l'observation et l'imagination

Durant ce projet, rencontrer les élèves régulièrement, discuter de leur travail et noter avec eux de quelle façon ils tiennent compte des critères.
- Examiner les journaux des élèves ou leurs carnets de croquis annotés afin de savoir s'ils comprennent davantage de quelles manières les artistes utilisent les techniques, la technologie et les stratégies de conception pour transmettre des idées. Leur faire part de vos commentaires au cours d'un entretien ou au moyen de notes destinées à chaque élève.

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images ainsi qu'aux façons dont elles reflètent les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles ont été créées.

### L'élève pourra :

- comparer et mettre en contraste diverses carrières artistiques dans des contextes variés
- montrer qu'il comprend le rôle des artistes et des arts visuels dans divers contextes
- montrer qu'il comprend le rôle des artistes et des arts visuels dans la mesure où ils reflètent, renforcent ou défient les croyances et les traditions de la société
- expliquer comment le contexte dans lequel les images sont créées ou regardées influe sur leur signification et leur finalité
- montrer qu'il est conscient du rapport qui existe entre la culture et le style d'une part, et l'utilisation des matériaux, des procédés et des images qui y sont associées d'autre part
- analyser et évaluer des expositions, en tenant compte de la nature des oeuvres, de leur présentation, du lieu où elles se tiennent et du public visé

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Inviter des membres de la collectivité travaillant dans des disciplines liées aux arts à prendre part à un débat. Les invités parleront de leur travail et du rôle qu'il remplit au sein de la collectivité. Demander aux élèves de préparer des questions comme celles-ci :
  - Quelles sont les études et l'expérience professionnelle requises pour faire ce que vous faites?
  - Quelle part vos connaissances en arts visuels occupent-elles dans ce que vous faites?
  - Quels objectifs liés à la collectivité essayez-vous d'atteindre par votre travail?
  - Comment vos antécédents culturels ont-ils influé sur ce que vous faites?Après le débat, demander aux élèves de réfléchir sur ce qu'ils ont appris de nouveau concernant la place qu'occupent les arts visuels dans la société et de consigner le fruit de leur réflexion dans leur journal.
- Confier aux élèves la tâche de choisir des images et de les utiliser à des fins différentes en les modifiant pour les adapter à chaque objectif (p. ex. utiliser l'image d'un phoque afin de promouvoir la vente de fourrures, de transmettre un message sur l'environnement, de faire de la réclame pour une destination de voyage, de recruter des plongeurs pour la Marine).
- Effectuer une recherche sur les matériaux utilisés par un artiste d'une autre époque. Faire porter essentiellement cette recherche sur des questions comme celles-ci :
  - Pourquoi l'artiste utilisait-il ces matériaux?
  - En quoi leur utilisation influait-elle sur la nature de l'oeuvre produite?Les élèves peuvent montrer des échantillons de matériaux (tempéra, plâtre à fresque, ocre) et le genre d'oeuvres que ceux-ci leur ont permis de créer. Ajouter aux présentations un commentaire sur la manière dont les matériaux ont été préparés et utilisés.
- Explorer un rituel commun tel qu'il est représenté dans différentes cultures (mariage, funérailles, naissance, rites de passage, etc.) et la façon dont l'art s'y associe. Comparer et mettre en contraste les objets liés à ces rituels.
- Emmener les élèves voir une exposition dans une galerie d'art locale. Demander au propriétaire ou au responsable de décrire les considérations dont il a dû tenir compte lors de la préparation de cette exposition.

## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

L'élève doit donner un sens à l'objectif et au produit. En réfléchissant sur son travail et sur celui des autres, il montre qu'il est de plus en plus sensible aux questions qui influent sur la création d'images.

- Demander aux élèves d'examiner un ensemble de documents (affiches, caricatures, articles de journaux) traitant d'une question sociale précise. Évaluer leur compréhension en leur posant des questions comme celles-ci :
  - Comment le sujet est-il abordé dans chaque source?
  - Quel message veulent-elles transmettre au lecteur?
  - Comment les artistes ont-ils dépeint la question?
  - Quelle est l'importance du support par rapport au message?
  - Quelles différences remarquez-vous entre les groupes qui s'opposent sur cette question (partis politiques, groupes d'intérêt, etc.)? Entre divers groupes culturels?
- Confier aux élèves la tâche d'examiner la même image ou le même sujet utilisés dans des contextes différents et à des fins distinctes. Former de petits groupes qui seront chargés de trouver des ressemblances et des différences, puis d'expliquer comment les caractéristiques des images et des matériaux utilisés reflètent une culture ou un style particuliers. Chercher des indications montrant que les élèves peuvent :
  - remarquer des caractéristiques culturelles particulières
  - établir des liens entre la signification et l'utilisation des matériaux
  - présenter clairement leurs idées
  - tenir compte du point de vue des autres élèves
- Visiter une exposition dans une galerie ou un musée. Demander aux élèves de réfléchir sur les questions suivantes et d'en discuter :
  - Pourquoi ce groupe d'objets ou d'images sont-ils exposés ensemble?
  - Pourquoi sont-ils placés à cet endroit?
  - Quel public cette exposition vise-t-elle?
  - Que tente d'exprimer le responsable de l'exposition?
  - Quelle est, dans cette exposition, l'oeuvre qui vous a le plus touché? Pourquoi?

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

**Imprimé**

- L'art de voir

**Vidéo**

- Dallaire... étranger chez lui
- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise

**Logiciel**

- Art et mathématiques

**Diapositives**

- Sculpture

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle, et indiquant qu'il comprend et apprécie un certain nombre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques.

### *L'élève pourra :*

- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - témoignent des styles de différents artistes, mouvements et époques
  - constituent une réaction à des images ou à des questions historiques et contemporaines
  - reflètent le sens de la responsabilité tant sur le plan personnel que social
- préparer une exposition ou un portfolio de son travail, en tenant compte de la nature des oeuvres, du lieu de présentation et du public visé

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Proposer aux élèves de créer un «contenant» à trois dimensions comme oeuvre d'art reflétant une question sociale. Pour se préparer, les élèves doivent tenir compte de questions comme celles-ci :
  - Comment dois-je fabriquer mon contenant?
  - Comment montrer les aspects visibles et invisibles de cette question? (Voir le modèle de critères pertinents dans l'Annexe D.)
- Présenter aux élèves une sélection d'oeuvres caractéristiques d'époques, de cultures ou de styles particuliers. Leur demander de choisir une oeuvre, puis d'essayer de l'imiter en utilisant des matériaux semblables à ceux utilisés par l'auteur de l'original. Discuter des progrès de chacun, en posant des questions comme celles-ci :
  - Quelles difficultés avez-vous éprouvées en imitant cette oeuvre?
  - Quelles techniques et quels matériaux devez-vous employer?
- Demander aux élèves de créer des images qui expriment leurs réactions à un titre de journal ou à une photographie.
- Échanger des idées avec les élèves sur un certain nombre de préoccupations sociales (l'environnement, l'égalité des sexes, les besoins particuliers, etc.). Les réunir en petits groupes afin qu'ils effectuent une recherche sur une question de leur choix et qu'ils créent une image qui exprime ou soutienne un point de vue.
- Organiser un vernissage et confier aux élèves la tâche de déterminer quels seront le lieu de présentation, les oeuvres à exposer, le public invité (p. ex. les parents) et l'occasion (une réunion officielle, etc.).
- Demander aux élèves de choisir dans leurs portfolios, journaux ou carnets de croquis une oeuvre qui, à leur avis, les représente. Ils doivent ensuite faire part à un partenaire des raisons qui les ont incités à choisir cette oeuvre.



## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les travaux des élèves doivent refléter progressivement une compréhension plus approfondie d'eux-mêmes et des autres. Chercher des indications montrant une responsabilisation accrue sur le plan social et une meilleure aptitude à le prouver. Observer dans quelle mesure ils vont au-delà d'une simple conviction ou d'un système de valeurs peu élaboré lorsqu'il s'agit d'art et de culture, vers une vision plus raffinée des questions lorsqu'il s'agit de l'individu et du groupe.

- Demander aux élèves de chercher ensemble des questions, puis d'interviewer un artiste sur les raisons pour lesquelles il utilise certains matériaux et techniques. Encourager les élèves à se servir de la technologie pour interviewer des artistes locaux ou autres (par téléphone, par courrier électronique, etc.). Ils peuvent aussi envisager la possibilité d'interviewer des artistes dans d'autres classes de l'école. Les élèves doivent communiquer l'information recueillie en présentant des profils des artistes qu'ils ont interviewés, et en faisant des observations sur des idées qu'ils ont découvertes et qui pourraient s'appliquer à leurs propres travaux.
- À l'aide des images que les élèves ont créées à partir de journaux ou de photographies, poser les questions suivantes :
  - Pourquoi avez-vous choisi ces images en particulier?
  - Comment chaque partie contribue-t-elle à transmettre votre principal message?
  - Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez enlever ou ajouter?
- Après avoir regardé une exposition de leurs travaux, demander aux élèves de réagir à certaines images en répondant à des questions comme celles-ci :
  - Quelle situation l'image représente-t-elle?
  - Quelle est la partie qui vous intéresse le plus?
  - Qu'est-ce que vous préférez?
- Les élèves terminent les arbres conceptuels qu'ils exposent à côté de leurs travaux. Chercher comment ils ont représenté leur culture, leurs systèmes de valeurs, ce qu'ils aiment et n'aiment pas, leur famille, leurs convictions et leurs intérêts.

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

*Imprimé*

- L'art de voir

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, montrant ainsi qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

#### *L'élève pourra :*

- utiliser le vocabulaire pertinent dans ses analyses orales et écrites des oeuvres d'art
- analyser la façon dont des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont employés pour donner un sens aux images
- analyser la façon dont les aspects concrets des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de créer des effets ou des ambiances dans des oeuvres figuratives et non figuratives
- évaluer de quelle façon il utilise les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- À titre d'activité continue, demander aux élèves de rassembler de petites reproductions d'oeuvres d'art et de noter leurs réactions à ces oeuvres dans leurs journaux, en se servant du vocabulaire se rapportant aux éléments visuels et aux principes de l'art et de la conception.
- Répartir les élèves en petits groupes et leur demander de recueillir des objets trouvés ou des images qui illustrent une utilisation intéressante d'un seul élément ou principe. Créer des assemblages de ces objets et les cataloguer selon l'élément ou le principe de conception qu'ils incarnent.
- Réunir les élèves en petits groupes et leur demander de recueillir des images qui, selon eux, représentent une ambiance particulière (dangereuse, champêtre, excitante, sereine, etc.). Chaque groupe doit analyser comment les éléments et les principes de l'art et de la conception qui ont été choisis contribuent à créer cette ambiance.
- Montrer aux élèves une sélection d'oeuvres abstraites. En discuter du point de vue des éléments et des principes de l'art et de la conception, puis se demander si elles ont un «sens» ou non. On peut présenter des oeuvres d'artistes abstraits (Kandinsky, Mondrian, Arp, Schwitters, etc.), d'expressionnistes abstraits (Frankenthaler, Pollock, David Smith, etc.), d'artistes op, ainsi que des exemples de dessins et de décorations géométriques ornant des produits textiles de diverses ethnies (p. ex. les étoffes Kente du Ghana, les peintures des aborigènes australiens).
- Demander aux élèves d'analyser leurs propres vêtements ou ceux de leurs pairs, en se fondant sur les éléments et les principes de l'art et de la conception (le symbolisme des couleurs, les connotations propres à un tissu, les motifs, les étiquettes, etc.). Les élèves peuvent aussi établir un lien entre le vêtement et la personnalité (comment leurs habits expriment-ils leur personnalité?).

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

- Les élèves doivent compléter leur connaissance du vocabulaire et de l'application d'éléments et de principes particuliers. Observer à quel point ils sont conscients de la façon dont on peut utiliser ces éléments et ces principes pour créer un effet particulier. Vérifier s'ils peuvent se servir efficacement du langage de l'art afin de décrire des points de référence avec précision et exercer une influence sur les autres.
- Examiner les journaux des élèves, leurs calepins ou leurs carnets de croquis. Chercher des indications prouvant qu'ils peuvent :
  - utiliser la terminologie correctement
  - se servir de termes divers lorsqu'ils décrivent des idées ou des oeuvres
- Après avoir travaillé en groupes afin de rassembler des images qui représentent une certaine ambiance, les élèves doivent :
  - analyser comment divers éléments et principes sont utilisés pour créer des effets particuliers
  - expliquer comment un élément ou un principe de l'art peut être efficace en soi
  - imaginer de nouvelles façons d'intégrer les éléments et les principes de l'art à leurs propres travaux
- Montrer aux élèves un exemple d'oeuvre non figurative et leur demander de la décrire en détail. Vérifier s'ils utilisent le vocabulaire approprié aux éléments et aux principes.
- Lorsque les élèves présentent un exposé sur les moyens que les gens utilisent pour exprimer visuellement leur personnalité et leurs préférences, chercher des indications montrant qu'ils :
  - utilisent le vocabulaire approprié à la description des éléments et des principes
  - sont davantage conscients des différences qui existent entre les éléments et les principes
  - perçoivent le rapport qui existe entre la personnalité et l'image
- Demander à des partenaires ou à de petits groupes d'élèves de se lancer mutuellement des défis qui leur permettront d'évaluer leurs connaissances de sujets comme les éléments et les principes de l'art et les stratégies de conception, ainsi que leur utilisation en esthétique industrielle et en architecture. Évaluer autant les défis que les réponses.

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques



#### *Vidéo*

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise



#### *Logiciel*

- Art et mathématiques



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception; il doit se servir de cet acquis pour communiquer.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

### **L'élève pourra:**

- créer des images qui :
  - comportent, de façon délibérée, des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance
  - font appel à un élément artistique particulier pour transmettre une idée ou un concept
  - allient et mettent en valeur des éléments visuels et des principes particuliers de l'art et de la conception
- créer des variations d'une image grâce à la modification de certains éléments visuels ou principes de l'art et de la conception

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de choisir des éléments ou des principes particuliers de l'art et de la conception qui, leur semble-t-il, correspond à leur personnalité ou auxquels ils s'identifient particulièrement (un type de ligne, un schéma de couleurs, un motif, etc.). Leur demander de créer des autoportraits qui font appel à ces éléments ou à ces principes.
- Proposer aux élèves, réunis en petits groupes, de s'entendre sur un message qu'ils désirent transmettre (formulé en une simple phrase). Chaque groupe doit ensuite concevoir et réaliser un montage vidéo possédant un rythme ou un mouvement particulier pour transmettre ou renforcer le message choisi.
- Demander aux élèves de choisir une image et de la modifier en effectuant, dans leur journal, une série de croquis mettant en application les éléments et les principes de la conception. Chaque semaine, un élève différent pourrait choisir une combinaison d'éléments et de principes dont tous les élèves devront se servir pour créer, dans leur journal, un croquis de l'image qu'ils auront choisie (accentuation, contraste, ton particulier, etc.).
- Demander aux élèves d'utiliser un certain nombre de techniques manuelles afin de fabriquer un groupe d'objets en céramique qui s'apparentent les uns aux autres sur le plan de la texture, du motif et du volume. Ils doivent en décorer la surface en tenant compte des principes de l'harmonie, de l'unité et du contraste.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves travaillent consciencieusement avec les éléments et les principes de l'art et de la conception, en essayant de varier et de combiner des techniques dans un but bien précis. L'efficacité de l'évaluation repose sur des exercices stimulants et bien conçus qui permettront aux élèves de manifester les compétences et la compréhension acquises.

- Avant de commencer un travail, passer en revue les critères qui régissent la création d'images significatives. Faire travailler les élèves individuellement ou avec des partenaires afin qu'ils conçoivent une feuille de commentaires pouvant servir à recueillir des réactions concernant, notamment :
  - l'effet général de l'oeuvre
  - l'ambiance
  - les choix qu'ils ont effectués en ce qui a trait aux couleurs, au ton ou au motif
  - l'utilisation de certaines techniques
- Demander aux élèves de faire leur autoportrait en tenant compte d'exigences portant sur certains éléments et principes visuels. Ils pourraient, notamment, devoir y inclure :
  - un principe avec, à l'appui, des éléments adéquats afin de créer leur image
  - une couleur, un ton ou un motif pour renforcer leur image
  - des représentations d'eux-mêmes, en buste
- Demander aux élèves de montrer, dans leurs journaux ou leurs collections de travaux, qu'ils :
  - ont utilisé, de façon délibérée, les éléments et les principes de l'art et de la conception dans la création d'images
  - peuvent concevoir des images à deux dimensions pouvant être transposées en sculptures
- À chaque étape du processus de fabrication d'un groupe d'objets en terre glaise, analyser les observations des élèves concernant leur utilisation des éléments et des principes de la conception, puis en discuter avec eux et les consigner.

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images grâce à divers supports, et comprendre de quelle façon les matériaux et les procédés utilisés contribuent à l'effet contenu dans l'image.

Les procédés sont, notamment : la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques, la sculpture et les textiles.

### *L'élève pourra:*

- utiliser le vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés employés pour la création d'images à deux et à trois dimensions
- analyser l'apport des matériaux, des technologies et des procédés à la signification et à la fonction d'une image et évaluer le bien-fondé de leur utilisation
- évaluer les compétences et les techniques qui sont associées à l'utilisation de matériaux et de procédés particuliers pour un travail donné
- reconnaître les outils et l'équipement utilisés pour créer des images
- montrer qu'il est conscient des questions relatives à la sécurité et à l'environnement, en ce qui a trait aux matériaux, aux technologies et aux procédés
- respecter son travail et celui des autres

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Désigner un «terme de la semaine» se reportant à un matériau ou à un procédé particulier utilisé à ce moment-là. Encourager les élèves à l'utiliser de façon pertinente chaque fois qu'ils discutent de leur travail.
- Lorsque les élèves utilisent un matériau ou un procédé particulier, leur demander de désigner une oeuvre qui a été créée à l'aide du même procédé, par un autre artiste. Chaque élève peut donner un bref commentaire évaluant l'efficacité avec laquelle cet artiste a utilisé le matériau ou le procédé.
- Demander aux élèves d'indiquer des déchets laissés dans leur environnement et d'imaginer comment ils pourraient les recycler dans leurs créations artistiques (c.-à-d. créer des oeuvres qui illustreront leur prise de conscience des problèmes écologiques).
- Confier aux élèves la tâche de concevoir et de fabriquer des contenants pour leur matériel d'art et leurs oeuvres personnelles. Après avoir utilisé ce système pendant un certain temps, vérifier si les élèves trouvent qu'il fonctionne bien et leur demander d'en concevoir un nouveau, s'il y a lieu.
- Organiser une visite dans une imprimerie, un atelier de modelage, une fonderie, etc. Demander aux élèves de préparer des questions (se rapportant aux matériaux utilisés, aux mesures de sécurité, etc.).
- Inviter un charpentier, un soudeur, un potier, ou l'agent de sécurité du district à rendre visite à la classe et à parler de leur expérience personnelle et des problèmes qui se rapportent à l'entretien et à la sécurité.
- Organiser une visite de l'école au cours de laquelle les élèves examineront les qualités esthétiques des éléments visuels présents dans leur milieu. Leur demander de donner des suggestions précises, d'ordre pratique afin d'améliorer leur milieu. Tenir, notamment, un débat au sujet des graffiti : s'agit-il d'une dégradation qui traduit un manque de respect pour le travail des autres ou d'une forme légitime d'expression personnelle ou de glose sociale?

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

Lorsque les élèves réagissent aux images qu'eux-mêmes et leurs pairs ont créées, ils montrent l'état de leurs connaissances concernant les matériaux, les technologies et les procédés.

- Demander aux élèves d'énumérer des moyens de documenter leur apprentissage de matériaux, de technologies et de procédés nouveaux (exemples de travaux, croquis annotés, remarques ou notes concernant leur travail, critiques de leurs pairs, validation de l'enseignant, etc.). Demander aux élèves de montrer, dans leurs travaux ou dans leur portfolio, qu'ils :
  - ont appris et utilisé le «terme de la semaine»
  - ont utilisé toute une gamme d'expressions et de mots nouveaux lorsqu'ils se sont servis de matériaux, de procédés et de technologies qu'ils ne connaissaient pas avant (aérographe, peintures à l'huile, etc.)
  - ont étudié un matériau, une technologie ou un procédé avec lequel ils n'étaient pas familiers en analysant une oeuvre d'art et en identifiant les matériaux et les procédés utilisés pour la créer
  - ont identifié des oeuvres de grands artistes qui ont utilisé des technologies et des matériaux familiers de façon parfaite
- Les élèves devront rassembler et exposer des exemples de «nouvelles technologies» et des images créées à l'aide de ces dernières. Demander aux élèves de se réunir en petits groupes et de discuter de ces exemples. Chercher des indications montrant qu'ils peuvent analyser les techniques et les effets créés. Leur poser des questions comme celles-ci :
  - Comment les matériaux sont-ils combinés?
  - Pourquoi a-t-on fait ces choix?
  - De quoi faut-il tenir compte dans la création de ces technologies?
- Élaborer, en collaboration avec les élèves, un ensemble de critères concernant le travail réalisé en classe d'arts visuels. Établir ensuite, à partir de ces critères, des listes de contrôle que les élèves utiliseront pour s'autoévaluer et évaluer leurs pairs. Ces critères peuvent porter, notamment, sur :
  - la collaboration dans le travail, le respect de l'autre et des oeuvres créées
  - l'utilisation correcte et sécuritaire des matériaux et de l'équipement
  - la compréhension des préoccupations d'ordre écologique associées à l'utilisation de certains matériaux (p. ex. destruction sécuritaire des matériaux)

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

***Vidéo***

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise

***Logiciel***

- Art et mathématiques

***Diapositives***

- Sculpture



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend divers supports, matériaux et procédés, et il doit se servir de cet acquis pour communiquer avec efficacité.

### L'élève pourra:

- utiliser divers matériaux, technologies et procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle
- choisir les matériaux, les technologies et les procédés convenant à un travail précis
- utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique
- inventer et mettre au point un outil pouvant servir à la création d'images
- utiliser de bon gré des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Confier aux élèves la tâche de créer trois variations d'un concept artistique à l'aide de trois supports différents et de déterminer, avec justification à l'appui, le matériau qui, selon eux, conviendra le mieux à chaque pièce.
- Demander aux élèves de créer des oeuvres d'art fonctionnelles à partir d'objets «non fonctionnels» (p. ex. une fontaine à partir d'un vieux silencieux) ou de créer des oeuvres d'art «non fonctionnelles» (décoratives) à l'aide d'objets fonctionnels.
- Demander aux élèves de décrire des matériaux ou des groupes de matériaux en fonction des éléments visuels (p. ex. trouver des mots pour décrire la texture, la couleur, l'éclat d'un type de glaise, de peinture ou de tissu). Les encourager ensuite à créer des choses à partir de ces matériaux de façon à exploiter ou à mettre en valeur les aspects décrits.
- Indiquer aux élèves les possibilités qu'offrent différents logiciels graphiques. Leur demander ensuite de créer plusieurs graphiques (en utilisant pour chacun une faculté unique du programme) ou de créer des oeuvres uniques nécessitant l'utilisation de plusieurs programmes.
- Demander aux élèves de prouver qu'ils peuvent utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail disponibles et ce, de façon sécuritaire et écologique. À cette fin, ils doivent :
  - exécuter des projets individuels de recherche sur la sécurité et le soin des outils et des matériaux qu'ils emploient
  - se servir d'un logiciel graphique pour concevoir des affiches sur la sécurité
  - faire semblant d'être un inspecteur de la sécurité et définir des pratiques sécuritaires à l'intention du reste de la classe
- Demander aux élèves d'utiliser des matériaux et des procédés symbolisant les idées ou les sentiments qu'ils veulent exprimer dans les oeuvres qu'ils créent (la terre cuite pour représenter un paysage méridional, des matières plastiques pour représenter le mercantilisme, des feutres de couleurs pour représenter l'apparat).
- Organiser une excursion au cours de laquelle les élèves pourront rassembler des objets synthétiques. Ils les utiliseront pour créer des oeuvres qui refléteront l'ambiance de l'excursion (p. ex. un collage de cartes postales, une sculpture de découpages).
- Demander aux élèves de recycler de vieux manuels scolaires et d'utiliser le matériel récupéré dans un projet de fabrication de livres.



### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

À mesure qu'ils utilisent et explorent une gamme plus importante de supports, de matériaux et de procédés, ainsi que des technologies d'une complexité croissante, les élèves ont des occasions de prouver qu'ils comprennent davantage et qu'ils sont plus compétents.

- Collaborer avec les élèves afin de créer un formulaire de vérification concernant :
  - l'utilisation qu'ils font de matériaux et de procédés nouveaux
  - les étapes préliminaires à la création d'images
  - les procédés nouveaux ou différents qu'ils pourraient utiliser pour communiquer leurs idées de façon plus efficace
  - les pratiques sécuritaires et écologiques d'utilisation des matériaux et des technologies inhérentes aux divers procédés

Ce formulaire pourrait constituer le point de départ d'un examen des portfolios ou d'une rencontre avec l'élève.

- Répartir les élèves en groupes afin qu'ils organisent des expositions dont l'objet sera de montrer comment ils utilisent les matériaux, les technologies et les procédés. Chaque groupe doit soumettre un plan de son exposition, qui indiquera, notamment, les thèmes retenus, les oeuvres choisies, un plan du lieu réservé, un bref exposé sur la façon dont il pense attirer les visiteurs et un formulaire-réponse destiné à ces derniers. Aider les élèves à établir des lignes directrices et des critères qui serviront à l'autoévaluation, ou encore, à l'évaluation par les pairs ou par l'enseignant. Inviter les membres de la communauté à venir voir l'exposition.

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

### RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, tout en prenant conscience des sources, des techniques et des stratégies de création d'images et de conception.

#### *L'élève pourra :*

- identifier, comparer et mettre en contraste des images d'un sujet donné tel qu'il est utilisé dans le travail des autres
- identifier diverses sources d'imagerie; analyser et évaluer les stratégies de création d'images que lui-même, ses pairs et les autres utilisent
- analyser le rapport qui existe entre la forme et la fonction d'images particulières à deux et à trois dimensions
- évaluer l'efficacité d'utiliser des formes précises pour une fonction précise
- respecter les considérations d'ordre moral et juridique qui sont associées à la reproduction à titre de stratégie de création d'images

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Inviter un photographe et un peintre portraitistes à venir discuter de leur travail devant la classe. Demander aux élèves de prendre des notes dans leur journal et de comparer les sources et les stratégies de création d'images des artistes invités.
- Demander aux élèves d'apporter des photos ou des souvenirs de famille et de chercher des idées concernant des stratégies à employer pour créer des images qui représenteront leurs antécédents familiaux ou personnels (p. ex. juxtaposition d'images, simplification et abstraction de formes).
- Trouver une image, un thème ou une composition appartenant à un artiste et que plusieurs autres artistes ont intégrés à leur oeuvre. Disposer les oeuvres en ordre chronologique, et discuter du processus de création d'images qui est manifeste dans les séries obtenues. Rassembler des reproductions de l'oeuvre originale et des oeuvres qui en ont subi l'influence. Discuter des considérations d'ordre moral, éthique et juridique qu'entraîne l'utilisation de l'oeuvre de quelqu'un d'autre.
- Avec toute la classe, définir la *forme* et la *fonction*, en donnant une liste d'exemples pour chacune. Discuter du rapport qui existe entre les deux. Donner des exemples d'objets d'art dont la forme correspond à la fonction et demander aux élèves, individuellement ou en petits groupes, d'analyser un de ces exemples, en expliquant comment la fonction détermine la forme et comment la forme répond à la fonction.
- Réunir plusieurs objets ou photographies d'objets présentant des fonctions similaires. Demander aux élèves, individuellement ou en petits groupes, de regrouper ces objets d'après ces similarités (un objet peut appartenir à plusieurs groupes). Pour chaque groupe d'objets, demander aux élèves de décrire la similarité de la fonction et d'expliquer les variations de forme à l'intérieur du groupe. Il faudra s'entendre sur les objets dont la forme et la fonction sont les plus rapprochées et sur ceux pour lesquels c'est le contraire.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

- Les élèves doivent acquérir une meilleure compréhension des stratégies de création d'images afin d'être mieux en mesure de créer une oeuvre et de juger le travail des autres. Vérifier si les élèves établissent davantage de rapports et d'associations dans leurs propos et leurs écrits concernant leur travail.
- Demander aux élèves d'effectuer une recherche sur un sujet traité par des artistes contemporains et d'autrefois, et d'étudier les différences qui ressortent de leurs interprétations (p. ex. le portrait dans la culture nigérienne Ibo, chez Holbein et chez Barker Fairley; la guerre vue par Goya, Molly Bobak, et Jack Schadbolt). Chercher des indications montrant que les élèves sont conscients des sources de création d'images lorsqu'ils répondent à des questions comme celles-ci :
  - Comment ces images reflètent-elles la culture et l'époque à laquelle elles ont été créées?
  - Comment la création d'images dans le passé a-t-elle influé sur l'art contemporain?
- Établir des critères afin d'évaluer l'utilité d'objets usuels (les conteneurs de déchets, les meubles, etc.) qui remplissent des fonctions précises. Confier aux élèves la tâche de concevoir des versions de ces objets qui les rendraient plus amusants, plus utiles, moins encombrants, etc. Les élèves doivent expliquer comment leur création répond aux critères qu'ils se sont fixés.
- Demander aux élèves d'évaluer ce qui va et ce qui ne va pas dans une image, puis de la retravailler. Leur demander ensuite d'expliquer, par écrit, le procédé qu'ils ont employé et d'ajouter ce commentaire à leur oeuvre. Vérifier l'originalité de leurs idées, le respect qu'ils accordent au travail des autres et les trouvailles qui contribuent à personnaliser davantage l'image, de même qu'à renforcer son effet et sa portée.
- Les portfolios doivent être mis à jour de façon continue et comprendre, notamment :
  - un certain nombre de travaux représentant des idées ou des thèmes particuliers
  - des exemples d'utilisation de divers procédés et matériaux artistiques
  - un journal ou un travail rédigé sous forme de déclaration d'artiste et portant sur des sujets précis ou des oeuvres créées

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques



#### *Vidéo*

- Dallaire... étranger chez lui
- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise



#### *Logiciel*

- Art et mathématiques



## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception.

### *L'élève pourra :*

- créer et produire des images :
  - en utilisant une combinaison de techniques et de stratégies de création d'images indiquant qu'il comprend divers styles
  - (ou une série d'images) qui témoignent de sa connaissance accrue d'un sujet ou d'un thème
  - à des fins précises
  - qui font délibérément appel à différents sens en même temps
- ébaucher, perfectionner et appliquer des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Organiser un tour à pied du quartier, dans une zone où :
  - le paysage urbain se dégrade et cela risque d'empirer
  - est prévu l'aménagement de nouveaux secteurs résidentiels, commerciaux ou industriels
  - il serait possible de réaménager l'environnement ou de rétablir l'habitat
  - les données démographiques sont en train de changerDemander aux élèves de créer une ou plusieurs représentations du décor existant (p. ex. le paysage général, le paysage urbain, des structures particulières) à partir de supports choisis ou imposés.
- Tenir, avec les élèves, une discussion (peut-être à partir d'anecdotes transmises par les médias) au sujet des pressions d'ordre politique, social, économique, écologique et culturel exercées dans le quartier que les élèves ont décrit. Cette discussion peut comprendre un débat sur les différents choix qui semblent possibles pour l'avenir. Demander ensuite aux élèves de revoir leurs représentations initiales du quartier et d'en créer d'autres :
  - en faisant appel à leur nouvelle compréhension des changements qui touchent cet endroit
  - en utilisant diverses techniques et stratégies de création d'images pour exprimer leurs idées
  - en ayant recours au même support, mais avec un style différent, afin d'établir une distinction entre leur perception du moment et leur vision de l'avenir et d'exprimer l'évolution de leur compréhension
- Confier aux élèves la tâche de créer une série de dessins qui représenteront visuellement un objet en ciblant un sens particulier. Les élèves doivent ensuite produire des représentations visuelles en utilisant divers styles pour représenter les différents sens.
- Demander aux élèves de créer des images se rapportant à des projets qui concernent d'autres matières ou leurs activités parascolaires; les techniques et les stratégies de création d'images doivent faire partie intégrante du processus de création (p. ex. la représentation graphique des mouvements que comportent le lancement d'un javelot ou un match de football).

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

- Les discussions entre élèves et les expositions de leurs oeuvres permettent de savoir dans quelle mesure ceux-ci comprennent le rapport qui existe entre la forme et la fonction; tout cela contribue à mieux orienter l'enseignement. Les portfolios, les carnets de croquis, les calepins et les journaux personnels indiquent si les élèves améliorent leur connaissance des stratégies de conception.
- Les élèves doivent interviewer des professeurs, des élèves et des membres du personnel de soutien afin de découvrir des problèmes ou des besoins relatifs à la conception d'objets, dans le milieu scolaire. (Ces groupes nomment-ils des types de problèmes différents?) Demander ensuite aux élèves de choisir un seul de ces problèmes, et de créer, en petits groupes, des prototypes y apportant une solution. Les élèves doivent concevoir un questionnaire afin d'effectuer une étude de marché concernant leurs prototypes. Exposer ces derniers et recueillir des commentaires au sujet d'éventuelles modifications qui permettraient de les améliorer. Les élèves doivent ensuite revoir leurs prototypes en tenant compte des commentaires reçus, puis soumettre des comptes rendus de projet comportant un résumé des réactions que chaque étape a suscitées.
- À la fin d'un projet, inviter un artiste professionnel oeuvrant dans un domaine pertinent à venir faire la critique des travaux des élèves (un céramiste, un décorateur, un architecte, etc.). Ceux-ci doivent répondre aux critiques à l'aide d'esquisses ou encore, d'énoncés écrits ou enregistrés; ils doivent également expliquer comment les critiques les aideront à mieux aborder des tâches semblables à l'avenir.
- Présenter une exposition d'images conçues par des élèves dans le but de faire appel à l'un des cinq sens. Demander aux visiteurs de noter leurs expériences sensorielles. Les élèves doivent ensuite examiner et résumer les réponses reçues en commentant à quel point celles-ci coïncident avec leurs intentions. Chercher des indications montrant que les élèves peuvent :
  - utiliser diverses techniques et stratégies
  - analyser leur travail en fonction de la réaction de leur public

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, ainsi qu'aux façons dont elles reflètent les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles ont été créées.

### L'élève pourra :

- montrer qu'il comprend la nécessité de posséder des compétences, de l'expérience et une formation s'il veut poursuivre une carrière en art et ce, dans divers domaines
- montrer qu'il comprend le rôle sociétal des artistes contemporains et des formes d'art visuel
- analyser de quelle manière différents artistes et les arts visuels reflètent, renforcent ou défient les croyances et les traditions de la société
- expliquer comment les rapports interactifs entre l'art et l'artiste peuvent influencer sur le style, les objectifs et le sens de l'oeuvre d'artistes travaillant dans des contextes différents
- montrer qu'il est conscient des similarités et des différences distinctives qui existent entre des images provenant de cultures diverses
- montrer qu'il comprend les valeurs et les significations qui se rattachent aux collections d'oeuvres d'art, aux expositions et aux affichages
- analyser des oeuvres choisies et justifier ses préférences tout en reconnaissant l'influence de ses antécédents personnels

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Réunir les élèves en petits groupes afin qu'ils effectuent une recherche sur les carrières artistiques et sur les études qu'elles requièrent. (Chaque membre du groupe pourra s'intéresser à une seule carrière.) Changer la composition des groupes de façon que les élèves puissent partager leurs connaissances. Leur demander ensuite de dresser une liste annotée de carrières liées aux arts visuels.
- Avant d'emmener les élèves à une exposition d'art contemporain ou à un spectacle, leur demander de lire des critiques s'y rapportant et de prendre des notes. Discuter avec eux de la nature et de l'objet des comptes rendus artistiques et de la critiques d'art, en général. Après la visite, les élèves peuvent rédiger eux-mêmes des comptes rendus :
  - reflétant un objectif (p. ex. la publicité, l'éducation, une opinion)
  - faisant état de la signification de l'exposition en ce qui a trait au rôle de l'artiste dans la société contemporaine
- Examiner l'influence qui se dégage, dans les oeuvres de certains artistes, de la découverte d'images ou d'idées issues de cultures qu'ils ne connaissaient pas auparavant (p. ex. les artistes inuits et les graveurs canadiens dans les années cinquante, les impressionnistes européens et les gravures sur bois japonaises du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle).
- Désigner deux cultures différentes (p. ex. l'Égypte ancienne et la Grèce de l'Antiquité) et demander aux élèves de trouver (à l'aide de vidéos, de livres, de l'Internet) des exemples d'un sujet et d'un matériau semblables utilisés par l'une et par l'autre (p. ex. des sculptures figuratives en pierre). Indiquer les caractéristiques du style de chaque culture (en Égypte : les postures rituelles, normalisées; chez les Grecs : la précision anatomique, etc.), puis comparer.
- Confier aux élèves la tâche de réunir des objets ou des images (des pièces de monnaie, des couvertures d'étui de disques compacts, des affiches, etc.), puis de préparer une exposition, en expliquant le but ou la raison d'être de leurs collections et leur valeur artistique. Demander ensuite aux élèves d'examiner mutuellement leurs collections et d'indiquer comment chacune reflète la personnalité du collectionneur. Photographier les élèves devant leurs collections. (On peut également exposer les photos à titre de collection).

## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves acquièrent peu à peu une meilleure compréhension des carrières artistiques et de la place qu'occupent les arts visuels dans la société. Cette compréhension se reflète dans les images et les réflexions contenues dans leurs portfolios et dans leurs journaux personnels. Le fait de comprendre ce contexte élargi leur permet d'être mieux en mesure de faire la critique de leur propre travail et de celui des autres.

- Les élèves, réunis en groupes, effectuent une recherche sur des carrières artistiques précises (p. ex. déterminer les compétences, la formation et l'expérience requises) et présentent ensuite l'information qu'ils ont recueillie (exposé visuel, oral ou les deux à la fois). Vérifier dans quelle mesure ils peuvent :
  - énumérer avec précision les exigences de la carrière à laquelle ils s'intéressent
  - utiliser diverses ressources pour mener à bien leur recherche (y compris des conseillers en orientation, des agences gouvernementales ou des visites dans des bureaux, des ateliers et des lieux de travail)
  - présenter l'information obtenue devant la classe, de façon logique et ordonnée
- Après avoir vu une exposition ou un spectacle d'art contemporain controversé et en avoir lu des critiques, demander aux élèves de montrer qu'ils ont compris tant l'artiste que les problèmes soulevés en répondant (par des moyens visuels, oralement ou par écrit) à des questions comme celles-ci :
  - Pourquoi le spectacle était-il controversé? Expliquez votre point de vue.
  - D'après vous, quelle était l'intention de l'artiste?
  - Quel effet cette exposition ou ce spectacle a-t-il produit sur vous-même, sur le public qui s'y trouvait et sur la collectivité?
- Dans les activités comportant des expositions, estimer dans quelle mesure les élèves tiennent compte :
  - de la disposition des objets recueillis
  - du matériel placé en arrière-plan
  - de l'éclairage
  - de l'esprit de coopération dont ils doivent faire preuve pour résoudre les problèmes qui surviennent lorsqu'ils sont obligés de partager un espace ou des installations
- Au cours d'entrevues individuelles, discuter avec les élèves de ce qu'ils pensent de leur propre travail et de celui des autres; leur demander ensuite d'examiner quelles expériences antérieures ont façonné leurs opinions. Vérifier s'ils sont conscients de leurs propres préjugés et s'ils tiennent compte volontiers de l'opinion des autres.

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

**Imprimé**

- L'art de voir
- Paul Gauguin

**Vidéo**

- Dallah... étranger chez lui
- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise

**Logiciel**

- Art et mathématiques

**Diapositives**

- Sculpture

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle, et indiquant qu'il comprend et apprécie un certain nombre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques.

### L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - synthétisent les caractéristiques d'autres artistes, mouvements et époques grâce à l'utilisation de styles divers
  - se fondent sur une compréhension d'images et de questions historiques et contemporaines
  - reflètent une compréhension de la responsabilité qui incombe à l'artiste de tenir compte du contexte propre au public visé
- concevoir et organiser une exposition ou un portfolio en tenant compte de la nature des oeuvres, du lieu de présentation et du public visé

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de choisir une technique ou un style qui, dans le passé, convenait à un support à deux dimensions (p. ex. le pointillisme), puis de le transposer dans une oeuvre à trois dimensions à l'aide de matériaux modernes (p. ex. une mosaïque réalisée à partir de capsules de bouteilles).
- Demander aux élèves de trouver des informations sur un artiste contemporain particulier. Trouver une citation de cet artiste, ainsi qu'une critique le concernant (p. ex. Jackson Pollock : «*The Action of Painting is the Artwork* [L'acte de peindre, c'est l'oeuvre d'art]»; Mary Pratt : «Je trouve de la beauté dans le quotidien»). Leur demander ensuite de créer des images représentatives de l'artiste et de la citation (p. ex. Pollock : des gouttes de peinture qui dégoulinent; Pratt : des ustensiles culinaires, des fleurs). Les élèves présenteront et commenteront leurs oeuvres.
- Choisir une oeuvre historique qui se veut un commentaire social (p. ex. *Tres de Mayo* de Goya, 1808). Présenter l'oeuvre de trois manières différentes soit en la commentant, soit en s'en moquant, ou en approfondissant la signification de la version originale.
- Confier aux élèves la tâche de rédiger des descriptions de postes pour débutants dans le domaine des arts. Leur demander ensuite de préparer un portfolio, petit, mais représentatif de leurs oeuvres, afin de l'ajouter à leur demande d'emploi. Répartis en groupes de deux, ils doivent «s'interviewer» les uns les autres, à tour de rôle. Celui qui dirige l'entrevue doit se servir de la description de poste rédigée par le candidat afin de lui poser des questions sur son travail et faire des observations respectueuses et positives qui seront enregistrées ou consignées (sur bande vidéo, sur cassette ou par écrit).
- Demander aux élèves de s'aider mutuellement à rassembler des portfolios personnels pour une série d'objectifs (p. ex. à l'appui d'une demande d'admission dans une école de beaux-arts).
- Réunir les élèves en groupes afin qu'ils s'occupent d'une collection d'images ou d'objets (des photos, des articles de journaux, du matériel trouvé, etc.) choisie dans un but précis (pour instruire, pour choquer, pour exprimer une opinion, etc.). Organiser la visite de ces collections.



## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves apprennent à se connaître et à connaître l'humanité grâce à l'art. À mesure qu'ils représentent leurs idées dans leurs oeuvres et qu'ils réfléchissent sur leur travail, ils deviennent de plus en plus conscients des corrélations existantes.

- Lorsque les élèves transposent une oeuvre à deux dimensions en une oeuvre à trois dimensions, chercher des indications montrant qu'ils :
  - comprennent de quelle façon le changement de support et de matériaux influe sur le sens et la portée de l'oeuvre
  - s'expriment d'une manière créatrice à propos de l'oeuvre originale
  - font preuve d'ingéniosité dans la manipulation des matériaux
- Confier aux élèves la tâche d'effectuer une recherche sur un artiste contemporain, puis de représenter l'information recueillie sous une forme indiquant qu'ils ont compris :
  - les influences et les expériences qui se sont avérées marquantes pour l'artiste
  - les grands thèmes ou les grandes idées de l'oeuvre et la manière dont ils sont représentés
  - les principales périodes ou les genres distincts qui caractérisent l'ensemble de l'oeuvre
  - le style de l'artiste
  - les associations qui existent dans l'oeuvre de l'artiste
  - les rapports avec les oeuvres d'autres artistes
- Quand les élèves transposent une oeuvre d'art du passé en une oeuvre contemporaine, celle-ci doit montrer :
  - qu'ils ont compris la référence du passé à la fois dans le contenu et dans le style
  - qu'ils ont modernisé l'oeuvre en utilisant des couleurs, des objets et des idées appartenant à notre époque
  - que l'image renforce ou défie des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
- Demander aux élèves de préparer de brefs commentaires écrits sur chaque oeuvre placée dans leurs portfolios, en expliquant pourquoi ils l'ont choisie. Vérifier s'ils ont tenu compte de la présence d'un éventuel public.

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

*Imprimé*

- L'art de voir

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, montrant ainsi qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

### *L'élève pourra :*

- utiliser le vocabulaire propre aux éléments visuels et aux principes de l'art et de la conception dans ses discussions et dans ses critiques d'art
- évaluer l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception dans ses propres images et dans celles des autres
- analyser comment les aspects concrets de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de donner un sens ou une valeur aux images
- décrire de quelle façon des rapports particuliers entre certains éléments et principes influent sur ses préférences personnelles
- comparer les aspects expressifs et concrets d'un élément choisi quand il est employé :
  - dans divers matériaux
  - avec différentes technologies
  - au moyen de différents procédés
- reconnaître qu'il existe, selon les cultures, différentes façons d'associer certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de rédiger des critiques d'art pour un journal (p. ex. le journal de l'école) ou encore des articles portant sur l'oeuvre d'un pair (en s'efforçant de fournir des commentaires positifs et une analyse constructive).
- Montrer aux élèves deux oeuvres d'art majeures (p. ex. des oeuvres d'artistes canadiens comme Emily Carr, Joe Fafard, David Blackwood, Bill Reid ou des membres du Groupe des Sept) et leur demander, notamment :
  - d'analyser l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art dans ces oeuvres
  - de comparer et de mettre en contraste l'utilisation concrète de ces éléments dans les deux oeuvres
  - de montrer comment les choix des artistes reflètent une vision régionale ou culturelle et historiqueLes analyses peuvent être rédigées sous forme d'essais ou présentées oralement.
- Demander aux élèves de trouver des oeuvres d'art qui leur paraissent particulièrement «détestables» (peut-être exprès) et de les analyser en se référant aux éléments visuels et aux principes de l'art.
- Demander aux élèves de rédiger des commentaires (ou de créer de nouvelles oeuvres qui l'intégreront) sur l'utilisation de la ligne dans la décoration de surface. Se servir d'exemples provenant de différents artistes, supports et styles (une assiette en céramique de Picasso, une peinture de Franz Kline, une lithographie «brossée» par Lichtenstein, etc.). Se demander si les artistes utilisent efficacement le support qu'ils ont choisi pour exprimer leurs intentions et comment cette utilisation reflète le style et la culture de l'artiste.
- Demander aux élèves d'effectuer une recherche sur l'usage des vêtements de cérémonie dans différentes cultures. Discuter de l'importance des schémas de couleurs dans chaque culture, et imaginer des vêtements pour des cultures et des cérémonies précises. On peut faire une comparaison du même genre en ciblant des formes particulières (p. ex. le cercle, la croix), des valeurs, des préférences pour les couleurs pastel ou sombres ou les couleurs vives, etc.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

À mesure que les élèves discutent de leurs oeuvres et de celles des autres, qu'ils les analysent et en font la critique, il est manifeste qu'ils comprennent et réagissent mieux qu'auparavant. Les expériences vécues au sein de la classe et de la collectivité constituent pour l'enseignant des occasions de les observer.

- Demander aux élèves de lire la critique d'une exposition ou encore, d'une seule oeuvre d'art, puis d'y répondre; ils doivent manifester leur compréhension en soulignant de quelle façon l'auteur :
  - a décrit l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception
  - a utilisé un processus de mesure et d'évaluation
- Quand les élèves étudient une oeuvre d'un artiste canadien, chercher des indications montrant qu'ils :
  - comprennent comment l'artiste a utilisé différentes stratégies de création d'images
  - peuvent expliquer de quelle façon l'oeuvre illustre l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art
  - peuvent évaluer l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art dans cette oeuvre
- Demander aux élèves de se promener dans leur quartier et d'observer les constructions. Leur demander de rédiger des articles (ou encore de choisir une autre forme d'expression, comme une rédaction accompagnée de photos ou une série de croquis et de diagrammes annotés) qui résumeront leurs observations. À la lecture de ces articles, noter dans quelle mesure les élèves :
  - ont décrit comment les constructions de leur quartier illustrent l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art
  - ont employé le vocabulaire pertinent
  - ont analysé comment les architectes ont donné un sens ou créé un effet
  - ont évalué l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art dans l'environnement
  - ont remarqué à quel point l'utilisation de certains matériaux modifie l'apparence (les contours, la forme, la couleur, la répétition du motif, etc.) des constructions et reflète l'époque, la culture ou le lieu dans lequel elles ont été aménagées
  - ont eu une réaction personnelle face à ces constructions

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques



#### *Vidéo*

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise



#### *Logiciel*

- Art et mathématiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

### *L'élève pourra :*

- montrer qu'il peut utiliser toute une gamme d'éléments visuels et de principes de l'art et de la conception
- créer une image à trois dimensions en s'inspirant d'une image à deux dimensions
- montrer qu'il connaît les qualités de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception
- créer des images qui changent la signification ou la valeur d'autres images grâce à la modification des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception
- allier des éléments et des principes de manière à créer une ambiance particulière dans des images ayant une signification personnelle

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de créer des images à trois dimensions à partir de dessins contenus dans leurs journaux; pour ce faire, ils doivent transformer les éléments des images à deux dimensions en «équivalents» fonctionnels à trois dimensions (p. ex. le motif devient une texture, le contour devient une forme, la ligne devient un rythme). Leur demander d'expliquer comment les éléments transposés s'intègrent en un tout pour créer des versions renouvelées de l'original.
- Donner aux élèves un ensemble de logos ou de symboles graphiques qu'ils devront modifier en ayant recours à divers éléments et principes. Pour chaque logo ou symbole modifié, les élèves doivent être en mesure d'expliquer l'élément ou le principe qu'ils ont utilisé. Cet exercice a pour objet de changer la signification de l'original, tout en gardant une ressemblance suffisante avec ce dernier pour qu'on puisse le reconnaître. Il est possible de mener cette activité à l'aide d'un logiciel graphique, lorsque l'original peut être scanné ou qu'il est disponible sous une autre forme numérique.
- Demander aux élèves de décrire une ambiance particulière (de paix, de tristesse, etc.) qu'ils aimeraient exprimer. Attribuer au hasard à chaque élève une combinaison de deux éléments (p. ex. la texture, le ton) et d'un principe (p. ex. le contraste) et lui demander de représenter cette ambiance.

### STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

Les élèves utilisent les éléments et les principes de l'art et de la conception pour créer des effets précis. À mesure qu'ils explorent les possibilités et les techniques, ils améliorent leurs compétences et leur compréhension.

- Demander aux élèves de choisir une image à deux dimensions et d'utiliser différemment les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception afin de créer un certain nombre d'oeuvres nouvelles (y compris au moins une oeuvre à trois dimensions) qui explorent toute une gamme de possibilités et d'ambiances. Recueillir les oeuvres exécutées dans un portfolio et noter dans quelle mesure les élèves peuvent :
  - utiliser des éléments et des principes différents dans chaque oeuvre
  - illustrer des façons d'utiliser ces éléments et ces principes pour exprimer une certaine ambiance
  - modifier la signification ou la portée de l'original
  - transposer l'image à deux dimensions dans une oeuvre à trois dimensions
- Dans le cadre d'une éventuelle évaluation par les pairs, on pourrait demander aux élèves de présenter leurs travaux sous forme de collections ou d'une exposition, qu'ils accompagneraient d'analyses réalisées par au moins deux de leurs pairs et qui révéleraient :
  - l'utilisation d'éléments visuels
  - les principes de la conception
  - la signification ou la portée des oeuvres
  - la manifestation de certaines initiatives
- Les élèves et les enseignants établissent ensemble des lignes directrices qui leur permettront d'évaluer les logos ou les symboles; ceux-ci doivent comporter des indications montrant de quelle façon les élèves :
  - ont appris, mis en pratique et perfectionné leurs techniques d'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception
  - ont tiré parti des commentaires exprimés à propos de leur travail afin de l'améliorer
  - se sont fixés des objectifs à court et à long terme et ont consigné les progrès accomplis en ce sens

### RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES



#### *Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images grâce à divers supports, et comprendre de quelle façon les matériaux et les procédés utilisés contribuent à l'effet contenu dans l'image.

Les procédés sont, notamment : la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques, la sculpture et les textiles.

### *L'élève pourra :*

- se servir du vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés utilisés dans la création d'images à deux et à trois dimensions
- faire la critique de son propre travail et de celui des autres, en examinant particulièrement si la façon dont chacun a exploité les propriétés et les usages des matériaux, des technologies et des procédés a permis de transmettre le sens et d'atteindre l'objectif visé
- décrire l'évolution d'un matériau, d'une technologie ou d'un procédé artistique
- identifier les instruments et l'équipement utilisés pour créer des images
- évaluer les considérations d'ordre sécuritaire, écologique et juridique qui se rapportent à des matériaux, à des technologies et à des procédés particuliers

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Désigner un matériau pouvant servir à la création de modèles qui répondent à un besoin particulier. Demander aux élèves d'effectuer une recherche sur les propriétés de ce matériau et de rédiger, à l'aide du vocabulaire pertinent, un compte rendu sur les avantages et les inconvénients qu'il présente pour l'usage qu'on veut en faire.
- Présenter aux élèves quelques oeuvres controversées (*Voices of Fire* de Barnett Newman, les reproductions de billets de banque d'Ellsworth Kelly, les emballages d'édifices entiers comme le Reichstag réalisés par Christo, etc.) Discuter des matériaux, des technologies et des procédés utilisés dans ces oeuvres. Demander aux élèves d'évaluer l'importance des matériaux par rapport aux oeuvres et tenir une discussion sur les mérites de ces dernières.
- Demander aux élèves de créer une oeuvre en se servant d'un matériau ou d'un procédé exploité et utilisé dans le passé (p. ex. tempéra à l'oeuf, mosaïque, cuisson de type primitif, moulage à la cire perdue, pointe sèche, etc.). En guise de suivi, demander aux élèves :
  - d'évaluer les avantages et les inconvénients du matériau, y compris les risques éventuels liés à la sécurité et à l'environnement
  - de nommer des procédés ou des matériaux contemporains qui, en général, ont remplacé celui qu'ils ont utilisé
  - d'expliquer les différences qui existent entre le nouveau procédé ou matériau et l'ancien
  - de rassembler des reproductions de chefs d'oeuvre réalisés grâce au procédé ou au matériau choisi
- Demander aux élèves d'interviewer des personnes plus âgées sur les changements survenus parmi les matériaux utilisés dans la fabrication d'images ou d'objets usuels, et dont ils ont été témoins au cours de leur vie (matériaux de construction, vaisseaux, chaises, etc.). Discuter avec eux des avantages ou des inconvénients des matériaux anciens et examiner les raisons des changements survenus. Les élèves doivent ensuite rassembler des échantillons de matériaux plus anciens et plus récents, puis rédiger un compte rendu dans lequel ils les compareront, sans oublier de mentionner les préoccupations liées à la sécurité et à l'environnement.
- Trouver, sur l'Internet, les adresses de galeries ou d'ateliers où les artistes exposent leurs oeuvres. Discuter de la façon dont ce support d'information influe sur les artistes et la communication de leurs messages.

**STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES**

Les élèves déterminent et mettent en pratique des méthodes adéquates pour créer leurs images, en fonction de leur compréhension des matériaux, des technologies et des procédés. Vérifier le degré de leur compétence à créer des images et à reconnaître l'expérience inhérente aux autres images.

- Prévenir les élèves que, durant le trimestre, on vérifiera s'ils ont bien :
  - tenu compte des matériaux, des technologies et des procédés employés lorsqu'ils ont fait la critique de leur travail et de celui des autres
  - étudié et compris l'évolution d'un procédé, d'une technologie ou d'un matériau particulier et donné des exemples de son utilisation dans la création d'images
  - choisi les matériaux, les technologies et les procédés en tenant compte des questions relatives à la sécurité et à l'environnement
  - évalué une oeuvre d'art et décrit comment elle a été créée
  - employé un vocabulaire détaillé lorsqu'ils ont parlé de leur travail et de celui des autres
- Consigner ces indications par écrit et faire part aux élèves de leurs réalisations ou de leurs lacunes.
- Demander aux élèves de rédiger un compte rendu sur leurs interviews et sur leur recherche concernant l'évolution des matériaux et des procédés employés dans la fabrication d'objets usuels. Noter si les élèves y ont inclus :
  - des détails significatifs dans leurs descriptions
  - une analyse de la façon dont les changements ont modifié le caractère utilitaire et l'incidence écologique de ces objets

**RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES*****Imprimé***

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques

***Vidéo***

- L'écho des songes
- Le Groupe des Sept
- Hurtubise

***Logiciel***

- Art et mathématiques

***Diapositives***

- Sculpture

## RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend divers supports, matériaux et procédés, et se servir de cet acquis pour communiquer avec efficacité.

### *L'élève pourra :*

- utiliser divers matériaux, technologies et procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle
- choisir des matériaux, des technologies et des procédés convenant à un travail ou à une série de travaux précis
- utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique
- inventer et mettre au point une technologie pouvant être appliquée
- accepter de bon gré d'utiliser des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels

## STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT PROPOSÉES

- Demander aux élèves, répartis en petits groupes, d'effectuer une recherche sur un procédé artistique comportant plusieurs étapes, puis de l'apprendre (p. ex. créer une photographie, une gravure, un moulage). Chaque groupe doit organiser et faire une démonstration du procédé (étape par étape). Chacun des membres du groupe doit présenter une étape précise du procédé, en employant le vocabulaire pertinent. Demander aux autres élèves de prouver qu'ils ont compris en faisant sur le vif une série de croquis qui représenteront chaque procédé et en désignant chaque opération par le mot juste.
- Demander aux élèves de choisir des matériaux ou des procédés précis (peinture, terre glaise, vidéo, etc.) dans le but de créer des oeuvres qui expriment une certaine ambiance dans une série d'images. Les élèves changeront ensuite un ou plusieurs éléments de l'activité (le matériau, le procédé ou l'ambiance) et découvriront comment cela modifie l'effet contenu dans l'oeuvre.
- Présenter à toute la classe la vidéo de l'oeuvre d'un artiste (p. ex. Laurie Anderson, Allan Kaprow), puis lui demander de mettre sur pied une représentation, en choisissant les matériaux, les technologies et les procédés correspondant au thème choisi. Donner ensuite une représentation de trois minutes devant toute l'école. Ceux qui ne jouent pas peuvent s'occuper de l'éclairage ou de la projection ou enregistrer la représentation sur vidéo.
- Rassembler un certain nombre d'objets naturels ou trouvés qu'il est possible de tremper dans de l'encre et d'utiliser pour tracer des signes. Les essayer (p. ex. attacher des cheveux à un os pour fabriquer un pinceau) ou les modifier de telle façon qu'une fois trempés dans l'encre, on puisse s'en servir pour tracer des signes intéressants sur une feuille de papier. Parmi ces objets, en choisir un qui marque particulièrement bien et l'utiliser pour dessiner.
- Confier à chaque élève la responsabilité de prendre soin des matériaux, des outils, des travaux exposés ou des oeuvres en cours et de les remiser comme il se doit.



## STRATÉGIES D'ÉVALUATION PROPOSÉES

À mesure que les élèves se servent de matériaux, de technologies et de procédés variés, ils sont de plus en plus aptes à comprendre et à utiliser des matériaux, des outils et des appareils. Observer dans quelle mesure les élèves comprennent les procédés et leurs applications, et de quelle façon ces connaissances se manifestent dans le processus de création de leurs oeuvres.

- À mesure que les élèves apprennent divers procédés, les encourager à examiner des façons d'utiliser chaque nouveau procédé avec un procédé qu'ils connaissent déjà afin de créer des images ayant une signification personnelle. Leur portfolio final doit comprendre une oeuvre qui :
  - illustre l'utilisation d'un procédé ou d'un matériau avec un autre (p. ex. sérigraphie sur une nouvelle matière, image assistée par ordinateur intégrée à un collage)
  - allie des matériaux, des procédés et des technologies de telle façon que ceux-ci contribuent à communiquer une idée ou un concept ou à en élargir le champ
- Préparer une échelle d'appréciation ou une liste de contrôle que les élèves et l'enseignant pourront utiliser pour consigner les preuves de la compétence de l'élève relativement au nouveau procédé. La liste de contrôle peut comporter des questions semblables à celles-ci :
  - L'oeuvre est-elle bien réalisée?
  - L'élève a-t-il utilisé l'équipement correctement?
  - A-t-on tenu compte des considérations liées à l'environnement?
  - Les élèves ont-ils collaboré dans la salle de classe?
- Demander aux élèves de garder des notes ou des fiches sur les matériaux, les technologies et les procédés qu'ils ont utilisés. Une fiche peut comprendre, notamment, les titres suivants : Activité, date, matériaux, technologie, procédé, commentaires. De temps à autre, demander aux élèves de revoir et d'annoter leurs fiches, peut-être en fonction de l'établissement d'un objectif et du suivi des activités ou des entrevues.

## RESSOURCES D'APPRENTISSAGE RECOMMANDÉES

*Imprimé*

- L'art de voir
- Rudiments d'arts plastiques





# ANNEXES

---

*Arts visuels  
de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année*





# ANNEXE A

---

*Résultats d'apprentissage*



**STRATÉGIES DE CRÉATION D'IMAGES ET DE CONCEPTION (PERCEVOIR/RÉAGIR)**

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, tout en prenant conscience des sources, des techniques et des stratégies de création d'images et de conception.

**L'élève pourra :**

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire propre aux formes d'art à deux et à trois dimensions et à la création d'images</li> <li>• comparer diverses images traitant d'un sujet donné et produites selon des techniques, des supports médiatiques, des styles, etc., différents</li> <li>• analyser différentes techniques de création d'images et stratégies de conception telles que les utilisent divers artistes à des fins variées</li> <li>• définir d'éventuels objectifs pour la création d'images données</li> <li>• montrer qu'il est conscient des considérations morales associées à la reproduction utilisée comme stratégie de création d'images</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• employer le vocabulaire propre aux formes d'art à deux et à trois dimensions et à la création d'images</li> <li>• comparer et mettre en contraste une série d'images inspirées d'un sujet donné et réalisées avec différents supports, styles et techniques</li> <li>• identifier diverses sources d'image-rie, puis analyser et évaluer les stratégies de création d'images utilisées par lui-même, par ses pairs et par les autres</li> <li>• analyser des images (à deux et à trois dimensions) afin de définir dans quels buts elles ont été créées</li> <li>• reconnaître l'importance de questions morales associées à la reproduction utilisée comme stratégie de création d'images</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier, comparer et mettre en contraste des images d'un sujet donné tel qu'il est utilisé dans le travail des autres</li> <li>• identifier diverses sources d'image-rie; analyser et évaluer les stratégies de création d'images que lui-même, ses pairs et les autres utilisent</li> <li>• analyser le rapport qui existe entre la forme et la fonction d'images particulières à deux et à trois dimensions</li> <li>• évaluer l'efficacité d'utiliser des formes précises pour une fonction précise</li> <li>• respecter les considérations d'ordre moral et juridique qui sont associées à la reproduction à titre de stratégie de création d'images</li> </ul>

## STRATÉGIES DE CRÉATION D'IMAGES ET DE CONCEPTION (CRÉER/COMMUNIQUER)

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend un grand nombre de sources, de techniques et de stratégies de création d'images et de conception.

### L'élève pourra :

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer et produire des images :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- en utilisant diverses stratégies de conception et sources d'imagerie, seul et en groupe</li> <li>- en intégrant des éléments provenant de styles différents</li> <li>- qui apportent une solution à des problèmes de conception complexes, compte tenu de la forme et de la fonction (à deux et à trois dimensions)</li> <li>- servant à des fins particulières telles qu'un commentaire social, une autoanalyse ou une activité récréative</li> <li>- qui font appel à deux ou à plusieurs sens</li> </ul> </li> <li>• ébaucher et parfaire des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer et produire des images :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- en combinant des techniques de création d'images</li> <li>- en s'inspirant de divers styles et mouvements</li> <li>- (ou une série d'images) qui illustrent un sujet ou un thème</li> <li>- qui apportent une solution à des problèmes complexes de conception, compte tenu de la forme et de la fonction</li> <li>- qui font appel, de façon délibérée, à plus d'un sens</li> </ul> </li> <li>• ébaucher et parfaire des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer et produire des images :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- en utilisant une combinaison de techniques et de stratégies de création d'images indiquant qu'il comprend divers styles</li> <li>- (ou une série d'images) qui témoignent de sa connaissance accrue d'un sujet ou d'un thème</li> <li>- à des fins précises</li> <li>- qui font délibérément appel à différents sens en même temps</li> </ul> </li> <li>• ébaucher, perfectionner et appliquer des idées se rapportant à des disciplines autres que les arts visuels, en se servant de diverses stratégies et sources de création d'images</li> </ul>



**CONTEXTES (PERCEVOIR/RÉAGIR)**

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images ainsi qu'aux façons dont elles reflètent les contextes personnels, sociaux, culturels et historiques dans lesquels elles ont été créées.

**L'élève pourra :**

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier des carrières artistiques dans le cadre de contextes divers</li> <li>• trouver les ressemblances et les différences dans les rôles que jouent les artistes et les arts visuels dans divers contextes</li> <li>• montrer qu'il est conscient du sens et de la finalité des images dans divers contextes</li> <li>• indiquer les caractéristiques de certaines représentations dans des images provenant de cultures différentes</li> <li>• analyser et évaluer des expositions, en tenant compte de la nature des oeuvres, de leur présentation, du lieu où elles se tiennent et du public visé</li> <li>• décrire des oeuvres choisies et expliquer ses préférences personnelles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• comparer et mettre en contraste diverses carrières artistiques dans des contextes variés</li> <li>• montrer qu'il comprend le rôle des artistes et des arts visuels dans divers contextes</li> <li>• montrer qu'il comprend le rôle des artistes et des arts visuels dans la mesure où ils reflètent, renforcent ou défient les croyances et les traditions de la société</li> <li>• expliquer comment le contexte dans lequel les images sont créées ou regardées influe sur leur signification et leur finalité</li> <li>• montrer qu'il est conscient du rapport qui existe entre la culture et le style d'une part, et l'utilisation des matériaux, des procédés et des images qui y sont associées d'autre part</li> <li>• analyser et évaluer des expositions, en tenant compte de la nature des oeuvres, de leur présentation, du lieu où elles se tiennent et du public visé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• montrer qu'il comprend la nécessité de posséder des compétences, de l'expérience et une formation s'il veut poursuivre une carrière en art et ce, dans divers domaines</li> <li>• montrer qu'il comprend le rôle social des artistes contemporains et des formes d'art visuel</li> <li>• analyser de quelle manière différents artistes et les arts visuels reflètent, renforcent ou défient les croyances et les traditions de la société</li> <li>• expliquer comment les rapports interactifs entre l'art et l'artiste peuvent influencer sur le style, les objectifs et le sens de l'oeuvre d'artistes travaillant dans des contextes différents</li> <li>• montrer qu'il est conscient des similarités et des différences distinctives qui existent entre des images provenant de cultures diverses</li> <li>• montrer qu'il comprend les valeurs et les significations qui se rattachent aux collections d'oeuvres d'art, aux expositions et aux affichages</li> <li>• analyser des oeuvres choisies et justifier ses préférences tout en reconnaissant l'influence de ses antécédents personnels</li> </ul>

## CONTEXTES (CRÉER/COMMUNIQUER)

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend et apprécie un certain nombre de contextes personnels, sociaux, culturels et historiques.

### L'élève pourra :

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des images qui :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales</li> <li>- intègrent les éléments propres aux styles de différents artistes, mouvements et époques</li> <li>- constituent une réaction à des images ou à des questions historiques et contemporaines</li> <li>- reflètent son sens de la responsabilité personnelle et sociale</li> </ul> </li> <li>• préparer une exposition ou un portfolio de son travail, en tenant compte du lieu de présentation et du public visé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des images qui :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales</li> <li>- témoignent des styles de différents artistes, mouvements et époques</li> <li>- constituent une réaction à des images ou à des questions historiques et contemporaines</li> <li>- reflètent le sens de la responsabilité tant sur le plan personnel que social</li> </ul> </li> <li>• préparer une exposition ou un portfolio de son travail, en tenant compte de la nature des oeuvres, du lieu de présentation et du public visé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des images qui :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales</li> <li>- synthétisent les caractéristiques d'autres artistes, mouvements et époques grâce à l'utilisation de styles divers</li> <li>- se fondent sur une compréhension d'images et de questions historiques et contemporaines</li> <li>- reflètent une compréhension de la responsabilité qui incombe à l'artiste de tenir compte du contexte propre au public visé</li> </ul> </li> <li>• concevoir et organiser une exposition ou un portfolio en tenant compte de la nature des oeuvres, du lieu de présentation et du public visé</li> </ul>

**ÉLÉMENTS VISUELS ET PRINCIPES DE L'ART ET DE LA CONCEPTION (PERCEVOIR/RÉAGIR)**

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images, montrant ainsi qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception.

Les éléments visuels sont, notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

***L'élève pourra :***

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire pertinent dans ses analyses orales et écrites des oeuvres d'art</li> <li>• analyser comment des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont employés pour donner un sens aux images</li> <li>• analyser la façon dont les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception sont employés dans le but de créer des effets ou des ambiances dans des oeuvres figuratives ou non figuratives</li> <li>• analyser l'utilisation d'éléments et de principes visuels particuliers dans des images à deux et à trois dimensions</li> <li>• évaluer de quelle façon il utilise les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire pertinent dans ses analyses orales et écrites des oeuvres d'art</li> <li>• analyser la façon dont des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont employés pour donner un sens aux images</li> <li>• analyser la façon dont les aspects concrets des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de créer des effets ou des ambiances dans des oeuvres figuratives et non figuratives</li> <li>• évaluer de quelle façon il utilise les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire propre aux éléments visuels et aux principes de l'art et de la conception dans ses discussions et dans ses critiques d'art</li> <li>• évaluer l'utilisation des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception dans ses propres images et dans celles des autres</li> <li>• analyser comment les aspects concrets de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de donner un sens ou une valeur aux images</li> <li>• décrire de quelle façon des rapports particuliers entre certains éléments et principes influent sur ses préférences personnelles</li> <li>• comparer les aspects expressifs et concrets d'un élément choisi quand il est employé :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans divers matériaux</li> <li>- avec différentes technologies</li> <li>- au moyen de différents procédés</li> </ul> </li> <li>• reconnaître qu'il existe, selon les cultures, différentes façons d'associer certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception</li> </ul>

**ÉLÉMENTS VISUELS ET PRINCIPES DE L'ART ET DE LA CONCEPTION (CRÉER/COMMUNIQUER)**

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions ayant une signification personnelle et indiquant qu'il comprend les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception; il doit se servir de cet acquis pour communiquer.

Les éléments visuels sont notamment : la ligne, la couleur, la forme, l'espace, la configuration, la texture, la valeur et le ton.

Les principes comprennent : le motif/la répétition/le rythme, l'équilibre, le contraste, l'accentuation, le mouvement et l'unité/l'harmonie.

***L'élève pourra :***

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des images à deux et à trois dimensions qui :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- comportent de façon délibérée des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance</li> <li>- font appel à un élément artistique choisi pour transmettre une idée ou un concept</li> <li>- allient et mettent en valeur des éléments visuels et des principes particuliers de l'art et de la conception</li> <li>- constituent des variations d'une image grâce à la modification de certains éléments visuels ou principes de l'art et de la conception</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• créer des images qui :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- comportent, de façon délibérée, des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance</li> <li>- font appel à un élément artistique particulier pour transmettre une idée ou un concept</li> <li>- allient et mettent en valeur des éléments visuels et des principes particuliers de l'art et de la conception</li> </ul> </li> <li>• créer des variations d'une image grâce à la modification de certains éléments visuels ou principes de l'art et de la conception</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• montrer qu'il peut utiliser toute une gamme d'éléments visuels et de principes de l'art et de la conception</li> <li>• créer une image à trois dimensions en s'inspirant d'une image à deux dimensions</li> <li>• montrer qu'il connaît les qualités de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception</li> <li>• créer des images qui changent la signification ou la valeur d'autres images grâce à la modification des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception</li> <li>• allier des éléments et des principes de manière à créer une ambiance particulière dans des images ayant une signification personnelle</li> </ul>

**MATÉRIAUX, TECHNOLOGIES ET PROCÉDÉS (PERCEVOIR/RÉAGIR)**

L'élève doit se servir de ses sens pour percevoir le monde et réagir aux images grâce à divers supports, et comprendre de quelle façon les matériaux et les procédés utilisés contribuent à l'effet contenu dans l'image.

Les procédés sont, notamment : la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques, la sculpture et les textiles.

***L'élève pourra :***

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés employés pour la création d'images à deux et à trois dimensions</li> <li>• reconnaître l'apport des procédés et des technologies à la signification d'une image et évaluer le bien-fondé de leur utilisation</li> <li>• évaluer la portée de l'utilisation de matériaux et de procédés particuliers</li> <li>• reconnaître les outils et l'équipement utilisés pour créer des images</li> <li>• montrer qu'il est conscient des questions relatives à la sécurité et à l'environnement, en ce qui a trait aux matériaux, aux technologies et aux procédés</li> <li>• respecter son travail et celui des autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser le vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés employés pour la création d'images à deux et à trois dimensions</li> <li>• analyser l'apport des matériaux, des technologies et des procédés à la signification et à la fonction d'une image et évaluer le bien-fondé de leur utilisation</li> <li>• évaluer les compétences et les techniques qui sont associées à l'utilisation de matériaux et de procédés particuliers pour un travail donné</li> <li>• reconnaître les outils et l'équipement utilisés pour créer des images</li> <li>• montrer qu'il est conscient des questions relatives à la sécurité et à l'environnement, en ce qui a trait aux matériaux, aux technologies et aux procédés</li> <li>• respecter son travail et celui des autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se servir du vocabulaire propre aux matériaux, aux technologies et aux procédés utilisés dans la création d'images à deux et à trois dimensions</li> <li>• faire la critique de son propre travail et de celui des autres, en examinant particulièrement si la façon dont chacun a exploité les propriétés et les usages des matériaux, des technologies et des procédés a permis de transmettre le sens et d'atteindre l'objectif visé</li> <li>• décrire l'évolution d'un matériau, d'une technologie ou d'un procédé artistique</li> <li>• identifier les instruments et l'équipement utilisés pour créer des images</li> <li>• évaluer les considérations d'ordre sécuritaire, écologique et juridique qui se rapportent à des matériaux, à des technologies et à des procédés particuliers</li> </ul>

**MATÉRIAUX, TECHNOLOGIES ET PROCÉDÉS (CRÉER/COMMUNIQUER)**

L'élève doit créer des images à deux et à trois dimensions indiquant qu'il comprend divers supports, matériaux et procédés, et il doit se servir de cet acquis pour communiquer avec efficacité.

***L'élève pourra :***

8 <sup>e</sup> année	9 <sup>e</sup> année	10 <sup>e</sup> année
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser des matériaux, des technologies et des procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle</li> <li>• choisir les matériaux, les technologies et les procédés convenant à un travail précis</li> <li>• utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique</li> <li>• utiliser de bon gré des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels</li> <li>• inventer et mettre au point une technologie pouvant être appliquée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser divers matériaux, technologies et procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle</li> <li>• choisir les matériaux, les technologies et les procédés convenant à un travail précis</li> <li>• utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique</li> <li>• inventer et mettre au point un outil pouvant servir à la création d'images</li> <li>• utiliser de bon gré des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utiliser divers matériaux, technologies et procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle</li> <li>• choisir des matériaux, des technologies et des procédés convenant à un travail ou à une série de travaux précis</li> <li>• utiliser avec soin et garder en bon état les matériaux, l'équipement technologique et l'espace de travail dont il se sert et ce, de façon sécuritaire et écologique</li> <li>• inventer et mettre au point une technologie pouvant être appliquée</li> <li>• accepter de bon gré d'utiliser des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels</li> </ul>



# ANNEXE B

---

*Ressources d'apprentissage*

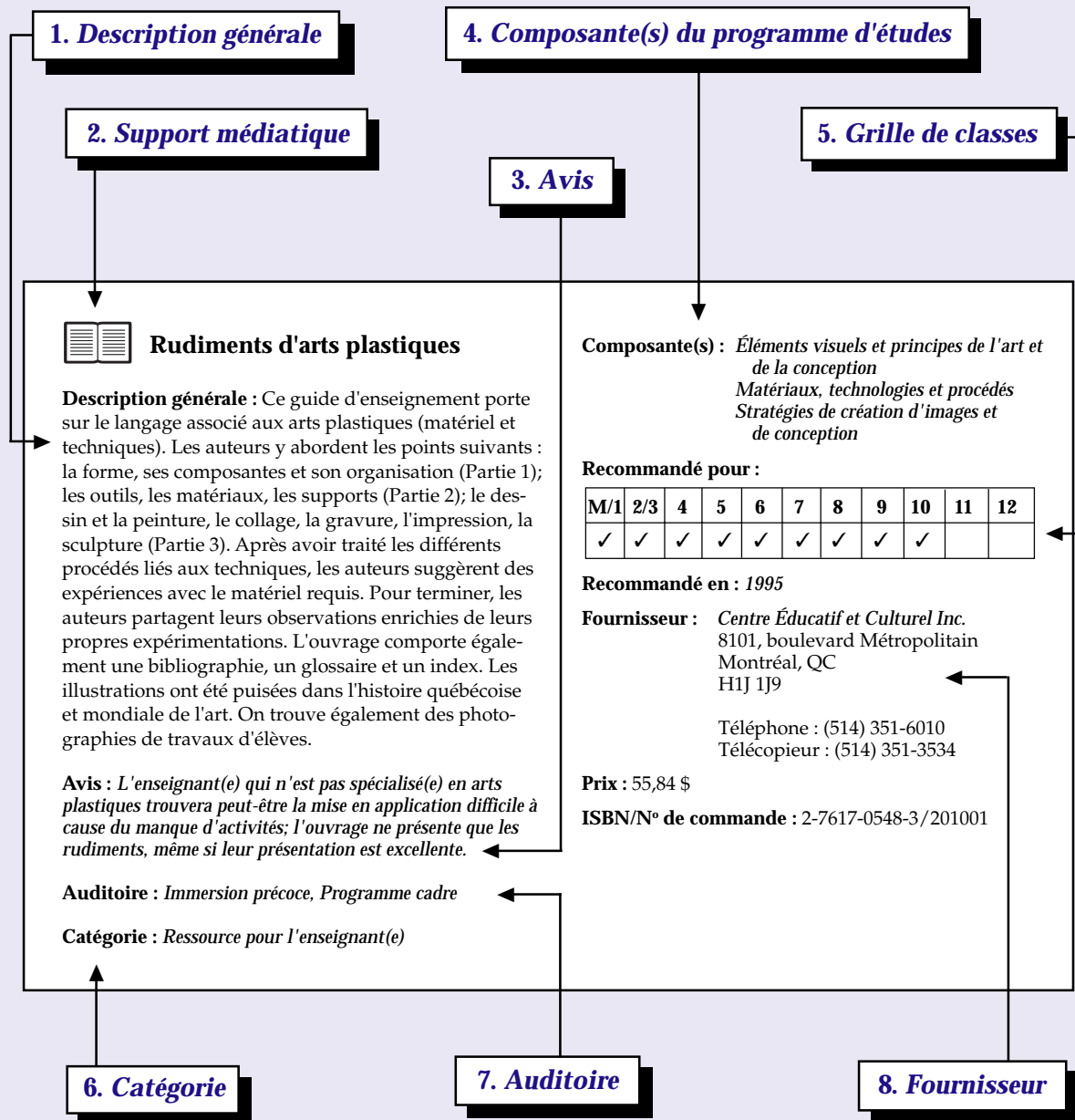




**QU'EST-CE QUE L'ANNEXE B?**

Cette annexe comprend une liste détaillée des ressources d'apprentissage qui sont recommandées pour le programme d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année. Les titres qui y figurent sont en ordre alphabétique et chaque ressource comporte une annotation. Cette annexe contient, en outre, des renseignements sur la façon de choisir des ressources d'apprentissage pour la classe.

**Renseignements fournis dans une annotation :**



**1. Description générale :** Cette section donne un aperçu de la ressource.

**2. Support médiatique :** représenté par un icône précédant le titre. Voici des icônes qu'on pourra trouver :



**Cassette audio**



**CD-ROM**



**Film**



**Jeux/Matériel concret**



**Disque au laser, disque vidéo**



**Multimédia**



**Disque compact**



**Imprimé**



**Disque**



**Diapositives**



**Logiciel**



**Vidéo**

**3. Avis :** Sert à avertir les enseignants d'un contenu délicat.

**4. Composante(s) du programme d'études :** Permet aux enseignants de faire le lien entre la ressource et le programme d'études.

**5. Grille de classes :** Indique à quelle catégorie d'âge convient la ressource.

**6. Catégorie :** Indique s'il s'agit d'une ressource pour élèves et enseignants, pour enseignants ou d'une référence professionnelle.

**7. Auditoire :** Indique la convenance de la ressource à divers types d'élèves. Les catégories sont les suivantes :

- général
- anglais langue seconde
- *Élèves :*
  - doués
  - autistes
- *Élèves ayant :*
  - une déficience visuelle
  - une déficience auditive
  - des troubles de comportement graves
  - une limitation fonctionnelle grave
  - une déficience physique
  - des difficultés d'apprentissage (LD)
  - une déficience intellectuelle légère (DI-légère)
  - une déficience moyenne à grave/profonde (DI-moyenne à grave/profonde)

**8. Fournisseur :** Nom et adresse du fournisseur. Les prix indiqués sont approximatifs et peuvent changer. Il faut vérifier le prix auprès du fournisseur.

### **Qu'en est-il des vidéos?**

Le Ministère tente d'obtenir les droits relatifs à la plupart des vidéos *recommandées*. Les droits relatifs aux vidéos recommandées récemment peuvent être en cours de négociation. Pour ces titres, on donne le nom du distributeur original plutôt que la *British Columbia Learning Connection Inc.* Les droits relatifs aux titres nouvellement inscrits prennent effet l'année où la mise en oeuvre commence. Veuillez vous renseigner auprès de la *British Columbia Learning Connection Inc.* avant de commander des vidéos nouvelles.

### **SÉLECTION DES RESSOURCES D'APPRENTISSAGE POUR LA CLASSE**

#### **Introduction**

La sélection d'une ressource d'apprentissage consiste à choisir du matériel approprié au contexte local à partir de la liste de ressources recommandées ou d'autres listes de ressources évaluées. Le processus de sélection met en jeu plusieurs des étapes du processus d'évaluation, bien que ce soit à un niveau plus sommaire. Les critères d'évaluation pourront inclure entre autres le contenu, la conception pédagogique, la conception technique et des considérations sociales.

La sélection des ressources d'apprentissage doit être un processus continu permettant d'assurer une circulation constante de nouveau matériel dans la classe. La sélection est plus efficace lorsque les décisions sont prises par un groupe et qu'elle est coordonnée au niveau de l'école, du district et du Ministère. Si elle doit être efficace et tirer le plus grand profit de ressources humaines et matérielles restreintes, la sélection doit être exécutée conjointement au plan général de mise en place des ressources d'apprentissage du district et de l'école.

Les enseignants peuvent choisir d'utiliser des ressources recommandées par le Ministère afin d'appuyer les programmes d'études provinciaux et locaux. Ils peuvent également choisir des ressources qui ne figurent pas sur la liste du Ministère ou élaborer leurs propres ressources. Les ressources qui ne font pas partie des titres recommandés doivent être soumises à une évaluation locale, approuvée par la commission scolaire.

#### **CRITÈRES DE SÉLECTION**

Plusieurs facteurs sont à considérer lors de la sélection de ressources d'apprentissage.

#### **Contenu**

Le premier facteur de sélection sera le programme d'études à enseigner. Les ressources éventuelles doivent appuyer les résultats d'apprentissage particuliers auxquels vise l'enseignant. Les ressources qui figurent sur la liste de titres recommandés par le Ministère ne correspondent pas directement aux résultats d'apprentissage, mais se rapportent aux composantes pertinentes du programmes d'études. Il incombe aux enseignants de déterminer si une ressource appuiera effectivement les résultats d'apprentissage énoncés dans une composante du programme d'études. La seule manière d'y parvenir est d'étudier l'information descriptive se rapportant à la ressource, d'obtenir des renseignements supplémentaires sur le matériel auprès du fournisseur et des collègues, de lire les critiques et d'étudier la ressource proprement dite.

#### **Conception pédagogique**

Lorsqu'ils sélectionnent des ressources d'apprentissage, les enseignants doivent avoir à l'esprit les habiletés et les styles d'apprentissage individuels de leurs élèves actuels et prévoir ceux des élèves à venir. Les

ressources recommandées visent divers auditoires particuliers, dont les élèves doués, les élèves présentant des troubles d'apprentissage, les élèves présentant un léger handicap mental et les élèves en cours de francisation. La pertinence de toute ressource à l'une ou l'autre de ces populations scolaires est indiquée dans l'annotation qui l'accompagne. La conception pédagogique d'une ressource inclut les techniques d'organisation et de présentation, les méthodes de présentation, de développement et de récapitulation des concepts ainsi que le niveau du vocabulaire. Il faut donc tenir compte de la pertinence de tous ces éléments face à la population visée.

Les enseignants doivent également considérer leur propre style d'enseignement et sélectionner des ressources qui le compléteront. La liste de ressources recommandées renferme du matériel allant d'un extrême à l'autre au niveau de la préparation requise : certaines ressources sont normatives ou complètes, tandis que d'autres sont à structure ouverte et exigent une préparation considérable de la part de l'enseignant. Il existe des ressources recommandées pour tous les enseignants, quelles que soient leur expérience et leur connaissance d'une discipline donnée et quel que soit leur style d'enseignement.

### ***Considérations technologiques***

On encourage les enseignants à envisager l'emploi de toute une gamme de technologies éducatives dans leur classe. Pour ce faire, ils doivent s'assurer de la disponibilité de l'équipement nécessaire et se familiariser avec son fonctionnement. Si l'équipement requis n'est pas disponible, il faut alors que ce besoin soit incorporé dans le plan d'acquisition technologique de l'école ou du district.

### ***Considérations sociales***

Toutes les ressources recommandées qui figurent sur la liste du Ministère ont été examinées quant à leur contenu social dans une perspective provinciale. Cependant, les enseignants doivent décider si les ressources sont appropriées du point de vue de la collectivité locale.

### ***Médias***

Lors de la sélection de ressources, les enseignants doivent considérer les avantages de différents médias. Certains sujets peuvent être enseignés plus efficacement à l'aide d'un média particulier. Par exemple, la vidéo peut être le média le plus adéquat pour l'enseignement d'une compétence spécifique et observable, puisqu'elle fournit un modèle visuel qui peut être visionné à plusieurs reprises ou au ralenti pour une analyse détaillée. La vidéo peut aussi faire vivre dans la classe des expériences impossibles à réaliser autrement et révéler aux élèves des mondes inconnus. Les logiciels peuvent se révéler particulièrement utiles quand on exige des élèves qu'ils développent leur pensée critique par le biais de la manipulation d'une simulation ou lorsque la sécurité ou la répétition entrent en jeu. Les supports papier ou CD-ROM peuvent être utilisés judicieusement pour fournir des renseignements exhaustifs sur un sujet donné. Une fois encore, les enseignants doivent tenir compte des besoins individuels de leurs élèves dont certains apprennent peut-être mieux quand on utilise un média plutôt qu'un autre.

### ***Financement***

Le processus de sélection des ressources exige aussi des enseignants qu'ils déterminent quelles sommes seront consacrées aux ressources d'apprentissage. Pour ce faire, ils

doivent être au courant des politiques et procédures du district en matière de financement des ressources d'apprentissage. Les enseignants ont besoin de savoir comment les fonds sont attribués dans leur district et le financement auquel ils ont droit. Ils doivent donc considérer la sélection des ressources d'apprentissage comme un processus continu exigeant une détermination des besoins ainsi qu'une planification à long terme qui permet de répondre aux priorités et aux objectifs locaux.

### **Matériel existant**

Avant de sélectionner et de commander de nouvelles ressources d'apprentissage, il importe de faire l'inventaire des ressources qui existent déjà en consultant les centres de ressources de l'école du district. Dans certains districts, cette démarche est facilitée par l'emploi de systèmes de pistage et de gestion des ressources à l'échelle d'une école et du district. De tels systèmes font en général appel à une banque de données (et parfois aussi à un système de codes à barres) pour faciliter la recherche d'une multitude de titres. Lorsqu'un système semblable est mis en ligne, les enseignants peuvent utiliser un ordinateur pour vérifier la disponibilité de telle ou telle ressource.

### **OUTILS DE SÉLECTION**

Le ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle a mis au point divers outils à l'intention des enseignants dans le but de faciliter la sélection de ressources d'apprentissage. En voici quelques-uns :

- les Ensembles de ressources intégrées (ERI) qui contiennent de l'information sur le programme d'études, des stratégies d'enseignement et d'évaluation ainsi que les ressources d'apprentissage *recommandées*
- l'information ayant trait aux ressources d'apprentissage contenue dans des catalogues, des annotations, des bases de données relatives aux ressources sur disquettes, des répertoires sur CD-ROM et à l'avenir, grâce au système «en ligne»
- des ensembles des ressources d'apprentissage nouvellement recommandées (mis chaque année à la disposition d'un certain nombre de districts de la province afin que les enseignants puissent examiner directement les ressources dans le cadre d'expositions régionales)
- des ensembles de ressources d'apprentissage recommandées par le Ministère (que les districts peuvent emprunter sur demande)

### **PROCESSUS DE SÉLECTION MODÈLE**

Les étapes suivantes sont suggérées pour faciliter la tâche au comité de sélection des ressources d'apprentissage d'une école :

1. Désigner un coordonnateur des ressources (p. ex. un enseignant-bibliothécaire).
2. Mettre sur pied un comité des ressources d'apprentissage composé de chefs de département ou d'enseignants responsables d'une matière.
3. Élaborer pour l'école une philosophie et une approche de l'apprentissage basées sur les ressources.
4. Répertorier les ressources d'apprentissage, le matériel de bibliothèque, le personnel et l'infrastructure existants.
5. Déterminer les points forts et les points faibles des systèmes en place.
6. Examiner le plan de mise en oeuvre des ressources d'apprentissage du district.
7. Déterminer les priorités au niveau des ressources.

8. Utiliser des critères tels que ceux de *Sélection des ressources d'apprentissage et démarche de réclamation* afin de présélectionner les ressources éventuelles.
9. Examiner sur place les ressources présélectionnées lors d'une exposition régionale ou d'une exposition d'éditeurs ou en empruntant un ensemble au Bureau des ressources d'apprentissage.
10. Faire les recommandations d'achat.

### RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Pour de plus amples renseignements sur les processus d'évaluation et de sélection, les catalogues imprimés et sur CD-ROM, les annotations ou les bases de données sur les ressources, veuillez communiquer avec le Bureau des ressources d'apprentissage, au 387-5331 (téléphone) ou au 387-1527 (télécopieur).



### L'art de voir

**Description générale :** Cet ouvrage comprend cinq chapitres : L'homme dans l'art; La nature dans l'art; Les lieux dans l'art; Les histoires dans l'art; L'art et les artistes. Chaque chapitre présente des leçons d'art (lignes, volumes, tons, couleurs naturelles, angles de vue, formats, découpages, impression par bloc, caricatures, etc.) liées aux oeuvres d'artistes célèbres. Les activités suggérées sont simples, efficaces et d'adaptation facile pour différents niveaux. À la fin du livre, on trouve une courte biographie des artistes mentionnés.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre*  
*Immersion tardive - est approprié comme référence pour l'enseignant(e)*  
*Douance - propose beaucoup d'idées pour les élèves doués en arts visuels*

**Catégorie :** *Matériel de référence pour l'enseignant(e)*

**Composante(s) :** *contextes (personnel, social, culturel et historique) éléments visuels et principes de l'art et de la conception matériaux, technologies et procédés stratégies de création d'images et de conception*

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** *Anctil and Pépin Books*  
 7375 Granville Street  
 Vancouver, BC  
 V6P 4Y3

Téléphone : (604) 266-7645  
 Télécopieur : (604) 261-7629

**Prix :** 32,50 \$

**ISBN/Numéro de commande :** 2-203-14415-7/680-14415



### Art et mathématiques

**Description générale :** Au moyen de présentations en couleurs et de jeux d'applications, ce logiciel permet l'acquisition de connaissances en géométrie et de reconnaître le lien entre la géométrie et les arts visuels. Par des «Sélections», le logiciel permet à l'élève d'explorer les figures de base (le carré, le triangle et le cercle), les couleurs primaires et secondaires et les transformations mathématiques (la rotation, la réflexion et la translation). À l'intérieur de chacune des «Sélections», le logiciel propose des définitions et des explications, des mises en application, ainsi que des exemples d'oeuvres d'artistes connus pour fins d'illustration des concepts étudiés. Une dernière sélection intitulée «Composition» permet de créer sa propre image et ainsi d'appliquer les connaissances acquises. Le guide d'utilisation, qui accompagne le logiciel, explique comment l'installer et l'utiliser. Il contient également des notes sur les oeuvres présentées.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre*  
*Immersion tardive - les concepts et stratégies présentés sont pertinents aux enfants de ce groupe d'âge en plus d'être expliqués en langage simple et clair*  
*Douance - la composante appelée «composition» permet à l'enfant de créer à son gré*

**Catégorie :** *Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)*

**Composante(s) :** *contextes (personnel, social, culturel et historique) éléments visuels et principes de l'art et de la conception matériaux, technologies et procédés stratégies de création d'images et de conception*

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** *Centre de recherche appliquée pour l'ordinateur (C.R.A.P.O.)*  
 1200 Papineau, bureau 301  
 Montréal, QC  
 H2K 4R5

Téléphone : (514) 528-8791  
 Télécopieur : (514) 528-1770

**Prix :** pas disponible

**ISBN/Numéro de commande :** pas disponible



### Dallaire... étranger chez lui

**Description générale :** Cette vidéo de 28 minutes raconte la carrière du peintre québécois Jean-Philippe Dallaire (1916-1965). Des entrevues, des saynètes et la présentation de certaines oeuvres permettent de suivre l'évolution de cet artiste. Dallaire quitta sa patrie en 1938 pour s'établir en France qui devint son pays d'adoption. Jusqu'à la fin de sa vie, Dallaire a conservé un regard d'enfant sur son entourage quotidien.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre*  
*Douance - point de départ pour l'exploration approfondie*

**Catégorie :** *Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)*

**Composante(s) :** *contextes (personnel, social, culturel et historique) stratégies de création d'images et de conception*

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
							✓	✓	✓	✓

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** *B.C. Learning Connection Inc.*  
 c/o Learning Resources Branch  
 (Customer Service)  
 878 Viewfield Road  
 Victoria, BC  
 V9A 4V1

Téléphone : (604) 387-5331

**Prix :** 21 \$

**ISBN/Numéro de commande :** VA0502



### L'écho des songes

**Description générale :** Cette vidéo d'une durée de 52 minutes présente des artistes contemporains appartenant à différents groupes des Premières Nations. Leurs oeuvres reflètent la réalité propre de leur peuple. Chacun de ces artistes exprime sa culture et ses croyances au moyen de la forme d'art qu'il privilégie (architecture, peinture à l'huile, dessin au crayon feutre, collage, orfèvrerie, sculpture sur bois et sur pierre). On y entend la musique du groupe Kashtin. Même s'ils utilisent des moyens techniques modernes, ces deux artistes n'ont pas renié leurs racines profondes et leurs traditions.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre Douance - possibilité d'analyser en profondeur*

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique) éléments visuels et principes de l'art et de la conception

matériaux, technologies et procédés

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
					✓	✓	✓	✓		

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** B.C. Learning Connection Inc.  
c/o Learning Resources Branch (Customer Service)  
878 Viewfield Road  
Victoria, BC  
V9A 4V1

Téléphone : (604) 387-5331  
Télécopieur : (604) 387-1527

**Prix :** 22 \$

**ISBN/Numéro de commande :** pas disponible



### Empreintes

**Description générale :** La trousse est composée d'un manuel de l'élève et d'un guide d'enseignement. Le manuel de l'élève présente dix projets dont les activités sont divisées en quatre étapes : Exploration, Expérimentation, Réalisation et Réflexion. Le guide d'enseignement comprend des notes méthodologiques (Présentation du matériel, Objectifs, Suggestion de planification annuelle, Matériel à prévoir pour l'année, Organisation matérielle d'un local d'arts plastiques, Bibliographie, Évaluation), l'exploitation pédagogique des dix projets ainsi que des fiches à reproduire. Cette trousse permet de se familiariser avec la démarche artistique et de découvrir de nouvelles façons de s'exprimer en utilisant le dessin, la peinture, la gravure, l'impression, le nouage, le tissage, le collage, le modelage, la sculpture, l'assemblage et le façonnage.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre*

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique) éléments visuels et principes de l'art et de la conception

matériaux, technologies et procédés

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
					✓	✓				

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Centre Éducatif et Culturel Inc.  
8101, boulevard Métropolitain  
Montréal, QC  
H1J 1J9

Téléphone : (514) 351-6010  
Télécopieur : (514) 351-3534

**Prix :** livre de l'élève : 30,82 \$  
guide d'enseignement : 54,10 \$

**ISBN/Numéro de commande :** livre de l'élève :  
2-7617-0676-5/201004  
guide d'enseignement :  
2-7617-0990-X



### Le Groupe des Sept

**Description générale :** Cette vidéo de 15 minutes, après un bref historique du musée McMichael en Ontario, nous fait connaître chacun des artistes, grâce à la présentation de quelques-unes de leurs oeuvres et de photographies d'archives. On démystifie ainsi l'artiste qu'on nous montre dans son quotidien, par exemple en train de peindre au sommet d'une montagne. La narratrice décrit clairement le style de chacun des peintres et, à l'occasion, vérifie l'assimilation des connaissances de son auditoire composé d'enfants. Une activité de synthèse complète la visite du musée : les enfants sont invités à peindre.

**Auditoire :** *Immersion précoce, Programme cadre Immersion tardive - ressource s'intégrant aux arts langagiers; l'écoute, le voir, le faire et le parler sont abordés à travers ce thème Douance - ressource développant l'esprit critique, la recherche*

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique) éléments visuels et principes de l'art et de la conception

matériaux, technologies et procédés

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
				✓	✓	✓	✓	✓		

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Fitzhenry & Whiteside Ltd.  
195 Allstate Parkway  
Markham, ON  
L3R 4T8

Téléphone : (905) 477-9700  
Télécopieur : (905) 477-9179

**Prix :** 29,95 \$

**ISBN/Numéro de commande :** pas disponible





### Hurtubise

**Description générale :** Dans cette vidéo de 48 minutes, le peintre québécois Jacques Hurtubise décrit l'importance de la forme et de la couleur dans ses oeuvres. Après un bref historique personnel, Hurtubise nous raconte l'évolution de son art qui va de l'abstrait, la tache, l'«op art» et du «black out» jusqu'aux oeuvres actuelles de symétrie. La vidéo a été tournée chez l'artiste qui vit et travaille sur l'île du Cap-Breton et la création de l'ensemble de son oeuvre en constitue le fil conducteur.

**Auditoire :** Immersion précoce, Programme cadre

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique)  
éléments visuels et principes de l'art et de la conception

matériaux, technologies et procédés

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
							✓	✓	✓	✓

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** B.C. Learning Connection Inc.  
c/o Learning Resources Branch (Customer Service)  
878 Viewfield Road  
Victoria, BC  
V9A 4V1

Téléphone : (604) 387-5331

Télécopieur : (604) 387-1527

**Prix :** 22 \$

**ISBN/Numéro de commande :** VA0501



### Je fais un livre

**Description générale :** Tiré de la collection «Petites mains», ce livre propose une gamme d'idées originales pour la fabrication d'un livre. La première partie couvre les livrets, les livres chiffons, tactiles, zigzags, du genre rouleau et TV, brochés et reliés, à surprises et en relief. La deuxième partie, qui couvre la planification et l'organisation de la fabrication, illustre la mise en page, le format, l'impression, les collages, les chemises à ruban, les lettrages, les décalques et les alphabets.

**Auditoire :** Immersion précoce, Programme cadre

*Immersion tardive - le livre créé par l'apprenant peut servir d'outil pour l'expression écrite de la langue à acquérir*

*Douance - en créant un livre, l'apprenant doué peut pousser les limites de sa créativité artistique et langagière*

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** éléments visuels et principes de l'art et de la conception

matériaux, technologies et procédés

stratégies de création d'images et de conception

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Anctil and Pépin Books  
7375 Granville Street  
Vancouver, BC  
V6P 4Y3

Téléphone : (604) 266-7645

Télécopieur : (604) 261-7629

**Prix :** 15,95 \$

**ISBN/Numéro de commande :** 2-203-14923-X/680-14923



### Paul Gauguin

**Description générale :** Ce livre se veut un reportage sur l'artiste Paul Gauguin et regroupe des documents, souvenirs, lettres, photos et esquisses qui présentent très bien cet artiste fasciné par la force intérieure de la nature. L'ouvrage est complété par un index de la biographie chronologique de Gauguin et un glossaire.

**Auditoire :** Immersion précoce, Programme cadre

*Douance*

**Catégorie :** Ressource pour l'élève, pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique)

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
								✓	✓	✓

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Bonjour Books  
Unit 2135, 11871 Horseshoe Way  
Richmond, BC  
V7A 5H5

Téléphone : 271-2665

Télécopieur : 274-2665 (274-BOOK)

**Prix :** 24,95 \$

**ISBN/Numéro de commande :** 2070568512



### Rudiments d'arts plastiques

**Description générale :** Ce guide d'enseignement porte sur le langage associé aux arts plastiques (matériel et techniques). Les auteurs y abordent les points suivants : la forme, ses composantes et son organisation (Partie 1); les outils, les matériaux, les supports (Partie 2); le dessin et la peinture, le collage, la gravure, l'impression, la sculpture (Partie 3). Après avoir traité les différents procédés liés aux techniques, les auteurs suggèrent des expériences avec le matériel requis. Pour terminer, les auteurs partagent leurs observations enrichies de leurs propres expérimentations. L'ouvrage comporte également une bibliographie, un glossaire et un index. Les illustrations ont été puisées dans l'histoire québécoise et mondiale de l'art. On trouve également des photographies de travaux d'élèves.

**Avis :** L'enseignant(e) qui n'est pas spécialisé(e) en arts plastiques trouvera peut-être la mise en application difficile à cause du manque d'activités; l'ouvrage ne présente que les rudiments, même si leur présentation est excellente.

**Auditoire :** Immersion précoce, Programme cadre

**Catégorie :** Ressource pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** éléments visuels et principes de l'art et de la conception  
matériaux, technologies et procédés  
stratégies de création d'images et de conception

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Centre Éducatif et Culturel Inc.  
8101, boulevard Métropolitain  
Montréal, QC  
H1J 1J9

Téléphone : (514) 351-6010  
Télécopieur : (514) 351-3534

**Prix :** 55,84 \$

**ISBN/Numéro de commande :** 2-7617-0548-3/201001



### Sculpture

**Description générale :** Cette ressource comporte 125 feuilles avec reliure à anneaux et 20 diapositives couleur. Après une introduction générale sur l'évolution de la sculpture entre 1880 et 1967, les auteurs présentent les artistes suivants : Rodin, Degas, Gauguin, Picasso, Matisse, Gabo, Brancusi, Moore, Hepworth, Lipchitz, Arp, Giacometti, Smith, Caro, Rabinowitch. Pour chacune des oeuvres présentes dans la trousse, on trouve la notice biographique de l'artiste, une bibliographie sélective et des questions pour fins de discussion. La trousse comprend également un glossaire, une bibliographie, une liste de ressources audiovisuelles, ainsi que des activités en relation avec les oeuvres. Une dernière section intitulée «Les sculptures en plein air» permet de découvrir les sculptures du centre de Toronto et comprend une liste des oeuvres à voir et un plan de la ville.

**Auditoire :** Immersion précoce, Programme cadre

**Catégorie :** Ressource pour l'enseignant(e)

**Composante(s) :** contextes (personnel, social, culturel et historique)  
matériaux, technologies et procédés

**Recommandé pour :**

M/1	2/3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
							✓	✓		

**Recommandé en :** 1995

**Fournisseur :** Art Gallery of Ontario  
317 Dundas Street West  
Toronto, ON  
M5T 1G4

Téléphone : (416) 979-6642  
Télécopieur : (416) 979-6674

**Prix :** 45 \$

**ISBN/Numéro de commande :** 1-895235-06-5



# ANNEXE C

---

*Considérations communes  
à tous les programmes*



Les trois principes d'apprentissage énoncés dans l'introduction du présent ERI constituent le fondement du *Programme d'éducation de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année*. Ils ont guidé tous les aspects de l'élaboration de ce document, y compris les résultats d'apprentissage, les stratégies d'enseignement et d'évaluation ainsi que l'évaluation des ressources d'apprentissage. Outre ces trois principes, le Ministère reconnaît que les écoles de la Colombie-Britannique accueillent des jeunes gens dont les origines, les intérêts, les habiletés et les besoins sont différents. Pour satisfaire ces besoins et assurer à tous les apprenants un traitement équitable et l'égalité d'accès aux services, chaque élément de ce document a également intégré des considérations communes à tous les programmes d'études. Les utilisateurs de ce document pourront s'inspirer de ces principes et possibilités d'intégration pour organiser leur classe, préparer leurs cours et dispenser leur enseignement.

Les considérations suivantes ont servi à orienter l'élaboration et l'évaluation des éléments de l'ERI :

- Orientation pratique du programme
- Introduction au choix de carrière
- English as a Second Language (ESL) / Mesures d'accueil
- Environnement et durabilité
- Études autochtones
- Égalité des sexes
- Technologie de l'information
- Éducation aux médias
- Multiculturalisme et antiracisme
- Science-Technologie-Société
- Besoins particuliers

#### ORIENTATION PRATIQUE DU PROGRAMME

L'orientation pratique donnée à tous les cours favorise l'emploi d'applications pratiques pour faire la démonstration du savoir théorique. L'application de la théorie dans le

contexte des problèmes et situations de la vie courante et du lieu de travail augmente la pertinence de l'école aux besoins et aux objectifs des élèves. Cette orientation pratique renforce le lien qui existe entre ce que les élèves doivent savoir pour fonctionner efficacement au travail ou dans les établissements postsecondaires et ce qu'ils apprennent de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année.

La mise en œuvre d'une approche pratique exige la collaboration de tout un éventail de partenaires comprenant les universités, collèges, instituts, employeurs, groupes communautaires, parents et organismes gouvernementaux.

L'orientation pratique du programme d'études est conforme aux énoncés suivants tirés du *Programme d'éducation de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année* :

*«Tous les niveaux du programme s'articulent autour d'un tronc d'apprentissage commun afin d'assurer que les élèves apprennent à lire, à écrire, à effectuer des opérations mathématiques de base, à résoudre des problèmes et à utiliser la technologie informatique.»*

*«Les employeurs s'attendent à ce que les diplômés écoutent bien, pensent de façon critique et résolvent des problèmes, communiquent clairement, fassent preuve d'autonomie et collaborent avec autrui. Le nouveau marché du travail exige aussi que les travailleurs soient initiés à la technologie et qu'ils sachent puiser des informations à de nombreuses sources et les appliquer.»*

Voici quelques exemples d'une orientation pratique dans différentes disciplines :

**English Language Arts** ou **Français langue première** — on met de plus en plus l'accent sur le langage employé dans les situations de la vie de tous les jours et au travail, par exemple les entrevues d'emploi, notes de service, lettres, le traitement de texte, les

communications techniques (y compris l'aptitude à interpréter des rapports techniques, guides, tableaux et schémas)

**Mathématiques** — on souligne de plus en plus les compétences requises dans le monde du travail, y compris les probabilités et les statistiques, la logique, la théorie des mesures et la résolution de problèmes

**Sciences** — davantage d'applications et d'expérience pratique des sciences telles que la réduction du gaspillage énergétique à l'école ou à la maison, la responsabilité d'une plante ou d'un animal dans la classe, la production informatisée de tableaux et de graphiques et l'utilisation de logiciels tableurs

**Éducation aux affaires** — on insiste davantage sur les applications de la vie courante comme la préparation du curriculum vitae et du portfolio personnel, la participation collective à la résolution de problèmes en communications des affaires, l'emploi de logiciels pour gérer l'information et l'emploi de la technologie pour créer et imprimer du matériel de commercialisation

**Arts visuels** — applications de la vie courante telles que collaborer à la production d'images ayant une signification sociale pour la classe, l'école ou la collectivité; regarder et analyser des objets et des images provenant de la collectivité; faire des expériences sur divers matériaux pour créer des images

Le résumé ci-dessus est tiré d'une étude du *Programme d'éducation de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année* (septembre 1994) et de programmes d'études de la Colombie-Britannique et d'autres juridictions.

### INTRODUCTION AU CHOIX DE CARRIÈRE

L'introduction au choix de carrière est un processus continu qui permet aux apprenants d'intégrer leurs expériences personnelles, familiales, scolaires, professionnelles et communautaires en vue de faciliter leurs choix de vie personnelle et professionnelle.

L'introduction au choix de carrière porte principalement sur la sensibilisation à la formation professionnelle, l'exploration des carrières, la préparation et la planification de la vie professionnelle, et l'expérience en milieu de travail.

Tout au long de leurs études dans ce domaine, les élèves développent :

- leur ouverture à des professions et types d'emplois divers
- leur compréhension des rapports qui existent entre le travail et les loisirs, le travail et la famille et enfin, le travail et les aptitudes et intérêts individuels
- leur compréhension du rôle que joue la technologie dans le monde du travail et dans la vie quotidienne
- leur compréhension des rapports qui existent entre le travail et l'apprentissage
- leur compréhension des changements qui se produisent au niveau de l'économie, de la société et du marché du travail
- leur capacité d'élaborer des plans d'apprentissage et de réfléchir sur l'importance de l'éducation permanente
- leur capacité de se préparer à jouer des rôles multiples au cours de leur vie

### Au niveau primaire

L'introduction au choix de carrière favorise une attitude positive à l'égard de divers rôles professionnels et types d'emplois. Les sujets traités incluent :

- le rôle du travail et des loisirs
- les rapports qui existent entre le travail, la famille, les intérêts et les aptitudes de chacun

On peut mettre en lumière tout un éventail de carrières en utilisant des activités d'apprentissage en classe axées sur les élèves eux-mêmes et sur une gamme complète de modèles y compris des modèles non traditionnels.

### *De la 4<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> année*

On continue à mettre l'accent sur la connaissance de soi et de la vie professionnelle. On y traite des sujets suivants :

- les intérêts, aptitudes et objectifs futurs potentiels
- la technologie au travail et dans la vie quotidienne
- les changements sociaux, familiaux et économiques
- les options futures en matière d'éducation
- les groupes de carrières (carrières ayant des rapports entre elles)
- les modes de vie
- les influences extérieures sur la prise de décision

On pourra faire appel à des jeux, à des jeux de rôle et à des expériences pertinentes de bénévolat communautaire pour aider les élèves à explorer activement le monde du travail. On pourra également faire des expériences sur le terrain au cours desquelles les élèves observent des travailleurs dans leur environnement de travail et s'entretiennent ensuite avec eux. Ces activités d'apprentissage favorisent le développement des compétences en communication interpersonnelle et en résolution collective de problèmes, compétences qu'il est bon de posséder dans le monde du travail et dans d'autres situations de la vie.

### *En 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> années*

On fera en sorte que les élèves aient l'occasion de se préparer à prendre des décisions appropriées et réalistes. Lorsqu'ils mettront au point leur propre plan d'apprentissage, ils établiront des rapports entre la connaissance de soi et leurs buts et aspirations. Ils acquerront aussi de nombreuses compétences et attitudes fondamentales nécessaires pour un passage efficace de l'adolescence à l'âge

adulte. Ils seront ainsi mieux préparés à devenir responsables et autonomes tout au long de leur vie.

Les sujets traités incluent :

- l'esprit d'entreprise
- l'aptitude à l'emploi (p. ex. comment trouver et garder un emploi)
- l'importance de l'éducation permanente et de la planification professionnelle
- l'engagement au niveau communautaire
- les nombreux rôles différents qu'une personne peut jouer au cours de sa vie
- la dynamique du monde du travail (p. ex. syndicats, chômage, loi de l'offre et de la demande, littoral du Pacifique, libre-échange)

À ce niveau-ci, on insiste sur l'analyse des compétences et des intérêts personnels au moyen de diverses occasions d'exploration de carrières (p. ex. les observations au poste de travail). On pourra aider les élèves à analyser et à confirmer leurs valeurs et croyances personnelles au moyen de discussions de groupe et de consultations individuelles.

### *En 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années*

À la fin des études, l'introduction au choix de carrière aborde plus spécialement les questions ayant trait au monde du travail. En voici quelques-unes :

- la dynamique de la main-d'œuvre changeante et les facteurs de changement qui affectent le marché du travail (p. ex. technologie d'avant-garde et tendances économiques)
- les compétences de maintien de l'emploi et d'avancement (compétences interpersonnelles requises dans le monde du travail, normes d'emploi)
- les questions de santé au travail et d'accès aux services de santé

- le financement des études supérieures
- les stratégies et milieux d'apprentissage alternatifs pour différentes étapes de la vie
- l'expérience en milieu de travail (obligatoire, minimum de 30 heures)

### **Expérience en milieu de travail**

L'expérience en milieu de travail donne aux élèves l'occasion de participer à diverses expériences qui les aident à préparer la transition vers la vie professionnelle. Grâce à l'expérience en milieu de travail, les élèves auront aussi l'occasion :

- d'établir des rapports entre ce qu'ils apprennent à l'école et les compétences et connaissances requises dans le monde du travail et dans la société en général
- de faire l'expérience d'un apprentissage à la fois théorique et appliqué dans le cadre d'une éducation libérale et générale
- d'explorer les orientations de carrière qu'ils auront indiquées dans leur plan d'apprentissage

Les descriptions de l'introduction au choix de carrière sont tirées des publications suivantes du ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle : *Career Developer's Handbook, Lignes directrices relatives au programme d'éducation de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année, Guide de mise en œuvre, Partie I* et *Prescribed Provincial Curriculum for Personal Planning, Kindergarten to Grade 12*, version préliminaire, janvier 1995.

### **ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE (ESL) / MESURES D'ACCUEIL**

L'aide en ESL est offerte aux élèves dont l'emploi de l'anglais est suffisamment différent de celui de l'anglais courant pour les empêcher de réaliser leur potentiel. Nombreux sont les élèves qui apprennent l'anglais et qui le parlent assez couramment et semblent posséder les compétences requises. Cependant, l'école exige une connaissance plus approfondie de l'anglais et de ses variations, tant à l'oral qu'à l'écrit. C'est pourquoi même les élèves qui parlent couramment la langue peuvent avoir besoin de suivre des cours d'ESL pour profiter de l'expérience linguistique appropriée à laquelle ils n'ont pas accès en dehors de la classe. L'ESL est un service de transition plutôt qu'une discipline. Les élèves apprennent la langue d'enseignement et, dans bien des cas, le contenu des disciplines appropriées pour leur classe. C'est la raison pour laquelle l'ESL n'a pas de programme spécifique. Le programme d'études officiel constitue la base de la majeure partie de l'enseignement et sert à enseigner l'anglais aussi bien que les disciplines individuelles. La méthodologie, l'objet de l'apprentissage et le niveau d'engagement vis-à-vis du programme d'études sont les caractéristiques qui différencient les services d'ESL des autres activités scolaires.

**Les élèves du programme d'ESL**

Près de 10 pour cent de la population scolaire de la Colombie-Britannique bénéficie des services d'ESL. Ces élèves ont des antécédents très divers. La plupart sont des immigrants récemment arrivés dans la province. Certains sont nés au Canada, mais n'ont pas eu l'occasion d'apprendre l'anglais avant d'entrer à l'école élémentaire. La majorité des élèves d'ESL a un système linguistique bien développé et a suivi des études équivalant plus ou moins à celles que suivent les élèves nés en Colombie-Britannique. Un petit nombre d'élèves, du fait de leurs expériences passées, ont besoin de services de base tels que la formation en lecture et en écriture, le perfectionnement scolaire et la consultation suite à un traumatisme.

### **Les élèves du programme d'ESL**

Les enseignants pourront avoir des élèves de n'importe quel niveau d'ESL dans leurs classes. Bien des élèves d'ESL suivent des cours dans les disciplines scolaires surtout pour avoir des contacts avec leurs pairs



anglophones et pour être exposés à la langue et aux disciplines. D'autres élèves d'ESL sont tout à fait intégrés au niveau des disciplines. L'intégration réussit lorsque les élèves atteignent un degré de compétence linguistique et de connaissances générales d'une matière tel qu'ils peuvent obtenir de bons résultats avec un minimum de soutien externe.

### **Conditions d'apprentissage optimales pour les élèves d'ESL**

Le but du programme d'ESL est de fournir aux élèves un milieu d'apprentissage où ils peuvent comprendre la langue et les concepts.

On favorisera les pratiques suivantes visant à améliorer l'apprentissage des élèves :

- employer des objets réels et un langage simple au niveau élémentaire
- tenir compte des antécédents culturels et des styles d'apprentissage différents et ce, à tous les niveaux
- fournir du matériel d'apprentissage adapté (au contenu linguistique réduit)
- respecter la période silencieuse de l'élève durant laquelle l'expression n'est pas une indication de son niveau de compréhension
- permettre aux élèves de pratiquer et d'intérioriser l'information avant de donner des réponses détaillées
- faire la différence entre la forme et le contenu dans le travail écrit des élèves
- garder à l'esprit les exigences auxquelles les élèves doivent faire face

Le sommaire ci-dessus est tiré de *Supporting Learners of English; Information for School and District Administrators*, RB0032, et *ESL Policy Discussion Paper (Draft)*, Social Equity Branch, décembre 1994.

Pour les élèves inscrits au Programme francophone et au programme d'Immersion tardive, les Mesures d'accueil remplissent les mêmes fonctions que l'ESL.

### **ENVIRONNEMENT ET DURABILITÉ**

On définit l'éducation à l'environnement comme une façon de comprendre les relations que les hommes entretiennent avec l'environnement. Elle fournit aux élèves l'occasion :

- d'étudier les rapports qu'ils entretiennent avec l'environnement naturel par le biais de tous les sujets
- de faire l'expérience directe de l'environnement, qu'il soit naturel ou construit par l'homme
- de prendre des décisions et d'agir pour le bien de l'environnement

Le terme *durabilité* s'applique aux sociétés qui «favorisent la diversité et ne compromettent pas la survie future d'aucune espèce dans le monde naturel».

### **Pertinence des thèmes de l'environnement et de la durabilité dans le programme d'études**

L'intégration de ces deux thèmes au programme d'études aide les élèves à acquérir une attitude responsable vis-à-vis de la Terre. Les études qui intègrent ces deux thèmes donnent aux élèves l'occasion d'exprimer leurs croyances et leurs opinions, de réfléchir à une gamme de points de vue et en fin de compte, de faire des choix éclairés et responsables.

Les principes directeurs que l'on incorporera aux disciplines de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année sont les suivants :

- L'expérience directe est à la base de l'apprentissage humain.
- L'analyse des interactions aide les hommes à comprendre leur environnement.
- L'action responsable fait partie intégrante de l'éducation à l'environnement et en est aussi une conséquence.

En voici quelques principes organisateurs :

- La survie de l'espèce humaine repose sur des systèmes naturels et artificiels complexes.
- Les décisions et les actes des humains ont des conséquences sur l'environnement.
- Les élèves doivent avoir l'occasion de développer une appréciation esthétique de l'environnement.

Exemples de thèmes à étudier : Protection des intérêts du consommateur, systèmes d'exploitation des écoles, pollution, espèces en voie de disparition.

Le sommaire ci-dessus est tiré de *Environmental Education/Sustainable Societies—A Conceptual Framework*, Bureau des programmes d'études, 1994

### ÉTUDES AUTOCHTONES

Les Études autochtones explorent la richesse et la diversité des cultures et des langues des Premières Nations. Ces cultures et langues sont étudiées dans leurs contextes spécifiques et dans celui des réalités historiques, contemporaines et futures. Les Études autochtones sont basées sur une perspective holistique intégrant le passé, le présent et l'avenir. Les peuples des Premières Nations ont été les premiers habitants de l'Amérique du Nord; ils vivaient en sociétés très évoluées, bien organisées et autosuffisantes. Les Premières Nations constituent une mosaïque culturelle aussi riche et diverse que celle de l'Europe de l'Ouest. Il existe un grand nombre de groupes présentant des différences culturelles (p. ex. Nisga'a, KwaKwaka'Wakw, Nlaka'pamux, Secwepemc, Skomish, Tsimshian). Chaque groupe est unique et figure dans le programme scolaire pour une raison ou pour une autre. Les Premières Nations de la Colombie-Britannique forment une partie importante du tissu historique et contemporain de la province.

### *Pertinence des Études autochtones dans le programme*

- Les valeurs et les croyances autochtones perdurent et sont encore pertinentes aujourd'hui.
- Il faut valider l'identité autochtone et en établir le bien-fondé.
- Les peuples autochtones ont des cultures puissantes, dynamiques et changeantes qui se sont adaptées aux événements et tendances d'un monde en constante évolution.
- Il faut que les gens comprennent les similitudes et les différences qui existent entre les cultures si l'on doit arriver à la tolérance, à l'acceptation et au respect mutuel.
- On est en droit d'attendre des discussions et des décisions éclairées et raisonnables, basées sur une information exacte et fiable, concernant les questions autochtones (p. ex. les traités modernes que négocient présentement le Canada, la Colombie-Britannique et les Premières Nations).

Dans le cours de ses études autochtones, l'élève pourra :

- manifester sa compréhension et son appréciation des valeurs, coutumes et traditions des Premières Nations
- manifester sa compréhension et son appréciation des systèmes de communication autochtones originaux
- reconnaître l'importance des rapports que les Premières Nations entretiennent avec le monde naturel
- reconnaître les dimensions de l'art autochtone qui font partie d'une expression culturelle totale
- donner des exemples de la diversité et du fonctionnement des systèmes sociaux, économiques et politiques des Premières Nations dans des contextes traditionnels et contemporains

- décrire l'évolution des droits et libertés de la personne relativement aux peuples des Premières Nations

Voici quelques exemples d'intégration du matériel sur les Premières Nations dans les programmes de diverses disciplines :

**Arts visuels** — les élèves pourront comparer les styles artistiques de deux ou de plusieurs cultures des Premières Nations

**English Language Arts** ou **Français langue première** — les élèves pourront analyser des portraits et autres descriptions des peuples des Premières Nations dans différentes œuvres littéraires

**Sciences familiales** — les élèves pourront identifier les formes de nourriture, d'habillement et d'abri dans des cultures anciennes et contemporaines des peuples des Premières Nations

**Éducation à la technologie** — les élèves pourront décrire le perfectionnement des technologies traditionnelles des Premières Nations (bois courbé ou boîtes étanches dont les parois sont faites d'une seule planche de cèdre, tissage, matériel de pêche)

**Éducation physique** — les élèves pourront participer à des jeux et danses des Premières Nations et apprendre à les apprécier

Le sommaire ci-dessus est tiré de *First Nations Studies — Curriculum Assessment Framework (Primary through Graduation)* et de *B.C. First Nations Studies 12 Curriculum*, publiés, en 1992 et 1994 respectivement, par le Bureau de l'Éducation autochtone.

### ÉGALITÉ DES SEXES

Une éducation fondée sur l'égalité des sexes exige l'intégration des expériences, perceptions et points de vue des filles et des femmes aussi bien que ceux des garçons et des hommes à toutes les facettes de l'éducation. Elle se concentre d'abord sur les filles pour corriger les iniquités du passé. En général,

les stratégies d'intégration qui favorisent la participation des filles atteignent aussi les garçons qui sont exclus par les styles d'enseignement et le contenu de programmes d'études plus traditionnels.

### **Les principes de l'égalité des sexes en éducation sont les suivants :**

- Tous les élèves ont droit à un environnement d'apprentissage sans distinction de sexe.
- Tous les programmes scolaires et décisions ayant trait à la carrière doivent être retenus en vertu de l'intérêt et de l'aptitude de l'élève sans distinction de sexe.
- L'égalité des sexes touche également la classe sociale, la culture, l'origine ethnique, la religion, l'orientation sexuelle et l'âge.
- L'égalité des sexes exige sensibilité, détermination, engagement et vigilance à long terme.
- Le fondement de l'égalité des sexes est la coopération et la collaboration entre les élèves, les éducateurs, les organismes éducatifs, les familles et les membres des différentes communautés.

### **Stratégies générales pour un enseignement égalitaire**

- S'engager à se renseigner sur l'enseignement égalitaire et à le pratiquer.
- Utiliser des termes se rapportant particulièrement au sexe féminin dans des exercices de mise en marché. Si, par exemple, une Foire de la technologie a été conçue pour attirer les filles, mentionner celles-ci d'une façon claire et précise dans les documents de présentation. Bien des filles supposent tout naturellement que les termes neutres utilisés dans les domaines où les femmes ne sont pas traditionnellement représentées s'adressent uniquement aux garçons.

- Modifier le contenu, le style d'enseignement et les pratiques d'évaluation pour rendre des sujets non traditionnels plus pertinents et plus intéressants pour les garçons et les filles.
- Souligner les aspects sociaux et l'utilité des activités, des compétences et des connaissances.
- Des commentaires provenant d'élèves de sexe féminin indiquent que celles-ci apprécient particulièrement le mode de pensée intégral; comprendre les contextes tout autant que les faits; explorer les conséquences de certaines décisions du point de vue social, moral et environnemental.
- Au moment d'évaluer la pertinence du matériel pédagogique choisi, tenir compte du fait que les intérêts et le vécu des garçons peuvent être différents de ceux des filles.
- Choisir diverses stratégies d'enseignement, notamment organiser de petits groupes au sein desquels les élèves pourront collaborer ou coopérer les uns avec les autres et fournir à ces derniers des occasions de prendre des risques calculés, d'effectuer des activités pratiques et d'intégrer leurs connaissances à leurs compétences (p. ex. sciences et communications).
- Fournir des stratégies précises, des occasions particulières et des ressources visant à encourager les élèves à réussir dans des disciplines où ils sont d'ordinaire faiblement représentés.
- Concevoir des cours qui permettent d'explorer de nombreuses perspectives et d'utiliser différentes sources d'information — parler aussi bien d'expertes que d'experts.
- Utiliser au mieux l'esprit d'émulation qui règne au sein de la classe, particulièrement dans les domaines où les garçons excellent d'ordinaire.
- Surveiller les préjugés (dans les comportements, les ressources d'apprentissage, etc.) et enseigner aux élèves des stratégies en vue de reconnaître et d'éliminer les injustices qu'ils observent.
- Avoir conscience des pratiques discriminatoires admises dans le domaine de l'activité physique (sports d'équipe, financement des athlètes, choix en matière de programme d'éducation physique, etc.).
- Ne pas supposer que tous les élèves sont hétérosexuels.
- Échanger l'information et tisser un réseau incluant des collègues foncièrement engagés en matière d'égalité.
- Donner l'exemple d'un comportement exempt de parti pris : utiliser un langage dénotant l'insertion, un langage parallèle ou un langage ne comportant pas de connotation sexiste; interroger et aider les élèves des deux sexes aussi souvent et de façon aussi précise et approfondie dans un cas comme dans l'autre; durant les périodes d'interrogation, accorder suffisamment de temps entre les questions et les réponses pour que les élèves timides puissent répondre.
- Demander à des collègues au courant des partis pris les plus fréquents d'assister à un de vos cours et de souligner ceux qu'ils auraient pu y observer.
- Faire preuve de cohérence.

Le présent sommaire est tiré du *Preliminary Report of the Gender Equity Advisory Committee* reçu par le ministère de l'Éducation en février 1994 et d'une étude de la documentation connexe.

### TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION

La Technologie de l'information décrit l'emploi des outils et des dispositifs électroniques qui nous permettent de créer, d'explorer, de transformer et d'exprimer l'information.

### ***Pertinence de la Technologie de l'information dans le programme d'études***

Au moment où le Canada passe d'une économie agricole et industrielle à l'ère de l'information, les élèves doivent acquérir de nouvelles compétences, connaissances et attitudes. Le programme de Technologie de l'information a été conçu en vue de l'intégration dans tous les nouveaux programmes d'études afin que les élèves sachent utiliser les ordinateurs et acquièrent les connaissances technologiques requises dans le monde du travail.

Dans le cadre de ce programme, les élèves acquerront des compétences dans les domaines suivants : analyse et évaluation de l'information, traitement de texte, analyse de banques de données, gestion de l'information, applications graphiques et multimédias. Les élèves identifieront aussi les questions éthiques et sociales associées à l'utilisation de la technologie de l'information.

La Technologie de l'information faisant partie intégrante du programme, l'élève pourra :

- faire preuve de compétence élémentaire dans le maniement des outils d'information
- manifester sa compréhension de la structure et des concepts de la technologie de l'information
- établir des rapports entre la technologie de l'information et les préoccupations personnelles et sociales
- définir un problème et élaborer les stratégies permettant de le résoudre
- appliquer les critères de recherche pour localiser ou envoyer de l'information
- transférer l'information en provenance de sources externes
- évaluer l'information quant à son authenticité et à sa pertinence

- réorganiser l'information pour lui donner une nouvelle signification
- modifier, réviser et transformer l'information
- appliquer les principes de conception graphique qui affectent l'apparence de l'information
- faire passer un message à un public donné à l'aide de la technologie de l'information

Les composantes du programme sont les suivantes :

**Bases** — les compétences physiques ainsi que l'entendement intellectuel et personnel élémentaires requis pour utiliser la technologie de l'information de même que l'aptitude à l'apprentissage autonome et les attitudes sociales responsables

**Exploration** — la définition d'un problème en vue d'établir un objectif précis pour les stratégies de recherche et les techniques d'extraction

**Transformation** — filtrage, organisation et traitement de l'information

**Expression** — conception, intégration et présentation d'un message à l'aide d'une information textuelle, sonore et visuelle

Cette information est tirée de *Draft Information Technology Curriculum K-12*.

### **ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

L'éducation aux médias est une approche multidisciplinaire et interdisciplinaire de l'étude des médias. L'éducation aux médias étudie les concepts clés des médias et aborde des questions globales telles que l'histoire et le rôle des médias dans différentes sociétés ainsi que les enjeux sociaux, politiques, économiques et culturels associés aux médias. Plutôt que d'approfondir les concepts comme le ferait un cours d'Étude des médias, l'éducation aux médias s'intéresse à

la plupart des concepts importants liés aux médias dans les rapports qu'ils entretiennent avec diverses disciplines.

### ***Pertinence de l'éducation aux médias dans le programme d'études***

La vie des élèves d'aujourd'hui est envahie par la musique populaire, la télévision, le cinéma, la radio, les revues, les jeux informatiques de même que les services d'information, les médias et les messages médiatisés. L'éducation aux médias développe l'aptitude des élèves à réfléchir de manière critique et autonome sur les sujets qui les affectent. L'éducation aux médias encourage les élèves à reconnaître et à examiner les valeurs que contiennent les messages médiatisés. Elle les invite aussi à comprendre que ces messages sont produits pour informer, persuader et divertir dans des buts divers. L'éducation aux médias aide les élèves à comprendre les distorsions que peut entraîner l'emploi de pratiques et de techniques médiatisées particulières. Toutes les disciplines présentent des occasions d'apprentissage en éducation aux médias. L'éducation aux médias ne fait pas l'objet d'un programme d'études à part.

Les concepts clés de l'éducation aux médias sont les suivants :

- l'analyse de produits médiatiques (objet, valeurs, représentation, codes, conventions, caractéristiques et production)
- interprétation et influence du public (interprétation, influence des médias sur le public, influence du public sur les médias)
- médias et société (contrôle, portée)

Exemples d'intégration des concepts clés :

***English Language Arts*** ou ***Français langue première*** — les élèves font la critique de publicités et en examinent les points de vue

***Arts visuels*** — les élèves analysent l'attrait qu'exerce une image selon l'âge, le sexe, la situation, etc., du public cible

***Formation personnelle*** — les élèves examinent l'influence des médias sur les concepts corporels et sur les choix de vie saine

***Art dramatique*** — les élèves font la critique de pièces de théâtre professionnelles et amateurs, de films dramatiques et d'émissions de télévision pour en déterminer l'objet

***Sciences humaines*** — les élèves comparent la représentation des Premières Nations dans les médias au fil des ans

Ce sommaire est tiré de *A Cross-curricular Planning Guide for Media Education* préparé en 1994 par la Canadian Association for Media Education pour le compte du Bureau des programmes d'études.

### **ÉDUCATION AU MULTICULTURALISME ET À L'ANTIRACISME**

#### ***Éducation au multiculturalisme***

L'éducation au multiculturalisme met l'accent sur la promotion de la compréhension, du respect et de l'acceptation de la diversité culturelle dans notre société.

L'éducation au multiculturalisme consiste à :

- reconnaître que chaque personne appartient à un groupe culturel
- accepter et apprécier la diversité culturelle comme élément positif de notre société
- affirmer que tous les groupes ethnoculturels sont égaux dans notre société
- comprendre que l'éducation au multiculturalisme s'adresse à tous les élèves
- reconnaître que la plupart des cultures ont beaucoup en commun, que les similitudes interculturelles sont plus nombreuses que les différences et que le pluralisme culturel est une facette positive de la société

- affirmer et développer l'estime de soi fondée sur la fierté du patrimoine et donner aux élèves l'occasion d'apprécier le patrimoine culturel d'autrui
- promouvoir la compréhension inter-culturelle, le civisme et l'harmonie raciale

### ***Éducation à l'antiracisme***

L'éducation à l'antiracisme favorise l'élimination du racisme en identifiant et en changeant les politiques et pratiques sociales et en reconnaissant les attitudes et comportements individuels qui contribuent au racisme.

L'éducation à l'antiracisme consiste à :

- présenter la nécessité de réfléchir sur ses propres attitudes vis-à-vis des races et du racisme
- comprendre les causes du racisme afin de parvenir à l'égalité
- reconnaître le racisme et l'examiner tant au niveau personnel que social
- reconnaître le fait que la lutte contre le racisme est une responsabilité personnelle
- s'efforcer d'éliminer les obstacles systémiques qui marginalisent des groupes d'individus
- donner aux individus l'occasion d'agir pour éliminer toute forme de racisme y compris les stéréotypes, les préjugés et la discrimination

### ***Pertinence de l'éducation au multiculturalisme et à l'antiracisme dans le programme***

Le multiculturalisme et l'antiracisme contribuent à la qualité de l'enseignement en offrant des expériences d'apprentissage qui valorisent la force basée sur la diversité et l'équité sociale, économique, politique et culturelle. L'éducation au multiculturalisme et à l'antiracisme offre aussi aux élèves des

expériences d'apprentissage qui contribuent à leur développement social, émotionnel, esthétique, artistique, physique et intellectuel. Ils y puiseront les connaissances et compétences sociales requises pour interagir efficacement avec des cultures variées. On y reconnaît également l'importance de la collaboration entre élèves, parents, éducateurs et groupes qui oeuvrent pour la justice sociale au sein du système d'éducation.

Les objectifs clés de l'éducation au multiculturalisme et à l'antiracisme sont les suivants :

- favoriser la compréhension et le respect de la diversité culturelle
- augmenter la communication créatrice interculturelle dans une société pluraliste
- garantir l'égalité d'accès aux programmes de qualité visant la performance pédagogique pour tous les élèves quels que soient leur culture, leur nationalité d'origine, leur religion, ou leur classe sociale
- développer l'estime de soi, le respect de soi-même et des autres et la responsabilité sociale
- combattre et éliminer les stéréotypes, les préjugés, la discrimination et toute autre forme de racisme
- inclure les expériences de tous les élèves dans les programmes d'études

Exemples de l'intégration au niveau des disciplines :

**Beaux-Arts** — les élèves déterminent des façons dont les beaux-arts dépeignent les expériences culturelles

**Lettres et Sciences humaines** — les élèves reconnaissent les similitudes et les différences entre le mode de vie, l'histoire, les valeurs et les croyances de divers groupes culturels

**Mathématiques** ou **Sciences** — les élèves reconnaissent le fait que les individus et les groupes culturels ont employé des méthodes différentes et communes pour calculer, enregistrer des faits numériques et mesurer

**Éducation physique** — les élèves apprennent à apprécier les jeux et les danses de groupes culturels variés

Ce sommaire est tiré de *Multicultural and Antiracism Education—Planning Guide (Draft)*, élaboré en 1994 par le Social Equity Branch.

### SCIENCE-TECHNOLOGIE-SOCIÉTÉ

Science-Technologie-Société (STS) aborde notre compréhension des inventions et des découvertes et l'effet qu'ont la science et la technologie sur le bien-être des individus et sur la société globale.

L'étude de Science-Technologie-Société comprend :

- les contributions de la technologie aux connaissances scientifiques et vice versa
- la notion que les sciences et la technologie sont des expressions de l'histoire, de la culture et d'un éventail de facteurs personnels
- les processus scientifiques et technologiques comme l'expérimentation, l'innovation et l'invention
- le développement d'une conscience éveillée à l'éthique, aux choix et à la participation aux sciences et à la technologie

### **Pertinence de STS dans le programme d'études**

STS a pour but d'aider les élèves à examiner, à analyser, à comprendre et à expérimenter l'interconnexion dynamique qui existe entre la science, la technologie et les systèmes humains et naturels.

Grâce à l'étude de STS dans diverses disciplines, les élèves pourront :

- acquérir les connaissances et développer les compétences favorisant une attitude critique et une ouverture à l'innovation
- utiliser des outils, procédés et stratégies en vue de relever le défi des enjeux les plus nouveaux
- reconnaître et examiner l'évolution des découvertes scientifiques, des changements technologiques et du savoir humain au fil des siècles dans le contexte de nombreux facteurs sociétaux et humains
- éveiller leur conscience aux valeurs, décisions personnelles et actions responsables en matière de science et de technologie
- explorer les processus scientifiques et les solutions technologiques
- collaborer à des solutions responsables et créatrices faisant appel à la science et à la technologie

Les composantes de STS sont les suivantes : Systèmes humains et naturels, Inventions et découvertes, Outils et processus, Société et changement.

Chaque composante peut être étudiée dans divers contextes tels que l'économie, l'environnement, l'éthique, les structures sociales, la culture, la politique et l'éducation. Chacun de ces contextes représente une perspective unique permettant d'explorer les rapports critiques qui existent et les défis que nous devons relever en tant qu'individus et en tant que société globale.

Exemples de liens interdisciplinaires :

**Arts visuels** — les exigences des artistes visuels ont entraîné la mise au point de nouvelles technologies et techniques, p. ex. nouveaux pigments permanents, vernis frittés, instruments de dessin



**English Language Arts** ou **Français langue première** — de nombreuses technologies ont récemment révolutionné la manière dont on écoute, écrit et parle (p. ex. les disques compacts, la messagerie vocale, la synthèse vocale)

**Éducation physique** — la façon dont la technologie a affecté notre compréhension des rapports entre l'activité et le bien-être

Ce sommaire est basé sur *Science-Technology-Society — A Conceptual Framework*, Bureau des programmes d'études, 1994.

### BESOINS PARTICULIERS

Les élèves présentant des besoins particuliers sont les élèves qui ont des handicaps d'ordre intellectuel, physique ou émotif; des difficultés sur le plan de l'apprentissage, de la perception ou du comportement; ceux qui sont exceptionnellement doués ou talentueux.

Tous les élèves peuvent bénéficier d'un milieu d'apprentissage inclusif qui se trouve enrichi par la diversité des personnes qui le composent. Les élèves ont de meilleures perspectives de réussite lorsque les résultats d'apprentissage prescrits et les ressources recommandées tiennent compte d'un large éventail de besoins, de styles d'apprentissage et de modes d'expression chez les élèves.

Les éducateurs contribuent à créer des milieux d'apprentissage inclusifs en introduisant les éléments suivants :

- des activités qui visent le développement et la maîtrise des compétences fondamentales (lecture et écriture de base)
- une gamme d'activités et d'expériences d'apprentissage coopératif dans l'école et la collectivité ainsi que l'application de compétences pratiques dans des milieux variés

- des renvois aux ressources, à l'équipement et à la technologie d'apprentissage spécialisés
- des moyens d'adaptation en fonction des besoins particuliers (incorporer des adaptations ou extensions au contenu, au processus, au rythme et à l'environnement d'apprentissage; proposer des méthodologies ou des stratégies alternatives; renvoyer à des services spéciaux)
- diverses façons, pour l'élève, de rendre compte de son apprentissage, en dehors des activités traditionnelles (p. ex. dramatiser des événements pour manifester sa compréhension d'un poème, dessiner les observations faites en classe de français, composer et jouer un morceau de musique)
- la promotion des capacités et des contributions des enfants et des adultes présentant des besoins particuliers
- la participation à l'activité physique

Tous les élèves s'efforcent d'atteindre les résultats d'apprentissage prescrits. Nombreux sont les élèves présentant des besoins particuliers qui apprennent la même chose que l'ensemble des élèves. Dans certains cas, les besoins et aptitudes de ces élèves sont tels qu'il faut adapter ou modifier les programmes éducatifs. Le programme de l'élève pourra inclure un enseignement régulier dans certaines matières, tandis que d'autres matières seront modifiées et d'autres encore, adaptées. Ces adaptations et modifications sont spécifiées dans le plan d'apprentissage individualisé (PAI) de l'élève.

### Programmes adaptés

Un programme adapté aborde les résultats d'apprentissage du programme officiel, mais fait l'objet d'adaptations pour que l'élève puisse participer au programme. Ces adaptations incluent des formats différents pour les ressources (braille, livres enregistrés sur

cassette), pour les stratégies d'enseignement (p. ex. l'emploi d'interprètes, de signaux visuels, d'aides à l'apprentissage) et pour les procédures d'évaluation (p. ex. examen oral, temps supplémentaire). On fera aussi des adaptations au niveau de l'enchaînement des compétences, du rythme, de la méthodologie, du matériel, de la technologie, de l'équipement, des services et de l'environnement. Les élèves qui participent à des programmes adaptés sont évalués selon les normes accompagnant le programme et reçoivent les mêmes crédits que les autres.

### **Programmes modifiés**

Un programme modifié vise des résultats d'apprentissage choisis spécifiquement pour répondre aux besoins particuliers de l'élève; ces résultats diffèrent passablement de ceux du programme d'études officiel. Ainsi, un élève de 5<sup>e</sup> année peut travailler, en art du langage, à la reconnaissance de panneaux indicateurs usuels et à l'utilisation du téléphone. Un élève inscrit à un programme modifié est évalué en fonction des buts et objectifs établis dans son plan d'apprentissage individualisé.

### **Publications du Ministère destinées aux enseignants dont les élèves présentent des besoins particuliers**

Les publications ci-dessous sont actuellement disponibles auprès du Bureau des ressources d'apprentissage ou sont sur le point de l'être si elles sont en cours d'élaboration :

*The Universal Playground: A Planning Guide* (Ministère de l'Éducation, 1991, FCG 129)

*Hard of Hearing and Deaf Students—Resource Guide to Support Classroom Teachers* (Ministère de l'Éducation, 1994, RB0033)

*Special Education Services—A Manual of Policies, Procedures and Guidelines* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*I.E.P. Planning Resource* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Students with Visual Impairments—A Resource Guide to Support Classroom Teachers* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Gifted Students—A Resource Guide to Support Classroom Teachers* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Students with Intellectual Disabilities: A Resource Guide to Support Teachers* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Teaching for Student Differences: A Resource Guide to Support Classroom Teachers* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Resource Handbook for Adapted Curriculum Software* (Ministère de l'Éducation, 1995)

*Awareness Series* (Ministère de l'Éducation, 1995)

Le présent sommaire est tiré de *Handbook for Curriculum Developers* (février 1994) et de *Special Education Services—A Manual of Policies, Procedures and Guidelines*, juin 1995.



# ANNEXE D

---

*Mesure et évaluation*



### UN MOT AU SUJET DE CETTE ANNEXE

Les résultats d'apprentissage, exprimés en termes mesurables, servent de base à l'élaboration d'activités d'apprentissage et de stratégies d'évaluation. Cette annexe contient des considérations générales sur la mesure et l'évaluation, de même que des modèles de plans visant à montrer comment les activités, la mesure et l'évaluation peuvent être combinées dans un programme particulier d'arts visuels.

### MESURE ET ÉVALUATION

La mesure consiste en la collecte systématique d'informations sur ce que les élèves savent, sur ce qu'ils sont capables de faire et sur ce vers quoi ils se dirigent. Les méthodes d'évaluation comprennent, notamment, l'autoévaluation de l'élève, l'évaluation de la performance, l'évaluation de portfolios et les rencontres. Les outils d'évaluation peuvent comprendre l'observation, les exercices quotidiens, les questionnaires, les exemples de travaux d'élèves, les épreuves écrites, les échelles d'appréciation globales, les projets et les comptes rendus oraux et écrits.

La performance de l'élève est évaluée à partir des informations recueillies lors des activités d'évaluation. L'enseignant utilise ses capacités d'introspection, ses connaissances et son expérience avec les élèves de même que des critères précis qu'il établit afin de porter un jugement sur le niveau de performance de l'élève en fonction des résultats d'apprentissage prescrits.

L'évaluation peut être très bénéfique pour les élèves lorsqu'elle est pratiquée de façon régulière et constante. Lorsqu'on la considère comme un moyen de stimuler l'apprentissage et non comme un jugement définitif, elle permet de montrer aux élèves leurs points forts et de leur indiquer des moyens

de les développer davantage. Les élèves peuvent utiliser cette information pour réorienter leurs efforts, dresser des plans et se fixer des nouveaux buts.

L'évaluation peut revêtir diverses formes, selon les objectifs visés.

- L'évaluation critérielle sert à évaluer la performance de l'élève en classe. Elle utilise des critères fondés sur les résultats d'apprentissage décrits dans le programme d'études officiel. Les critères reflètent la performance de l'élève en fonction d'activités d'apprentissage déterminées. Lorsque le programme d'un élève est substantiellement modifié, l'évaluation peut se fonder sur des objectifs individuels. De telles modifications sont inscrites dans un plan d'apprentissage individualisé (PAI).
- L'évaluation normative permet d'effectuer des évaluations de système à grande échelle. Un système d'évaluation normative n'est pas destiné à être utilisé en classe parce qu'une classe ne constitue pas un groupe témoin assez important. L'évaluation normative permet de comparer la performance d'un élève à celle d'autres élèves et non de déterminer dans quelle mesure un élève satisfait aux critères d'un ensemble précis de résultats d'apprentissage.

#### *Évaluation critérielle*

L'évaluation critérielle permet de comparer la performance d'un élève à des critères établis plutôt qu'à la performance des autres élèves. L'évaluation en fonction du programme d'études officiel nécessite l'établissement de critères à partir des résultats d'apprentissage associés aux composantes du programme d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année.

Les critères servent de fondement à l'évaluation du progrès de l'élève. Ils déterminent les aspects essentiels d'une performance ou d'un produit et décrivent en termes précis ce qui constitue l'atteinte d'un résultat d'apprentissage. Les critères peuvent servir à évaluer la performance de l'élève en regard des résultats d'apprentissage. Ainsi, les critères de pondération, les échelles d'appréciation ou les rubriques de rendement (c.-à-d. les cadres de référence) constituent trois moyens d'évaluer la performance de l'élève à partir de critères.

Les échantillons de la performance de l'élève doivent refléter les résultats d'apprentissage et les critères établis. Ils permettent de clarifier et de rendre explicites les liens qui existent entre les résultats d'apprentissage, les critères, la mesure et l'évaluation. Lorsque la performance de l'élève n'est pas un produit et qu'elle n'est donc pas reproductible, on fournira une description de l'échantillon.

L'évaluation critérielle pourra comporter les étapes suivantes :

1. Identifier les résultats d'apprentissage prescrits (tels qu'ils sont énoncés dans l'Ensemble de ressources intégrées).
2. Déterminer les principaux résultats d'apprentissage se rapportant à l'enseignement et à l'apprentissage.
3. Définir et établir des critères. Faire collaborer les élèves à cette tâche, s'il y a lieu.
4. Préparer des activités d'apprentissage qui aideront les élèves à acquérir les connaissances ou les compétences décrites dans l'énoncé des critères.
5. Informer les élèves des critères qui serviront à l'évaluation de leur travail et ce, avant le début de l'activité d'apprentissage.
6. Fournir des exemples du niveau de performance souhaité.
7. Mettre en place les activités d'apprentissage.
8. Utiliser diverses méthodes d'évaluation en tenant compte de la tâche assignée et des élèves.
9. Examiner les données relatives à l'évaluation et évaluer le niveau de performance ou la qualité du travail de chaque élève en fonction des critères.
10. Transmettre les résultats de l'évaluation aux élèves et aux parents.

### ***Transmission officielle des résultats scolaires***

La loi stipule que l'enseignant doit remettre aux parents trois bulletins officiels par année. Les lignes directrices et recommandations ci-dessous se rapportent à l'attribution des cotes. Celles-ci servent à indiquer le niveau de performance de l'élève comparativement aux résultats d'apprentissage. On peut les attribuer pour une activité, une unité d'études ou un trimestre, comme note finale à la fin de l'année ou encore à la fin d'un cours ou d'une matière.

L'attribution des cotes peut comporter les étapes suivantes :

1. Identifier les résultats d'apprentissage pertinents à l'activité et à l'unité en vue de préciser ce que l'élève doit savoir et pouvoir faire. Le programme d'études provincial stipule des résultats d'apprentissage généraux. À partir de ceux-ci, l'enseignant établit des résultats plus précis pour les activités d'apprentissage.
2. Établir des critères particuliers pour l'activité et l'unité. Il est souhaitable que les élèves participent à l'établissement des critères : cela leur permet de comprendre ce qu'on attend d'eux.

3. Établir divers niveaux de performance ou modèles. Les élèves sont plus susceptibles de réussir lorsqu'ils comprennent clairement les critères et les niveaux de performance escomptés.
4. Les élèves participent à des activités d'apprentissage qui leur permettent d'exercer les compétences et d'acquérir les connaissances requises. Fournir une rétroaction pour aider les élèves à poursuivre leur apprentissage. Les exercices les aident à satisfaire aux critères et à atteindre le niveau de performance requis. Les résultats des exercices viennent appuyer l'apprentissage de l'élève, mais on ne devrait pas les utiliser lors de l'évaluation trimestrielle, ni de l'attribution de la cote finale.
5. Fournir aux élèves des occasions de montrer ce qu'ils ont appris. Les enseignants peuvent demander aux élèves d'exprimer de diverses manières ce qu'ils ont appris. L'évaluation se fonde sur l'information recueillie à l'aide d'épreuves, d'observations de l'enseignant, de rencontres, d'autoévaluations de l'élève, de travaux écrits, de portfolios et de tâches axées sur la performance.
6. Évaluer le niveau de performance des élèves en fonction des critères. On évalue la performance de chaque élève en comparant aux critères établis l'information qui a servi à effectuer l'évaluation.
7. Attribuer une cote pour un ensemble d'activités. La cote indique dans quelle mesure l'élève a satisfait aux critères. Les enseignants y ajoutent souvent des commentaires écrits, de telle sorte que l'élève puisse obtenir l'information dont il a besoin pour poursuivre son apprentissage.

### MESURE ET ÉVALUATION EN ARTS VISUELS

Le programme d'arts visuels est un programme d'études intégré et par conséquent, la mesure et l'évaluation doivent refléter les résultats dans toutes les composantes de ce programme. Il importe particulièrement que l'enseignant fasse preuve de logique dans les commentaires qu'il transmet, car ceux-ci aident l'élève à améliorer ses habiletés en arts visuels et à acquérir une attitude positive et dynamique à l'égard d'une participation permanente à des activités artistiques. Toute personne qui enseigne les arts visuels doit assumer une double responsabilité, soit aider les élèves à se fixer des buts et des objectifs qui serviront leur épanouissement artistique et travailler avec eux pour suivre leurs progrès de près.

Pour s'épanouir sur le plan artistique, l'élève doit chercher à se dépasser et explorer de nouvelles idées et de nouveaux styles d'apprentissage. Cette exploration peut intimider l'élève, puisqu'elle risque de mener à un produit final qui ne sera pas à la hauteur du produit que l'élève aurait obtenu s'il avait opté pour une démarche plus traditionnelle sans risques. Il est possible que l'élève hésite à se dépasser ou à prendre des risques dans son travail s'il sait que le produit final sera toujours présenté en public. Il faut encourager l'élève à être fier de sa production artistique, sans toutefois oublier que la démarche de création est tout aussi importante que le produit fini, puisqu'elle permet de résoudre des problèmes. En arts, l'enseignement quotidien est axé en grande partie sur la démarche; par conséquent, l'élève doit savoir que la démarche sera évaluée tout autant que la présentation de l'oeuvre en public. Même si les oeuvres ne sont pas toutes présentées en public, il est essentiel, le cas échéant, de faire participer l'élève aux processus de sélection et de décision.

L'évaluation doit porter sur les divers genres et contextes énoncés dans le programme d'études. Cette évaluation s'avère particulièrement avantageuse pour les élèves lorsque ces derniers participent à l'élaboration des critères d'évaluation. Voici des techniques et des instruments qui peuvent servir à l'évaluation :

- échelles d'appréciation globale
- carnets de croquis et journaux
- portfolios
- rencontres élève-enseignant
- dossiers de participation
- fiches et exercices de planification et de définition des objectifs
- comptes rendus d'observation à court et à long terme
- travaux pratiques
- instruments d'évaluation par les pairs
- exercices et pratiques de contrôle de l'exécution et des compétences
- comptes rendus annotés de la démarche de création
- projets
- épreuves écrites

### ***Journaux d'arts visuels ou carnets de croquis et portfolios***

Les artistes ne cessent de prendre des notes, d'explorer, de recueillir, d'élaborer et d'examiner des images visuelles. L'élève et l'enseignant, comme tous les artistes, s'appuient sur deux types de compilations afin de progresser et de mieux comprendre :

- Les journaux d'arts visuels ou les carnets de croquis, dans lesquels l'élève consigne, explore et réfléchit en y inscrivant des données visuelles, datées.
- Les portfolios, dans lesquels l'élève réunit des travaux qui témoignent de ses progrès en matière de création artistique.

Règle générale, les journaux d'arts visuels ont un caractère personnel et investigateur, tandis que les portfolios sont davantage orientés vers un public et plus rétrospectifs. Tous deux rendent compte, de façon continue, des recherches approfondies de l'élève; ils témoignent de son autoévaluation, de sa réflexion et de ses découvertes. L'enseignant peut mieux comprendre l'épanouissement de l'élève en examinant son journal ou son portfolio et en discutant avec lui de ce qu'il voit. Les questions qu'il pose contribuent grandement à stimuler et à enrichir le processus de pensée et d'autoévaluation de l'élève.

Le journal d'arts visuels ou le carnet de croquis permet à l'élève de consigner visuellement les événements qui le touchent, ses réflexions et l'élaboration de l'image, et de montrer son cheminement sur une période donnée. Grâce à son journal ou carnet de croquis, l'élève peut explorer toute une gamme d'idées, de thèmes, de sentiments et d'émotions qui lui permettront de se comprendre davantage et de mieux percevoir son milieu culturel. La réalisation de journaux visuels peut l'aider à établir le lien entre ce qu'il connaît, ce qu'il apprend et la dimension personnelle de la découverte et de la réflexion. Par ailleurs, l'enseignant peut, grâce aux questions et aux défis qu'il pose, favoriser l'utilisation continue du journal et encourager l'élève à évaluer à la fois son travail et ses progrès.

Un portfolio est un ensemble de travaux qui sont recueillis systématiquement, de façon continue, et qui illustrent la façon dont l'élève explore le domaine des images visuelles. Dans le cours d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année, le portfolio de l'élève doit comprendre des travaux artistiques répondant aux exigences des quatre composantes suivantes : stratégies de création d'images et de



conception; contextes; éléments visuels et principes de l'art et de la conception; matériaux, technologies et procédés. Il peut contenir des travaux relevant de domaines comme la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques (film, vidéo, photographie, gravure, infographie), la sculpture et les textiles. Le portfolio et les commentaires de l'artiste prouvent que l'élève relève un défi personnel, explore de nouvelles idées et s'épanouit à titre d'artiste.

Les questions suivantes peuvent aider et encourager l'élève à évaluer lui-même son portfolio :

- Quels sont les points forts ou les parties les mieux réussies de l'oeuvre?
- Analysez une oeuvre que vous estimez n'avoir pas réussie. Quelle est la raison de cet échec? Qu'est-ce qui aurait pu l'améliorer? Que vous a-t-elle enseigné?
- Quelles techniques ou quelles stratégies désirez-vous perfectionner le plus? Dressez un plan qui indiquera ce que vous devez faire, et comment et où vous pourrez obtenir de l'aide et de l'encouragement.
- Quelles sont les idées sur lesquelles vous aimez travailler? Vous ont-elles toujours intéressé? Dans quelle mesure la signification de votre travail a-t-elle changé?
- Lorsque vous pensez à l'avenir, quel rôle attribuez-vous, dans votre vie, aux arts visuels?

### **Rencontres élève-enseignant**

Ces rencontres peuvent fournir des renseignements intéressants sur la compréhension de l'élève, sur ce qu'il pense et ce qu'il éprouve vis-à-vis des arts visuels. Elles sont pour l'élève une occasion de réfléchir sur l'unité à l'étude, et pour l'enseignant, une occasion de recueillir des renseignements sur les connaissances et les attitudes de

l'élève et de diagnostiquer les besoins de ce dernier. Les rencontres peuvent prendre la forme d'une série de questions préparées qui mènent à une discussion libre, ou elles peuvent exiger des réponses personnelles à des questions spécifiques. Il est souhaitable que des rencontres informelles aient lieu régulièrement durant toute l'unité d'études.

### **Fiches d'observation**

Les fiches d'observation servent à évaluer les élèves au cours d'activités individuelles ou collectives. Les enseignants devraient cibler leurs évaluations en ne sélectionnant que quelques attributs pour chaque évaluation. Ces renseignements sont utiles lorsqu'il s'agit de rapporter les progrès individuels des élèves.

### **Fiches de planification et de définition des objectifs**

L'établissement de buts individuels en vue d'accomplir des progrès en arts visuels constitue une stratégie d'évaluation importante. Les fiches d'élaboration d'un but et d'un plan d'action peuvent constituer le fondement des progrès de l'élève dans les diverses unités d'un programme d'arts visuels. Elles peuvent comporter, notamment, des réflexions sur les intérêts et les capacités de l'élève en arts visuels ainsi que des précisions sur ses objectifs à court et à long terme.

### **Listes de contrôle**

Les listes de contrôle permettent à l'enseignant d'observer l'ensemble de la classe «d'un seul coup d'oeil». Ces listes sont un outil de consultation rapide contenant des renseignements particuliers sur les attitudes, les connaissances et les compétences de l'élève. Les listes de contrôle permettent à l'enseignant de créer son propre système d'information en l'organisant de différentes

manières. Ces listes peuvent comprendre des dates, des légendes de compétence ou simplement des colonnes de *oui* et de *non* à cocher. Les listes de contrôle peuvent être utiles pour établir un profil d'apprentissage de l'élève qui témoigne de ses progrès durant une période donnée. Enfin, on peut les utiliser pour recueillir des renseignements concernant le niveau de coopération et de participation de l'élève, son attitude, ses qualités de chef ou l'amélioration de ses habiletés.

### **MODÈLES D'ÉVALUATION**

Les exemples qui figurent aux pages suivantes illustrent le processus grâce auquel l'enseignant peut appliquer les principes de l'évaluation critérielle en arts visuels. Il s'agit de modèles généraux, portant sur des travaux individuels, des unités d'études et des travaux exécutés au cours du trimestre.

Ce processus repose sur les trois étapes fondamentales ci-dessous :

- la préparation de l'évaluation
- la définition des critères
- l'évaluation de la performance de l'élève

#### ***Préparation de l'évaluation***

Cette étape permet d'établir les facteurs suivants :

- des renseignements généraux définissant le contexte de la classe
- les tâches de l'enseignant
- les occasions qui ont été données à l'élève de mettre en pratique ce qu'il a appris
- le retour d'information et l'appui offerts à l'élève par l'enseignant
- les moyens utilisés par l'enseignant pour préparer l'élève à l'évaluation

#### ***Définition des critères***

Cette partie met en lumière les critères particuliers qui se fondent sur :

- les résultats d'apprentissage
- les tâches d'évaluation
- divers cadres de référence

#### ***Évaluation de la performance de l'élève***

Cette section comprend :

- les tâches ou activités relatives à l'évaluation
- le soutien que l'enseignant a offert aux élèves
- les outils et méthodes utilisés pour recueillir les renseignements relatifs à l'évaluation
- les façons dont les critères ont été utilisés pour évaluer la performance de l'élève

▼ 8<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *La rencontre des mythes*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

***Stratégies de création d'images et de conception***

L'élève pourra :

- élaborer et créer des images :
  - qui apportent une solution à des problèmes de conception complexes, compte tenu de la forme et de la fonction (à deux et à trois dimensions)
  - qui témoignent d'une prise de conscience des considérations morales associées à la reproduction utilisée comme stratégie de création d'images

***Contextes***

L'élève pourra :

- montrer qu'il est conscient du sens et de la finalité des images dans le cadre de contextes variés
- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - intègrent les éléments propres aux styles de différents artistes, mouvements et époques
  - constituent une réaction à des images ou à des questions historiques et contemporaines

En outre, l'enseignant a évalué l'attitude générale de l'élève à l'égard de la création et de la communication d'idées originales.

**PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION**

Chaque élève a conçu et créé un mythe inédit, puis l'a illustré à l'aide d'images originales qui renforcent ou défient les composantes ou les caractéristiques traditionnelles du mythe. Les élèves ont extrapolé l'information culturelle et historique et l'ont intégrée à leurs images de différentes manières qui appuient ou défient les croyances ou les pratiques traditionnelles. Ils ont montré qu'ils savaient résoudre des problèmes complexes de conception et qu'ils comprenaient la portée des contextes historiques et sociaux sur les images visuelles créées.

- L'enseignant et les élèves ont cherché ensemble des idées sur les mythes traditionnels ainsi que sur leur rôle et leur importance dans le domaine des arts, puis ils en ont discuté. L'enseignant a expliqué les exigences et les attentes relatives au travail assigné. Les élèves ont effectué une recherche sur quelques mythes provenant de diverses cultures et inscrit l'information recueillie sur une fiche de renseignements. Ils ont déterminé les principales composantes des mythes, soit les héros, les héroïnes et les pouvoirs surnaturels; ils en ont aussi expliqué la raison d'être. Ils se sont ensuite servis des notions acquises au sujet des composantes particulières pour créer leurs propres mythes, et ont préparé des oeuvres d'art originales reflétant leur compréhension.
- Chaque élève a réalisé une série de croquis pris sur le vif, illustrant l'ordre séquentiel des événements qui se produisent dans le mythe qu'il a créé. L'élève et ses pairs ont fait la critique de ces premiers dessins de façon constructive. Les commentaires reçus ont permis à l'élève d'entrevoir d'autres façons d'envisager les choses et il en a tenu compte dans l'élaboration de ses illustrations finales.

**DÉFINITION DES CRITÈRES**

L'enseignant a élaboré les critères en collaboration avec les élèves.

**Le mythe (Substance)**

Dans quelle mesure le mythe :

- reflète-t-il des caractéristiques majeures d'un contexte historique et culturel?
- comporte-t-il un scénario plausible qui illustre la succession des événements?
- présente-t-il des personnages uniques, intéressants et dont les caractères ressortent les uns par rapport aux autres?
- renforce-t-il ou défie-t-il les traditions mythologiques?
- renferme-t-il l'élément d'un conflit?

**Suite d'images (Éléments de l'art et de la conception)**

Dans quelle mesure la suite d'images :

- représente-t-elle un «pouvoir mythique» grâce aux stratégies de création d'images (p. ex. le grossissement, la distorsion, le détail)?
- utilise-t-elle :
  - la profondeur afin de créer le plan ou la perspective d'une image?
  - la couleur afin de créer une ambiance ou un effet?
  - un point de vue afin de créer une impression de puissance?
  - les éléments visuels et les stratégies de la conception afin de provoquer une réaction d'ordre émotionnel?
- représente-t-elle une oeuvre d'art originale?
- reflète-t-elle une utilisation créatrice et réfléchie des éléments et des principes de l'art et de la conception?

**ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE**

L'évaluation du travail de chaque élève est fondée sur les critères précités. L'enseignant a évalué le contenu du mythe et la suite d'images qui le dépeignent. L'oeuvre a été évaluée par l'élève, par ses pairs et par l'enseignant, à l'aide de l'échelle suivante :

**5 – Exceptionnel**

L'élève a satisfait totalement à tous les critères. Il a dépassé ce que l'on attendait de lui et a créé un mythe original et bien conçu. Les personnages sont uniques et représentés de manières créatrices. Leurs personnalités ressortent nettement les unes par rapport aux autres. Tous les éléments du mythe sont présents et intègrent les contextes culturel et historique. L'intrigue est remarquablement développée. Elle comporte une situation conflictuelle qui est présentée de façon à créer une impression de puissance et de mystère.

La suite d'images originales et uniques reprend avec efficacité les différents aspects propres à la mythologie. L'usage de la profondeur illustre divers points de vue; il accentue et met en lumière l'impression de force. L'utilisation des stratégies de conception confère au mythe une portée sur le plan émotionnel. La couleur est utilisée de façon harmonieuse et elle s'intègre selon un schéma qui correspond à l'intrigue. L'élève s'est servi des matériaux et des stratégies avec originalité et inventivité, montrant ainsi qu'il pouvait exploiter des éléments et des stratégies de conception de façon réfléchie.

**4 – Bien**

L'élève a satisfait à tous les critères. Le mythe qu'il a créé est bien conçu. Les personnages sont uniques et représentés de manière créatrice. Leurs personnalités

ressortent quelque peu les unes par rapport aux autres. Les éléments du mythe sont présents et intègrent les contextes culturel et historique. L'intrigue comprend un début, un milieu et une fin bien développés. Elle comporte une situation conflictuelle qui crée une certaine impression de puissance et de mystère.

La suite d'images originales reprend les aspects propres à la mythologie. L'usage de la profondeur illustre divers points de vue et communique une impression de force. L'utilisation des stratégies de conception confère au mythe une portée sur le plan émotionnel. La couleur est utilisée de façon harmonieuse. L'élève a tenté de trouver de nouvelles manières d'utiliser les matériaux et les stratégies.

### 3 – Satisfaisant

L'élève a satisfait à tous les critères. Il a créé un mythe qui comprend tous les éléments requis. Les personnages décrits cadrent avec l'intrigue. Leurs personnalités ressortent quelque peu les unes par rapport aux autres, mais de façon incomplète. Les contextes historique et social ne sont pas toujours intégrés. L'intrigue comprend un début, un milieu et une fin. La situation présentée est peu conflictuelle et comporte peu de mystère.

La suite d'images reprend les aspects propres à la mythologie. L'usage de la profondeur illustre quelques points de vue, mais ne communique pas tout le temps une impression de force. L'utilisation des stratégies de conception confère au mythe une portée sur le plan émotionnel. Certaines images ou certains cadres révèlent un usage efficace de la couleur. L'utilisation des matériaux et des stratégies est adéquate.

### 2 – Passable

Le travail satisfait à la plupart des principaux critères. L'élève a créé un mythe qui comprend la majorité des éléments requis. Les personnages décrits cadrent avec l'intrigue, mais ils ne sont pas toujours complètement développés. Leurs personnalités ressortent les unes par rapport aux autres, mais non de façon constante. Les contextes historique et social sont parfois mal interprétés. L'intrigue comprend un début, un milieu et une fin. Le conflit présenté est faible et l'impression de mystère n'est guère apparente.

La suite d'images illustre la plupart des aspects propres à la mythologie. L'usage de la profondeur ne sert habituellement à montrer qu'un seul point de vue et ne communique pas toujours une impression de force. L'utilisation des stratégies de conception est limitée et ne donne lieu à aucune réaction sur le plan émotionnel. L'élève ne fait que commencer à utiliser la couleur de manière efficace. Il se sert des matériaux et des stratégies de façon limitée.

### 1 – Progrès en cours

L'élève montre qu'il a fait du progrès et commence à acquérir des compétences. Il lui faudra davantage de temps, d'apprentissage, ainsi qu'une aide constante afin de satisfaire aux critères établis.

La performance de l'élève sera mesurée et évaluée selon les échéances indiquées dans le plan d'apprentissage individualisé (PAI).

### 0 – Impossible d'évaluer

L'élève est absent du cours, a été renvoyé ou refuse d'exécuter les tâches assignées.

▼ 8<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *Vases - Forme et fonction avec «scènes»*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

**Stratégies de création d'images et de conception**

L'élève pourra :

- créer et produire des images :
  - qui apportent une solution à des problèmes de conception complexes, compte tenu de la forme et de la fonction (à deux et à trois dimensions)

En outre, l'enseignant a évalué l'attitude générale de l'élève à l'égard de la création et de la communication d'idées originales.

**Contextes**

L'élève pourra :

- indiquer les caractéristiques de certaines représentations dans des images provenant de cultures différentes
- créer des images qui :
  - intègrent les éléments propres aux styles de différents artistes, mouvements et époques

**Matériaux, technologies et procédés**

L'élève pourra :

- choisir les matériaux, les technologies et les procédés convenant à un travail précis
- évaluer la portée de l'utilisation de matériaux et de procédés particuliers

**PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION**

Cet exemple fait ressortir le rapport qui existe entre la forme et la fonction. Les élèves ont mis en pratique les notions qu'ils avaient acquises au sujet de la fabrication de vases en terre glaise. Ils ont également conçu des «scènes» (champêtres, marines, rêvées ou

imaginaires) devant servir à décorer la surface des vases tout en reflétant à quel usage ceux-ci étaient destinés.

- L'enseignant a présenté aux élèves différents types de vases d'origines culturelles variées (vases grecs, égyptiens, asiatiques, péruviens, autochtones, etc.). Les élèves ont dressé une liste des ressemblances et des différences qui caractérisent les formes de ces vases, puis en ont déduit leur fonction. Cette analyse leur a permis de comprendre que les vases sont avant tout des récipients et que leur décoration peut refléter la culture dont ils proviennent.
- Les élèves ont essayé d'imaginer une liste de choses, concrètes et abstraites, que l'on peut mettre dans un vase (de l'eau, des rêves, des ambitions, des espoirs, l'avenir, des *pogs*, etc.). Ils ont ensuite choisi une chose qu'ils désiraient mettre dans leur vase, et qui en déterminerait la forme et la fonction. Puis, ils ont préparé des esquisses dans lesquelles ils ont essayé différents contours et divers motifs en vue de décorer la surface de leur vase.
- Les élèves ont eu recours à diverses techniques manuelles; ils ont tenu compte des particularités inhérentes à un vase de qualité (l'épaisseur de la paroi, les «scènes», la forme équilibrée, etc.) et ont modelé leur vase dans la glaise. Ils ont corrigé les premières esquisses de leurs «scènes» et retravaillé leurs plans. Ils ont ensuite réalisé des cartons (dessins) qu'ils ont enroulés autour de leur vase, puis ils les ont appliqués au moyen de techniques d'addition et de soustraction. Les élèves pouvaient, s'ils le désiraient, orner leurs «scènes» d'une bordure ou de tout autre élément de style.
- Après la cuisson des vases, l'enseignant a présenté divers matériaux et moyens pouvant mettre la surface en valeur. Les élèves ont peint la surface directement, en se

servant de vernis pour petit feu ou ils ont utilisé des teintures pertinentes. Ils ont exposé leur vase accompagné d'un commentaire concernant la forme, la fonction, le style et la décoration de l'oeuvre.

## DÉFINITION DES CRITÈRES

### *Processus*

Dans quelle mesure l'élève sait-il :

- analyser les vases présentés par l'enseignant, et remarquer les similitudes et les différences relatives à la forme et à la fonction des récipients représentatifs d'autres cultures?
- prévoir toutes les étapes se rapportant à la fabrication, au style et à la décoration de son vase, à partir de croquis pris sur le vif qui transmettent une idée de la forme et de la fonction?
- élaborer une conception détaillée de la surface en se servant de stratégies précises de la conception (carton, bordure, décoration de la surface, etc.)?
- examiner son travail et y apporter les changements nécessaires au cours de la fabrication de manière à créer un vase bien fait et fonctionnel?
- réfléchir sur son travail, en noter les qualités, du point de vue de la conception et de la fonction, et déterminer quelles parties il devra revoir?

### *Vase en terre glaise*

Dans quelle mesure l'élève a-t-il créé un vase :

- qui soit fonctionnel et dont la forme reflète la fonction?
- dont le style reflète l'influence d'un artiste, d'une époque ou d'un mouvement choisis par l'élève?
- qui comporte : un haut, un col, un épaulement, une base et un socle?

- qui présente des parois homogènes d'une épaisseur appropriée à la taille du vase?
- pour lequel il a utilisé des techniques sculpturales d'addition afin de transférer la «scène» du carton à la surface du vase?
- pour lequel il a utilisé des techniques sculpturales de soustraction afin de transférer la «scène» du carton à la surface du vase?
- dont l'illustration et la décoration reflètent l'usage auquel il est destiné?

## ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE

L'enseignant s'est servi des critères précités pour mesurer et évaluer la performance de l'élève. Il a évalué le processus de création à partir du commentaire qui accompagnait l'oeuvre, de l'autoévaluation de l'élève et de son entrevue avec ce dernier. Il s'est servi des notes qu'il avait rédigées au cours de l'entrevue et a recueilli les autoévaluations. L'enseignant a fondé son évaluation sur l'échelle d'appréciation ci-dessous.

### *Autoévaluation (processus)*

- Lorsque vous avez analysé des vases provenant de diverses cultures, quelles ressemblances et quelles différences avez-vous remarquées en ce qui a trait à la forme et à la fonction?
- Décrivez comment vous avez préparé toutes les étapes se rapportant à la fabrication, au style et à la décoration de votre vase. De quelles manières les croquis pris sur le vif vous ont-ils aidé dans le processus de création?
- Décrivez les stratégies que vous avez choisies lorsque vous avez conçu la décoration détaillée de la surface. En quoi ces choix sont-ils avérés justes?
- Expliquez les modifications que vous avez effectuées au cours de la fabrication du vase. Quelles sont les raisons qui vous y ont incité?





▼ 9<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *Couvertures de disques compacts  
(dessin assisté par ordinateur)*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

***Stratégies de création d'images et de conception***

L'élève pourra :

- identifier diverses sources d'imagerie, puis analyser et évaluer les stratégies de création d'images utilisées par lui-même, par ses pairs et par les autres
- créer et produire des images :
  - en combinant des techniques de création d'images
  - en s'inspirant de divers styles et mouvements
  - (ou une série d'images) qui illustrent un sujet ou un thème
  - qui apportent une solution à des problèmes complexes de conception, compte tenu de la forme et de la fonction
  - qui font appel, de façon délibérée, à plus d'un sens

***Contextes***

L'élève pourra :

- montrer qu'il est conscient du rapport qui existe entre la culture et le style d'une part, et l'utilisation des matériaux, des procédés et des images qui y sont associés d'autre part

***Éléments visuels et principes de l'art et de la conception***

L'élève pourra :

- analyser la façon dont les aspects concrets des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception sont utilisés dans

le but de créer des effets ou des ambiances dans des oeuvres figuratives et non figuratives

- créer des images qui :
  - comportent, de façon délibérée, des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance.

***Matériaux, technologies et procédés***

L'élève pourra :

- utiliser divers matériaux, technologies et procédés, seuls ou en les combinant, pour produire des images ayant une signification personnelle

En outre, l'enseignant a évalué l'attitude de l'élève par rapport à la création et à la communication d'idées originales.

***PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION***

L'élève a utilisé l'infographie pour analyser et créer des images. Il a redessiné une couverture de disque compact de son choix et en a créé une nouvelle pour un morceau de musique particulier. L'enseignant a signalé la difficulté inhérente à la deuxième activité, soit, de mettre en images un morceau musical particulier, en faisant en sorte que celles-ci reflètent les qualités sonores, le style, le sujet et le message de la musique.

- Chaque élève a apporté en classe une couverture qu'il trouvait particulièrement intéressante du point de vue de l'image et des qualités de conception. L'élève a analysé la couverture en fonction des éléments et des principes de l'art et de la conception, puis il a répondu à des questions comme celles-ci :
  - Comment la couleur a-t-elle été utilisée pour créer une ambiance?

- Comment l'image visuelle intègre-t-elle les éléments de la musique (p. ex. le rythme par la ligne, le timbre par la forme, l'harmonie par la texture)?
- De quelle façon l'image reflète-t-elle le style, le sujet et le message de la composition musicale?
- Pouvez-vous reconnaître des parties de l'image qui ont été assistées par ordinateur?
- L'élève a utilisé l'ordinateur pour recréer (p. ex. scanner) la couverture. Il a ensuite enrichi ses images à l'aide d'autres matériaux (crayon, pastel, encre, collage, etc.), en fondant ses changements sur les résultats obtenus dans les images assistées par ordinateur. L'élève a comparé ses résultats avec l'image de la couverture originale. Il a déterminé de quelle façon l'infographie avait été utilisée dans l'oeuvre originale et a examiné comment il pourrait appliquer cette connaissance dans sa recréation. Enfin, l'élève a analysé et décrit les processus dont il s'est servi pour recréer la couverture.
- L'élève a ensuite créé une couverture originale après avoir choisi un morceau musical qu'il voulait illustrer. Il a analysé la musique en fonction des éléments et des principes de l'art et de la conception. Il a consigné ses réactions à la musique et ses interprétations personnelles sous forme d'images, de mots, de symboles et de couleurs.
- L'élève a exploré, dans une série de croquis, les diverses façons d'exprimer ses réactions à la musique en utilisant des stratégies précises de création d'image (p. ex. la répétition, la juxtaposition, le détail). À partir de ces croquis, il a choisi les éléments qui représentaient le mieux ses réactions et ses interprétations. L'élève a reçu les commentaires de ses pairs et de l'enseignant et en a tenu compte. Il a déter-

miné quelles composantes devaient être assistées par ordinateur et lesquelles nécessitaient d'autres procédés.

- L'élève a réalisé la couverture finale grâce à l'infographie et à d'autres matériaux et procédés de manière à créer un message visuel personnel inspiré par la musique.

## DÉFINITION DES CRITÈRES

### *Couverture recrée*

Dans quelle mesure l'élève sait-il :

- reconnaître, dans les images d'une couverture de disque compact, des caractéristiques précises qui évoquent une culture ou un style particuliers?
- décrire et interpréter l'image d'une couverture en fonction des éléments et des principes de l'art et de la conception?
- tenir compte de l'époque, du lieu et du contexte dans son interprétation de l'image?
- utiliser le vocabulaire propre aux principes de l'art et de la conception lorsqu'il interprète l'image?
- recréer la couverture choisie en utilisant efficacement l'infographie pour reproduire l'image?
- choisir d'autres procédés pertinents pour compléter l'image?

### *Couverture originale de disque compact*

Dans quelle mesure l'élève sait-il :

- se servir de son imagination, de son sens de l'observation, de ses impressions et de ses autres sens pour transformer en images visuelles les idées et les expériences qu'il a puisées dans la musique?
- utiliser, dans la création de l'image, des stratégies comme le grossissement, le raffinement, la distorsion, la rotation et le point de vue pour mettre en évidence l'ambiance, le style et le sujet du morceau musical?

- utiliser les éléments visuels de l'art et de la conception (configuration, couleur, valeur, équilibre, harmonie, accentuation, contraste, motif) dans l'image pour illustrer la sonorité, le thème et le message de la composition musicale?
- intégrer l'informatique dans la création de ses images?
- choisir d'autres procédés pour améliorer la présentation de l'image?
- assortir l'image à des caractéristiques précises qui reflètent une culture ou un style particuliers?

### **ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE**

L'enseignant a évalué le travail portant sur l'illustration des couvertures en fonction des critères déterminés lors de l'élaboration des échelles d'appréciation. La mesure et l'évaluation ont porté sur la recréation d'une couverture par l'élève, son analyse écrite et sa couverture originale de disque compact.

Création d'une couverture originale de disque compact

Critères	Débutant	Progrès en cours	Compétent
<b>Élaboration de l'image</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se sert d'un sens ou deux. Transpose la musique en images, selon une interprétation littérale. Ses sentiments et ses émotions sont superficiels. Manifeste peu d'enthousiasme pour explorer de nouvelles alternatives.</li> </ul>	<p>Se sert de trois sens. L'interprétation révèle, par moments, une compréhension plus approfondie. Ses sentiments et ses émotions reflètent l'ambiance de la composition musicale. Essaie de nouvelles alternatives dans la mesure où il reçoit l'appui de l'enseignant ou de ses pairs.</p>	<p>Se sert de quatre ou cinq sens. L'interprétation est originale et créative et elle reflète l'ambiance de la composition musicale. Les émotions et les sentiments manifestés témoignent d'une compréhension approfondie. N'hésite pas à prendre des risques et à explorer de nouvelles alternatives.</p>
<b>Stratégies de création d'images</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Essaie sans grand succès d'utiliser une ou plusieurs stratégies. Il existe peu de rapport entre la musique et la façon dont il utilise la stratégie.</li> </ul>	<p>Utilise une ou plusieurs stratégies. Il existe un certain rapport entre la stratégie et la musique.</p>	<p>Utilise une ou plusieurs stratégies avec succès, et de façon originale et créative. Les stratégies utilisées permettent d'exprimer la musique.</p>
<b>Éléments visuels de l'art et de la conception</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilise un ou deux éléments avec peu ou pas de résultat. Le message n'est pas manifeste.</li> </ul>	<p>Utilise deux éléments ou plus. Reflète les sentiments et a un effet sur le spectateur. A un rapport avec la musique. Thème transmis de façon superficielle.</p>	<p>Utilise les éléments visuels afin de produire une émotion liée étroitement à la musique. Communique le message de façon claire et efficace.</p>
<b>Instruments d'infographie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilise moins de 50 pour cent de la technique informatique disponible. Se sert de l'infographie à un niveau élémentaire.</li> </ul>	<p>Utilise plus de 50 pour cent de la technique informatique disponible. Se sert de l'infographie à un niveau satisfaisant.</p>	<p>Utilise 75 pour cent ou plus de la technique informatique disponible. Se sert des instruments de façon compétente.</p>
<b>Autres Procédés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les améliorations apportées à l'image ne produisent pas l'effet désiré. A utilisé quelques procédés à un niveau élémentaire.</li> </ul>	<p>Les améliorations apportées à l'image révèlent l'utilisation de divers procédés, mais pas toujours de manière réussie.</p>	<p>Les améliorations apportées à l'image montrent une analyse critique. A utilisé plusieurs procédés de façon créative et efficace.</p>
<b>Message, ambiance, sujet, style</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'image visuelle ne reflète pas ou ne communique pas efficacement l'ambiance, le sujet, ni le message de la musique.</li> </ul>	<p>L'image visuelle reflète l'ambiance, le sujet ou le message de la musique. Manifeste une compréhension plus approfondie.</p>	<p>L'image visuelle correspond étroitement à l'ambiance et au sujet de la musique; elle communique avec force un message plus profond.</p>

▼ 9<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *Faire son autoportrait à l'aide d'un carnet de croquis ou d'un journal personnel*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

**Stratégies de création d'images et de conception**

L'élève pourra :

- créer et produire des images :
  - en combinant des techniques de création d'images
  - en s'inspirant de divers styles et mouvements
  - (ou une série d'images) qui illustrent un sujet ou un thème

**Contextes**

L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - reflètent le sens de la responsabilité tant sur le plan personnel que social

**Éléments visuels et principes de l'art et de la conception**

L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - comportent, de façon délibérée, des aspects concrets et expressifs des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception afin de créer un effet ou une ambiance
- évaluer de quelle façon il utilise les éléments visuels et les principes de l'art et de la conception

## PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION

- L'élève s'est servi d'un carnet de croquis ou d'un journal pour consigner ses réflexions et ses découvertes personnelles. Au moyen d'une série d'activités dirigées par l'enseignant ou d'activités autonomes, il a exploré son passé, son présent et son avenir grâce à des inscriptions consignées dans son carnet ou son journal. Tout d'abord, l'élève s'est posé un certain nombre de questions, visuellement, en se concentrant essentiellement sur deux d'entre elles : «Qui suis-je?» et «Quelles sont mes origines?». Il a effectué une recherche sur sa naissance, sur ses ancêtres ou sur les étapes de l'émigration de sa famille au Canada; il a ainsi mis à jour sa chronique personnelle.
- Parallèlement, l'élève s'est familiarisé avec les oeuvres de portraitistes célèbres et il a pris des notes. Il a périodiquement réalisé, dans son carnet ou son journal, des esquisses d'autoportrait, en se regardant dans un miroir ou toute autre surface réfléchissante.
- L'élève s'est alors servi de ses découvertes comme point de départ à l'exécution de deux autoportraits, l'un répondant à la question «Qui suis-je?» et l'autre à la question «Quelles sont mes origines?». Ces portraits ont ensuite été exposés en classe et ont fait l'objet d'une discussion.
- Enfin, on a demandé à l'élève de réfléchir à un but ou à un jalon de sa vie future. On a montré à la classe une reproduction du tableau de Gauguin intitulé «*D'où venons-nous? Qui sommes-nous? Où allons-nous?*»; la classe a discuté de l'idée des portraits allégoriques ou métaphoriques. Chaque élève a exécuté une série d'images dans son carnet ou son journal et s'en est servi pour créer un autoportrait métaphorique qui devait répondre à la question : «*Où vais-je?*».

- Au cours des activités précédentes, l'élève s'est efforcé d'utiliser de façon personnelle des éléments visuels et des principes de conception ainsi que des stratégies de création d'images et de conception.

### DÉFINITION DES CRITÈRES

#### *Carnet de croquis ou inscriptions de journal*

Dès le début du projet, on a élaboré les critères suivants en vue d'évaluer le carnet de croquis ou les inscriptions de journal personnel devant servir à l'exécution de l'autoportrait.

Dans quelle mesure le carnet de croquis ou le journal :

- comprend-il des renseignements sur la naissance de l'élève, de même que sur ses ancêtres et les pérégrinations de sa famille?
- contient-il des images illustrant des caractéristiques personnelles distinctes?
- illustre-t-il et renforce-t-il les croyances et les opinions personnelles de l'élève; dans quelle mesure les défie-t-il ou les remet-il en question?
- indique-t-il que l'élève a cherché et échangé des idées, a exécuté des esquisses préliminaires, a effectué une recherche et une analyse dans le but de découvrir des sentiments et des émotions et d'explorer de nouvelles impressions, réflexions et idées?
- témoigne-t-il d'une capacité d'introspection et d'autoanalyse?
- révèle-t-il une disposition à s'interroger et à se remettre en question?
- indique-t-il que l'élève a tenu compte des commentaires des autres et s'est livré lui-même à une recherche?

#### *Séries d'autoportraits*

Dès le début du projet, on a élaboré les critères suivants en vue d'évaluer les autoportraits de l'élève.

Dans quelle mesure les images :

- comportent-elles les principes suivants : le motif/la répétition/le rythme, le contraste, l'équilibre, l'accentuation, le mouvement, et l'unité/l'harmonie, qui permettent de créer un effet et de transmettre un message?
- reproduisent-elles les émotions grâce, notamment, à la ligne, à la configuration, à la couleur, à la texture, à la forme, à l'espace, à la valeur et au ton?
- reproduisent-elles différents styles?
- illustrent-elles une utilisation originale des éléments et des principes de l'art et de la conception dans le but de créer les effets voulus?
- reflètent-elles l'esprit de recherche et d'analyse perçue dans le carnet ou le journal?

### ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE

#### *Journal et autoportraits*

L'enseignant s'est servi de l'échelle d'appréciation suivante pour évaluer le journal de l'élève.

#### **5 – Exceptionnel**

Le journal comporte une description complète de la famille de l'élève, de ses ancêtres et des pérégrinations familiales. L'élève a exploré son rapport personnel avec ses antécédents de façon perspicace et originale.

Il a abordé les tâches assignées comme étant une occasion de mieux se connaître, tout en reconnaissant que cette démarche est continue. Il n'a pas craint de répondre aux questions suivantes : «Qui

suis-je?», «Quelles sont mes origines?» et «Où vais-je?». Il a exploré son moi intérieur avec assurance. Il a utilisé chaque sens pour créer des images exprimant des émotions personnelles. Il s'est montré réceptif aux commentaires de l'enseignant et de ses pairs et il en a tenu compte par la suite. Il s'est livré de bon gré à son autoévaluation et à un exercice d'introspection. Il s'est montré disposé à s'interroger dans le but de faire la lumière sur ses croyances, ses valeurs et ses traditions.

L'élève a fait l'essai d'un certain nombre de procédés afin d'améliorer et de perfectionner ses aptitudes. Il a exploré toutes les stratégies propres à la création artistique afin d'acquérir une compétence en la matière. Il a utilisé les principes de l'art et de la conception de façon efficace pour communiquer un message éloquent. Il a illustré des émotions, créant ainsi un effet sur le spectateur. Il s'est servi des éléments et des principes de l'art avec efficacité afin de renforcer la communication du message.

#### 4 – Bien

Le journal comporte une description complète de la famille de l'élève, de ses ancêtres et des pérégrinations familiales. L'élève a exploré son rapport personnel avec ses antécédents de façon constructive.

Il a abordé l'autoportrait comme étant une occasion de mieux se connaître, tout en reconnaissant que cette démarche est continue. Il a réfléchi sur les questions suivantes : «Qui suis-je?», «Quelles sont mes origines?» et «Où vais-je?». Il a exploré son moi intérieur avec assurance. Il a utilisé presque chaque sens pour créer des images exprimant des émotions personnelles. Il a tenu compte des com-

mentaires de l'enseignant et de ses pairs. Il s'est livré de bon gré à son autoévaluation et à un exercice d'introspection. Il a profité de cette occasion pour faire la lumière sur ses croyances, ses valeurs et ses traditions.

L'élève a fait l'essai d'un certain nombre de procédés afin d'améliorer et de perfectionner ses aptitudes. Il a exploré toutes les stratégies propres à la création artistique afin d'acquérir une compétence en la matière. Il a utilisé correctement les stratégies de la conception pour créer les effets voulus. Il s'est servi des éléments de l'art pour illustrer clairement ses émotions. Il a eu recours aux éléments et aux principes de l'art pour communiquer le message.

#### 3 – Satisfaisant

Les inscriptions figurant dans le journal portent en majeure partie sur la famille de l'élève, ses ancêtres et les pérégrinations familiales. L'élève a intégré ces caractéristiques personnelles de façon constructive.

L'élève a abordé l'exécution de l'autoportrait comme étant une occasion de mieux se connaître. Il a répondu aux questions suivantes : «Qui suis-je?», «Quelles sont mes origines?» et «Où vais-je?». Il s'est servi de certains sens pour créer des images. Il a tenu compte des commentaires de l'enseignant et de ses pairs. Il s'est livré à une autoévaluation et à un exercice d'introspection. Il a affirmé ses croyances, ses valeurs et ses traditions personnelles.

Il a fait l'essai de quelques procédés propres à la création artistique et en a exploré toutes les stratégies. Il s'est servi des éléments et des principes de l'art pour communiquer le message. Il a utilisé les stratégies de la création artistique

pour créer un effet voulu, mais pas toujours de façon réussie. Les éléments utilisés ne lui ont pas toujours permis de communiquer l'émotion, ni de susciter une réaction d'ordre émotionnel. En général, il a réussi à transmettre le message voulu.

## **2 – Passable**

Le journal comporte des renseignements sur la famille de l'élève, ses ancêtres et les pérégrinations familiales. L'élève a intégré certaines caractéristiques personnelles de façon constructive.

Durant les périodes consacrées à l'auto-portrait, il a fallu encourager l'élève à tirer parti de ces occasions pour se découvrir lui-même. Il a répondu aux questions suivantes : «Qui suis-je?», «Quelles sont mes origines?» et «Où vais-je?», de façon superficielle. Il a eu recours à quelques-uns de ses sens pour créer des images. Il s'est montré peu disposé à tenir compte des commentaires de l'enseignant et de ses pairs. Il n'acceptait pas toujours volontiers de parler de ses croyances, de ses valeurs et de ses traditions.

Il n'a utilisé que quelques procédés et stratégies de création artistique. Les émotions ne sont pas toujours illustrées clairement, et, sur ce plan, les images n'ont que peu d'effet. L'élève s'est servi de quelques éléments et principes pour communiquer le message, mais pas toujours de façon efficace.

## **1 – Progrès en cours**

L'élève progresse, mais il a besoin de plus de temps et d'un encadrement plus soutenu pour satisfaire aux résultats d'apprentissage.

L'élève ne participe pas; il est nécessaire d'intervenir pour lui éviter un échec.



▼ 10<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *Contenant spirituel*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

***Stratégies de création d'images et de conception***

L'élève pourra :

- respecter les considérations d'ordre moral et juridique qui sont associées à la reproduction à titre de stratégie de création d'images

***Contextes***

L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - renforcent ou défient des croyances, des valeurs, des traditions ou des pratiques personnelles et sociétales
  - se fondent sur une compréhension d'images et de questions historiques et contemporaines

***Éléments visuels et principes de l'art et de la conception***

L'élève pourra :

- analyser comment les aspects concrets de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de donner un sens ou une valeur aux images
- allier des éléments et des principes de manière à créer une ambiance particulière dans des images ayant une signification personnelle

En outre, l'enseignant a évalué l'attitude de l'élève à l'égard de la création et de la communication d'idées originales.

***Matériaux, technologies et procédés***

L'élève pourra :

- choisir des matériaux, des technologies et des procédés convenant à un travail ou à une série de travaux précis
- accepter de bon gré d'essayer des matériaux et des procédés qui ne lui sont pas familiers et adapter ceux qui le sont à des usages inhabituels

**PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION**

- L'élève a créé un contenant pour représenter ses sentiments et ses impressions à l'égard de questions qui prévalent dans la société contemporaine. Ce contenant donne un aperçu concret des réflexions et des préoccupations personnelles de l'élève à propos de ces questions. L'élève s'est servi de divers matériaux comme le bois, la terre glaise, le carton aussi bien que d'objets trouvés, fabriqués et anciens dans le but de créer des images visuelles.
- L'élève a exploré les questions sociales actuelles grâce aux journaux et à d'autres médias, ou encore, pendant des discussions avec les membres de sa famille ou des amis. Il en a discuté, a échangé des idées avec d'autres, puis a réagi en utilisant des éléments visuels et des principes de l'art et de la conception (p. ex. la couleur pour traduire une émotion : rouge = colère). L'élève s'est concentré sur une question qui le touche particulièrement; il a exploré et exprimé ses sentiments grâce à une série de croquis.
- L'élève s'est interrogé et a dressé une liste des nombreux moyens grâce auxquels il est possible de contenir et d'emballer les choses. Il s'est demandé comment il pourrait «emballer» ses préoccupations relatives aux questions sociales précitées. Il a partagé ses idées avec l'enseignant et avec ses pairs en leur montrant des ébauches; il

a ensuite revu et corrigé ces dernières en tenant compte de leurs commentaires. Il a déterminé quel était le meilleur moyen de communiquer ses préoccupations à l'aide d'un «emballage».

- L'élève a esquissé une série de dessins à trois dimensions, en tenant compte des matériaux et des procédés qu'il utiliserait pour fabriquer son contenant. Il a examiné différentes formes, soit retombante, en accordéon, qui se soulève, qui se déplie et en diorama. Il a illustré les surfaces externes de son contenant pour représenter les sentiments que ces questions suscitent à priori; puis, il en a orné les surfaces internes pour dépeindre ses propres sentiments, ses préoccupations, de même que l'incidence que ces questions ont eue sur lui-même et sur la société.
- L'élève a fabriqué son récipient en tenant compte du message qu'il voulait transmettre, des matériaux qu'il avait choisis ainsi que des éléments et des principes de l'art et de la conception susceptibles d'étayer ses idées relatives à ces questions. L'oeuvre finale reflétait son opinion et indiquait qu'il pouvait communiquer ses sentiments, ses préoccupations et son interprétation des questions sociales. Les élèves ont organisé une exposition de leurs contenants, joignant à chacun un commentaire de l'auteur.
- L'enseignant et les élèves ont collaboré à l'élaboration des critères d'évaluation.

### DÉFINITION DES CRITÈRES

Dans quelle mesure l'élève sait-il :

- utiliser les éléments (la ligne, la configuration, la couleur, la texture, la forme, l'espace, la valeur et le ton) pour communiquer visuellement un message personnel?
- recourir aux principes de l'art et de la conception (le motif/la répétition/le rythme, le contraste, l'équilibre, l'accentuation, le mouvement, l'unité/l'harmonie) pour créer des effets précis et donner une portée à son oeuvre?
- choisir et utiliser des éléments et des principes de l'art et de la conception pour créer des images qui témoignent d'une réaction à une question sociale?
- montrer qu'il a exploré diverses possibilités en ce qui a trait aux matériaux, aux procédés et aux technologies?
- choisir les matériaux qui répondent le mieux à son message?
- illustrer le paradoxe inhérent à toute question?
- illustrer les sentiments qu'il éprouve à priori, puis, d'une façon plus profonde au sujet d'une question?
- créer des images originales?
- utiliser son oeuvre pour influencer l'attitude des gens à l'égard d'une question et la perception qu'ils en ont?

### ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE

L'enseignant a évalué le «contenant spirituel» de l'élève et le commentaire qui l'accompagnait en fonction des critères. On a élaboré les échelles suivantes afin d'indiquer les niveaux de performance.

#### Utilisation des éléments

- 3 – La communication visuelle du message personnel est excellente. L'élève sait créer une ambiance et produire une forte impression sur le plan émotionnel.
- 2 – Communique un message personnel avec efficacité. Sait créer une ambiance et susciter une réaction sur le plan émotionnel.

- 1 – Progrès. Le message n'est pas toujours clair. Crée peu d'ambiance et ne suscite qu'une réaction mitigée sur le plan émotionnel.

### **Utilisation des principes de l'art et de la conception**

- 3 – Crée parfaitement l'effet voulu de façon à produire une impression forte.
- 2 – Crée l'effet voulu avec efficacité de façon à produire une impression.
- 1 – Progrès. Ne crée pas toujours l'effet voulu; l'impression est faible.

### **Choix des éléments et des principes de l'art et de la conception**

- 3 – Choisit les éléments et les principes pertinents qui indiquent une corrélation importante avec la réaction.
- 2 – Choisit les éléments et les principes qui indiquent une corrélation immédiate avec la réaction.
- 1 – Choix confus des éléments et des principes.

### **Exploration des possibilités**

- 3 – Explore de façon efficace un grand nombre de possibilités en ce qui a trait aux matériaux, aux procédés et aux technologies.
- 2 – Explore avec succès quelques possibilités en ce qui a trait aux matériaux, aux procédés et aux technologies.
- 1 – Explore quelques possibilités, mais pas toujours avec succès.

### **Rapport entre le message et les matériaux**

- 3 – Choix de matériaux, d'outils et de technologies qui représentent très bien le message.
- 2 – Choix de matériaux, d'outils et de technologies qui ont un rapport apparent avec le message.
- 1 – Choix de matériaux, d'outils et de technologies qui n'ont qu'un faible rapport avec le message.

### **Illustration du paradoxe**

- 3 – Illustre le paradoxe inhérent à la question avec efficacité.
- 2 – Illustre le paradoxe inhérent à la question avec un certain succès.
- 1 – Illustre le paradoxe de façon limitée.

### **Compréhension intuitive de la question**

- 3 – Impression forte : compréhension intuitive des questions.
- 2 – Impression modérée : illustre des sentiments à priori et commence à explorer des sentiments plus profonds concernant la question.
- 1 – Impression faible : aucune compréhension des sentiments profonds que peut susciter la question.

### **Originalité de l'oeuvre**

- 3 – L'image est unique. Tient compte des préoccupations d'ordre éthique, moral et juridique qui se rapportent à la reproduction des images.
- 2 – L'image est originale. Tient compte des préoccupations d'ordre éthique, moral et juridique qui se rapportent à la reproduction des images.

- 1 – L'image est une recreation. Doit réfléchir davantage sur les préoccupations d'ordre éthique, moral et juridique qui se rapportent à la reproduction des images.

**L'oeuvre d'art : un énoncé**

- 3 – Utilise l'oeuvre d'art avec efficacité pour influencer l'attitude et la perception des gens à l'égard de la question. Suscite de fortes réactions et un vif débat.
- 2 – Utilise l'oeuvre d'art avec succès pour influencer l'attitude et la perception des gens à l'égard de la question. Certains aspects suscitent une réaction; éveille l'intérêt du spectateur.
- 1 – Ne réussit pas toujours à utiliser l'oeuvre d'art pour influencer l'attitude et la perception des gens à l'égard de la question. L'oeuvre ne suscite guère de réaction, ni de débat.

▼ 10<sup>e</sup> ANNÉE

**Thème :** *Modernisation des maîtres*

**Résultats d'apprentissage prescrits :**

***Stratégies de création d'images et de conception***

L'élève pourra :

- identifier diverses sources d'imagerie; analyser et évaluer les stratégies de création d'images que lui-même, ses pairs et les autres utilisent
- créer et produire des images :
  - en combinant des techniques de création d'images

***Contextes***

L'élève pourra :

- créer des images qui :
  - synthétisent les caractéristiques d'autres artistes, mouvements et époques grâce à l'utilisation de styles divers

***Éléments visuels et principes de l'art et de la conception***

L'élève pourra :

- analyser comment les aspects concrets de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception sont utilisés dans le but de donner un sens ou une valeur aux images
- montrer qu'il connaît les qualités de certains éléments visuels et principes de l'art et de la conception

En outre, l'enseignant a évalué l'attitude de l'élève à l'égard de la création et de la communication d'idées originales.

**PRÉPARATION DE L'ÉVALUATION**

- L'enseignant a dressé une liste d'artistes importants en collaboration avec le bibliothécaire. Il a engagé une discussion avec les élèves sur les techniques de la peinture, de la création d'images, de la composition et d'autres sujets se rapportant aux styles et mouvements artistiques. À partir des ressources disponibles à la bibliothèque, les élèves ont effectué une recherche sur un certain nombre d'artistes et chacun d'eux en a choisi un. L'élève s'est efforcé de comprendre la vie de «son» artiste, les événements sociaux et historiques de son époque, l'utilisation par l'artiste des éléments et des principes de l'art et de la conception, et enfin la manière dont les idées, les pensées et les sentiments de cet artiste se reflètent dans son oeuvre. Grâce à cette recherche, l'élève a appris à reconnaître et à comprendre différents styles et mouvements artistiques.
- L'élève a choisi un tableau de «son» artiste et en a analysé la composition. L'analyse a révélé comment l'artiste a combiné des stratégies de conception particulières avec les éléments et les principes de l'art et de la conception. À partir de ces informations, l'élève a choisi l'une des deux possibilités suivantes en vue de moderniser l'oeuvre du maître :
  - Moderniser une oeuvre en choisissant des images personnelles qui pourront remplacer une partie du tableau ou y être ajoutées sans en modifier la composition ni le style (p. ex. *le Radeau de la Méduse* de Géricault peint dans un décor moderne).
  - Moderniser une oeuvre en utilisant un sujet personnel qui ait un rapport direct avec le sujet original tout en préservant le style de l'artiste (p. ex. *la Chambre de Vincent à Arles* de Van Gogh : l'élève peint un tableau de sa propre chambre à coucher de cette manière).

- L'enseignant a revu, avec la classe, la théorie de la couleur et le mélange des peintures. L'élève a remis ses dessins en prévision de l'activité de peinture. Au cours de cette dernière phase, l'élève s'est efforcé de préserver l'intégrité du style de l'artiste du point de vue de l'ambiance, de la couleur, de la touche, de la texture et du degré de réalisme.

Après avoir terminé sa peinture, l'élève a préparé un commentaire écrit dans lequel il a comparé son oeuvre à celle du maître et a fait ressortir les différences entre les deux. L'enseignant a ensuite exposé les oeuvres des élèves, accompagnées de leurs commentaires, ainsi que des reproductions des tableaux dont ils se sont inspirés.

#### DÉFINITION DES CRITÈRES

##### *Modernisation de l'image du maître*

Dans quelle mesure l'élève sait-il :

- utiliser les éléments (couleur, texture, contraste, technique, ligne, configuration, forme, espace) à la manière du maître?
- choisir, pour son propre tableau, un sujet ou des thèmes qui correspondent aux choix du maître (portrait d'une personne, paysage, nature morte, etc.)?
- reproduire, dans son oeuvre, certaines caractéristiques propres au style du maître?
- analyser les stratégies de conception particulières à l'oeuvre du maître et les intégrer à son travail personnel (p. ex. Picasso : la fragmentation, la distorsion, la simplification; Rembrandt : le point de vue, l'élaboration, la juxtaposition; Van Gogh : l'exagération, le tracé, la multiplication)?
- susciter, par son oeuvre, une réaction d'ordre émotionnel semblable à la réaction que suscite le tableau du maître?

##### *Commentaire de l'artiste*

Dans quelle mesure le commentaire :

- décrit-il les événements de la vie de l'artiste ou encore, le contexte historique ou social qui ont influé sur le choix du sujet et du style et sur l'utilisation des éléments visuels dans son oeuvre?
- contient-il une analyse du travail de l'élève et de celui des autres, y compris les réactions à ce travail et les révisions nécessaires?

#### ÉVALUATION DE LA PERFORMANCE DE L'ÉLÈVE

L'enseignant a utilisé l'échelle d'appréciation fondée sur les critères établis pour évaluer la modernisation de l'oeuvre du maître par l'élève. L'élève a rédigé son commentaire et a eu une entrevue avec l'enseignant.

##### *Commentaire de l'artiste*

1. Expliquez comment vous avez intégré à votre oeuvre les commentaires reçus et les révisions que vous y avez apportées.
2. Décrivez les événements de la vie de votre artiste qui ont eu une incidence sur son oeuvre.

Modernisation d'une oeuvre de maître				
Critères		Commentaires		
		Débutant	Progrès en cours	Compétent
Éléments visuels	<i>Enseignant</i>			
	<i>Pair</i>			
	<i>Élève</i>			
Sujet	<i>Enseignant</i>			
	<i>Pair</i>			
	<i>Élève</i>			
Style de l'artiste	<i>Enseignant</i>			
	<i>Pair</i>			
	<i>Élève</i>			
Stratégies de la conception	<i>Enseignant</i>			
	<i>Pair</i>			
	<i>Élève</i>			
Réaction émotionnelle	<i>Enseignant</i>			
	<i>Pair</i>			
	<i>Élève</i>			

**Débutant :** L'élève satisfait aux critères de façon élémentaire; peut utiliser les habiletés ou les stratégies, mais non de façon constante; a souvent besoin d'être dirigé.

**Progrès en cours :** L'élève satisfait pleinement aux critères; utilise les habiletés et les stratégies avec assurance et compétence.

**Compétent :** L'élève satisfait aux critères au-delà des attentes établies; utilise les habiletés et les stratégies de façon originale et créatrice.







# ANNEXE E

---

*Remerciements*



De nombreuses personnes ont participé à l'élaboration de ce document. Kit Eakle et Anne Hill, du Bureau des programmes d'études, ont coordonné ce projet réalisé en collaboration avec le personnel du Ministère et nos partenaires en éducation. Nous tenons à remercier tous ceux et celles qui y ont contribué, y compris les personnes qui ont participé au 3<sup>e</sup> Forum des beaux-arts les 10 et 11 mars 1994.

#### COMITÉ DE RÉDACTION DES RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

---

<b>Robert Dalton</b>	University of Victoria
<b>Donna Gilchrist</b>	District scolaire n° 37 (Delta)
<b>Jenny Haddleton</b>	District scolaire n° 39 (Vancouver)
<b>Ellen Hanson</b>	District scolaire n° 21 (Armstrong-Spallumcheen)
<b>Helen Robertson</b>	District scolaire n° 37 (Delta)
<b>Margaret Scarr</b>	District scolaire n° 41 (Burnaby)
<b>Sarjeet Singh</b>	District scolaire n° 39 (Vancouver)
<b>Tim Varro</b>	District scolaire n° 41 (Burnaby)
<b>Susan Viccars</b>	District scolaire n° 38 (Richmond)
<b>Susann Young</b>	District scolaire n° 68 (Nanaimo)

#### COMITÉ DE RÉVISION DES RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

---

<b>Barbara Blewett</b>	District scolaire n° 27 (Cariboo-Chilcotin)
<b>Graeme Chalmers</b>	University of British Columbia
<b>Kit Grauer</b>	University of British Columbia
<b>Sharon McCoubrey</b>	Okanagan University College
<b>Christine McCuaig</b>	District scolaire n° 36 (Surrey)
<b>Anami Nath</b>	District scolaire n° 37 (Delta)
<b>Barbara Sunday</b>	District scolaire n° 44 (North Vancouver)
<b>John Willinsky</b>	University of British Columbia
<b>Susann Young</b>	District scolaire n° 68 (Nanaimo)
<b>Bill Zuk</b>	University of Victoria

### SITES D'ÉLABORATION DE L'ERI

---

<b>District scolaire n° 3 (Kimberley)</b>	Responsable : Grant Smith
<b>District scolaire n° 36 (Surrey)</b>	Responsable : Curt Jantzen
<b>District scolaire n° 37 (Delta)</b>	Responsable : Donna Gilchrist

### ÉQUIPE DE RÉDACTION DE L'ERI – ARTS VISUELS 8 À 10

---

<b>Bevin Bigalky</b>	District scolaire n° 61 (Greater Victoria)
<b>Julie Johnston</b>	District scolaire n° 37 (Delta)
<b>Daryl Mytron</b>	District scolaire n° 36 (Surrey)
<b>Grant Smith</b>	District scolaire n° 3 (Kimberley)

### COMITÉ DE RÉDACTION DE L'ANNEXE H

---

<b>Brigitte Klein-Lloyd</b>	District scolaire n° 61 (Victoria)
<b>Irene Wright</b>	Coordonnatrice, Ministère de l'Éducation et de la Formation professionnelle



# ANNEXE F

---

*Glossaire*



<b>Accent</b>	Principe de l'art et de la conception qui permet de faire ressortir un ou plusieurs éléments dans une illustration de façon à attirer l'attention sur eux.
<b>Affiche</b>	Panneaux utilisés dans le but de faire passer des messages simples. Certaines affiches classiques, comme celles de Toulouse-Lautrec, sont considérées comme des chefs-d'oeuvre.
<b>Amoindrissement</b>	Stratégie de création d'images utilisée dans le but de diminuer la dimension apparente d'une image.
<b>Arrière-plan</b>	Parties de la composition qui se trouvent à l'arrière du sujet principal ou dominant ou de la scène représentée.
<b>Arts graphiques</b>	Terme collectif qui désigne les procédés de reproduction comme la photographie, la sérigraphie, le monotype, et la gravure en relief.
<b>Assemblage</b>	Collage à trois dimensions souvent composé d'objets trouvés et réalisé à partir de différents supports.
<b>Brayon</b>	Petit rouleau qui sert à appliquer l'encre sur les planches d'impression.
<b>Carton</b>	Vient de l'italien «cartone». Il s'agissait, à l'origine, d'un dessin préparatoire en grand, d'après lequel l'artiste peignait une fresque sur un mur ou un plafond; autrement dit, une étude grandeur nature réalisée sur papier.
<b>Céramique</b>	Tout objet fabriqué avec de la terre glaise ou ses dérivés et cuit au four à haute température.
<b>Charbon (Fusain)</b>	Matière servant à dessiner, issue de la calcination des branches de saule.
<b>Collage</b>	Image créée par l'assemblage collé de matériaux comme des bouts de papier, des photos et du tissu sur une surface plane.
<b>Conception</b>	Organisation d'un ou de plusieurs éléments, principes ou matériaux visuels, dans un but précis.

<b>Configuration</b>	Élément de l'art et de la conception se rapportant à une aire qui tranche avec un ou plusieurs des autres éléments de l'art et de la conception.
<b>Contraste</b>	Principe de l'art et de la conception se rapportant à la juxtaposition de deux ou de plusieurs éléments qui s'opposent, de façon à montrer leurs différences.
<b>Couleur</b>	Élément de l'art et de la conception qui se rapporte à une teinte particulière. Pigment ou tout mélange de pigments vu sur une surface réfléchissant la lumière.
<b>Couleurs primaires</b>	Couleurs à partir desquelles on peut, en les mélangeant, obtenir toutes les autres. En peinture, il s'agit du rouge, du jaune et du bleu.
<b>Cubisme</b>	Important mouvement artistique du XX <sup>e</sup> siècle, lancé par Pablo Picasso et Georges Braque, et fondé sur la présentation simultanée de points de vue multiples.
<b>Cuisson primitive</b>	Méthode de cuisson de la terre glaise par laquelle on place l'objet directement dans le feu; celui-ci enfume alors la surface de l'objet.
<b>Damier</b>	Dessin à deux dimensions dans lequel les formes composantes se touchent de tous les côtés sans se chevaucher et s'entrecroisent pour former un motif qui recouvre toute la surface.
<b>Développement</b>	Stratégie de création d'images utilisée pour embellir ou créer un détail dans une image.
<b>Distorsion</b>	Stratégie de création d'images utilisée dans le but de déformer une image au moyen de l'exagération.
<b>Dynamique</b>	Donne un effet de mouvement, de progression et d'énergie.
<b>Ébauches</b>	Esquisses d'idées générales ou plans de composition destinés à une illustration.
<b>Équilibre</b>	Principe de l'art et de la conception qui s'applique à l'agencement d'un ou de plusieurs éléments dans une oeuvre de manière qu'ils présentent une certaine symétrie ou asymétrie sur le plan de la conception et de la proportion.



<b>Espace</b>	Élément de l'art et de la conception 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.
<b>Esquisse</b>	Stratégie de création d'images; dessin préliminaire.
<b>Esthétique</b>	Sentiment et émotion éprouvée face aux objets; qualité de ce qui est attirant et harmonieux.
<b>Exagération</b>	Stratégie de création d'images utilisée pour faire ressortir une partie ou un aspect d'une image.
<b>Fibre</b>	Brin très fin que l'on peut filer pour faire du fil.
<b>Forme</b>	Élément de l'art et de la conception se rapportant à la configuration à trois dimensions, réelle ou implicite, d'un objet ou d'une image. Au sens plus large du terme, la forme se réfère à toutes les caractéristiques d'un objet, d'un événement ou d'une situation.
<b>Four (à céramique)</b>	Four (électrique, à gaz ou à bois) capable d'atteindre de très hautes températures. En art, on l'utilise généralement pour cuire la céramique ou les objets émaillés.
<b>Fragmentation</b>	Stratégie de création d'images qui est utilisée pour séparer, isoler ou déchirer une image.
<b>Fresque</b>	Technique de peinture ancienne qui consiste à appliquer les pigments sur du plâtre humide.
<b>Grossissement</b>	Stratégie de création d'images utilisée dans le but d'augmenter la dimension apparente d'une image.
<b>Harmonie</b>	Principe de l'art et de la conception se rapportant à l'amalgame d'un ou de plusieurs éléments à une oeuvre d'art afin de produire un effet agréable, un équilibre, une symétrie et une apparence ordonnée.
<b>Illustration</b>	Image destinée à dégager le sens d'une histoire, d'un poème ou de tout autre écrit et à les décorer.
<b>Impressionnisme</b>	Important mouvement artistique du XIX <sup>e</sup> siècle, caractérisé par la pulvérisation des couleurs et la douceur des contours.

<b>Intaille</b>	Gravure en creux; technique d'impression dans laquelle les zones encrées sont gravées dans la surface de la plaque.
<b>Inversion</b>	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.
<b>Juxtaposition</b>	Stratégie de création d'images utilisée pour combiner deux images semblables ou contrastantes.
<b>Ligne</b>	Élément de l'art et de la conception se rapportant au trajet étroit d'un point qui se déplace sur une surface.
<b>Linogravure</b>	Technique de gravure en relief d'après lequel l'image est gravée sur du linoléum collé sur une planche.
<b>Logo</b>	Forme symbolique, souvent constituée de lettres, qui identifie des organismes tels que des entreprises commerciales, des compagnies, des équipes ou des écoles.
<b>Maquette</b>	Modèle réduit d'une plus grande sculpture.
<b>Métamorphose</b>	Stratégie de création d'images utilisée pour passer de la forme d'une image à une autre.
<b>Métier à tisser</b>	Structure ou machine qui permet d'entrelacer des fils textiles pour confectionner une étoffe.
<b>Monotype</b>	Procédé de peinture ou de gravure qui permet de tracer, directement sur une surface, une image qui est reproduite ensuite sur le papier. Ce procédé ne permet d'obtenir qu'un seul exemplaire de chaque image.
<b>Montage de dessins (story-board)</b>	Panneau sur lequel on expose les séquences d'une bande dessinée, d'un film, d'une vidéo, etc.
<b>Morphage</b>	Technique d'animation qui permet de transformer imperceptiblement une image en une nouvelle image.
<b>Mosaïque</b>	Illustration composée de nombreux petits morceaux de matériaux comme la terre glaise, le verre, le marbre et le papier, qui sont fixés sur un fond.

<b>Motif</b>	Principe de l'art et de la conception selon lequel on répète, dans une illustration, un ou plusieurs éléments sur un quadrillage préétabli.
<b>Moulage à la cire perdue</b>	Technique de la sculpture qui permet de créer une image dans de la cire, qu'on enveloppe ensuite dans un matériau inflammable. Un métal en fusion (souvent du bronze) est alors versé dans le moule, brûlant et remplaçant la cire.
<b>Mouvement</b>	Principe de l'art et de la conception selon lequel on crée une structure distincte qui suggère une action ou une série d'actions et guide les yeux d'une personne dans une direction donnée pendant qu'elle regarde l'image.
<b>Multiplication (sérialisation)</b>	Stratégie de création d'images qui utilise la répétition pour créer une image ou une série d'images.
<b>Objets trouvés</b>	Objets de la vie courante que l'on intègre à une oeuvre d'art. Ce terme vient des <i>ready-mades</i> de Marcel Duchamp.
<b>Ocre</b>	Sorte de terre utilisée pour créer un pigment particulier jaune brun. Le mot désigne également la couleur elle-même.
<b>Oeuvre abstraite</b>	Image qui réduit un sujet à ses éléments visuels essentiels, comme les lignes, la configuration et les couleurs.
<b>Outil à tjanting</b>	Outil dont on se sert en batik pour décorer un tissu par teinture, après en avoir masqué certaines parties avec de la cire. L'outil traditionnel indonésien est formé d'un petit pot à bec en cuivre fixé sur un bâton.
<b>Pastels</b>	Pigments colorés pulvérisés, agglomérés et façonnés en bâtonnets (p. ex. craie, pastel gras) utilisés pour colorier un dessin. Le mot désigne également des teintes de faible valeur (c.-à-d. comportant plus de blanc que de couleur et pas de noir).
<b>Paysage</b>	Étendue de pays qui présente une vue d'ensemble de la nature souvent utilisée comme sujet d'une oeuvre d'art.

<b>Perspective</b>	Système qui permet de créer l'illusion d'un espace à trois dimensions dans des images à deux dimensions. Il existe trois types de perspective : la perspective linéaire (fondée sur des lignes parallèles qui convergent à mesure que leur extrémité s'éloigne de l'oeil de l'observateur), la perspective accélérée (fondée sur la diminution apparente de la taille des objets à mesure qu'ils s'éloignent de l'oeil de l'observateur) et la perspective aérienne (fondée sur la diminution apparente de l'intensité du détail et de la couleur des objets à mesure qu'ils s'éloignent de l'oeil de l'observateur).
<b>Plume d'oie</b>	Plume servant à écrire ou à dessiner formée à partir d'une rémige d'oie ou de cygne. La tige de la plume est coupée en pointe à bout carré ou en biais à son extrémité la plus large. La partie creuse de la tige forme une cartouche naturelle pour l'encre.
<b>Point de vue</b>	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).
<b>Pointe sèche</b>	Technique de gravure en creux (intaille) dans laquelle les lignes sont gravées directement sur la plaque au moyen d'une pointe d'acier.
<b>Pointillisme</b>	Technique picturale qui juxtapose des points multicolores, et qui a été imaginée par Georges Seurat vers 1880.
<b>Poterie</b>	Vaisselle de terre glaise cuite dans un four à céramique.
<b>Profondeur</b>	Distance à trois dimensions réelle ou simulée. La profondeur simulée peut être créée par la perspective, le chevauchement, la dimension, les valeurs de la tonalité, les couleurs et autres.
<b>Proportion</b>	Rapport de taille entre les parties et l'ensemble d'une image.
<b>Réalisme</b>	Style (ou tradition) selon lequel l'artiste essaye d'imiter la réalité de façon très ressemblante.

<b>Répétition</b>	Principe de l'art et de la conception qui consiste à reprendre un ou plusieurs éléments dans une illustration.
<b>Rotation</b>	Stratégie de création d'images selon laquelle on fait tourner, on déplace ou l'on réarrange une image ou les parties d'une image.
<b>Rythme</b>	Principe de l'art et de la conception selon lequel on répète un mouvement par la succession régulière ou irrégulière d'un ou de plusieurs éléments pour donner à une oeuvre un aspect vivant ou pour suggérer la répétition.
<b>Sculpture</b>	Forme d'art qui consiste à modifier l'apparence d'une masse grâce au rajout ou au retranchement d'éléments.
<b>Simplification</b>	Stratégie de création d'images qui permet d'éliminer les détails et de rendre l'image moins complexe.
<b>Style</b>	Ce qui confère une qualité distincte ou originale à l'oeuvre d'art.
<b>Surréalisme</b>	Mouvement artistique qui a joué un rôle prédominant dans la première moitié du XX <sup>e</sup> siècle; il se réclame des idées de psychologues comme Carl Jung. Certains surréalistes comme Salvador Dali et René Magritte représentent des images oniriques ou imaginaires sur le mode figuratif; d'autres tels que Joan Miró et Max Ernst emploient des formes plus abstraites pour représenter le subconscient.
<b>Symbole</b>	Signe ou objet qui remplace ou suggère quelque chose d'autre par esprit de relation, d'association, par convention ou par ressemblance accidentelle.
<b>Technique</b>	Méthode ou processus utilisé pour produire une oeuvre d'art.
<b>Tempéra (Détrempe à l'oeuf)</b>	Peinture à l'eau dans laquelle le jaune d'oeuf est utilisé comme agglutinant.
<b>Terre cuite</b>	Terre glaise de couleur rouge.

<b>Terre glaise</b>	Terre grasse, plastique lorsque mouillée, utilisée pour la poterie ou le modelage.
<b>Texture</b>	Élément de l'art et de la conception qui a trait à la façon dont on se représente une chose lorsqu'on en touche la surface.
<b>Tonalité</b>	Élément de l'art et de la conception qui se rapporte au degré de lumière ou d'obscurité d'une ou de plusieurs parties d'une illustration.
<b>Unité</b>	Principe de l'art et de la conception selon lequel on arrange un ou plusieurs des éléments utilisés afin de créer une certaine uniformité entre les parties et une impression de plénitude et d'harmonie.
<b>Valeur</b>	Élément de l'art et de la conception qui se rapporte au degré de lumière ou d'obscurité de la couleur dans une ou plusieurs parties de l'illustration.



# ANNEXE G

---

*Planification du programme*





**L'** Ensemble de ressources intégrées du cours d'Arts visuels de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année vise à encadrer la préparation des cours et des programmes de façon à répondre aux besoins de l'enseignant, des élèves et de la collectivité. Les cours d'arts visuels peuvent porter sur un ou plusieurs domaines d'expression à deux et à trois dimensions tels que :

- le dessin et la peinture
- les arts graphiques, notamment :
  - le cinéma et la vidéo
  - la photographie
  - la gravure
  - l'infographie
- la sculpture
- les textiles

Il se peut que les districts et les écoles choisissent d'intégrer à leurs programmes plus d'une des disciplines du programme des beaux-arts (danse, art dramatique, musique ou arts visuels). Cependant, les élèves de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année doivent, conformément aux exigences du programme, satisfaire à tous les résultats d'apprentissage de l'une d'entre elles. Ces exigences visent à assurer une formation solide à l'élève dans au moins une des disciplines. Voici quelques exemples de programmes intégrés :

- L'art dans les médias
- Les arts vis-à-vis de la société : reflet et influence
- Les arts dans le cadre des cultures et à travers les époques
- La conception
- La mise en scène cinématographique
- La comédie musicale

Les quatre programmes d'études des beaux-arts ont en commun plusieurs éléments; l'identification de ces composantes communes peut aider l'enseignant à préparer des unités ou des programmes intégrés.

## ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT

Lorsqu'il prépare un programme d'arts visuels et une série de cours, l'enseignant doit se demander s'il :

- y a intégré les résultats d'apprentissage prescrits
- a fixé les objectifs pertinents
- a établi les grandes lignes d'une série de cours
- a prévu des occasions pour l'élève :
  - de percevoir/réagir et créer/communiquer
  - de chercher des idées et des sujets
  - de participer à un travail individuel ou collectif
  - de réfléchir sur son propre travail
  - d'examiner le travail des autres et de transmettre sa réaction
- a inclus un contenu culturel
- a tenu compte des divers styles d'apprentissage
- a inclus des activités et des stratégies s'appliquant aux élèves des deux sexes
- a relié la leçon à ce qui intéresse l'élève et la collectivité
- a élaboré des plans en vue d'évaluer les réalisations de l'élève en fonction des résultats d'apprentissage

L'enseignant doit tenir compte du fait que chaque domaine d'expression, comme la céramique, le dessin et la peinture, les arts graphiques, la sculpture ou les textiles, nécessite des matériaux, des outils et des procédés particuliers.

## CÉRAMIQUE

Dans une classe de céramique, l'élève doit se familiariser avec les matériaux, les outils, l'équipement et les procédés utilisés dans le modelage, la décoration, la cuisson de la terre glaise ainsi qu'avec tous les supports reliés au modelage.

Arts visuels			
<b>Stratégies de création d'images et de conception</b>	<b>Contextes</b>	<b>Éléments visuels et principes de l'art et de la conception</b>	<b>Matériaux, technologies et procédés</b>
Créer/Communiquer Percevoir/Réagir	Créer/Communiquer Percevoir/Réagir	Créer/Communiquer Percevoir/Réagir	Créer/Communiquer Percevoir/Réagir

Danse			
<b>Présentation et interprétation</b>	<b>Création et composition</b>	<b>Danse et société</b>	<b>Éléments du mouvement</b>

Art dramatique		
<b>Exploration et imagination</b>	<b>Contextes</b>	<b>Habiletés</b>
Analyse critique Expressivité et confiance	Aspects sociaux et culturels Établir des liens	Expression corporelle et voix Abstraction et métaphore Éléments et structures Rôles Aspects techniques

Musique		
<b>Pensées, images et émotions</b>	<b>Contextes</b>	<b>Structure</b>
	Historique et culturel Personnel et social	Éléments expressifs Éléments mélodiques Éléments rythmiques Structure et principes de la conception

**Matériaux**

Matériaux utilisés couramment dans une classe de céramique :

- différents types de terre glaise (à grand feu, à petit feu)
- matériaux de décoration (oxydes, engobes, vernis, carbonates)
- matériaux destinés au moulage (plâtre, sable reba, mousse de polystyrène)
- grès cérame pour les formes tournassées, façonnées à la main, ou comme engobe
- colorant à glaçure unique pour peinture sous couverte, engobe ou peinture sur couverte
- colle égyptienne pour joaillerie
- glaise naturelle

**Outils et équipement**

Outils et équipement utilisés couramment dans une classe de céramique :

- outils et équipement pour manipuler la terre glaise :
  - broyeurs à boulets
  - extrudeuses
  - pétrins malaxeurs
  - outils traditionnels et d'expérimentation (pour le modelage, le tournage, le tournassage, la sculpture et la taille)
  - tours (mécaniques et électriques)
- outils et équipement pour la décoration de la céramique :
  - aérographes
  - tours à main
  - brosses, pinceaux
  - grattoirs
  - tamis
  - pistolets vaporisateurs
  - cire
- outils et équipement utilisés pour la cuisson :
  - cônes
  - fours électriques, à gaz et autres

- accessoires de four
- pyromètres, porte-senseurs
- fours primitifs

**Procédés**

Procédés employés couramment dans une classe de céramique :

- façonnage (à la main, au tour, par modelage et par moulage)
- décoration
- cuisson
- vernissage

**DESSIN ET PEINTURE**

Dans une classe de dessin et de peinture, l'élève doit se familiariser avec les matériaux, les outils, l'équipement et les procédés suivants :

**Matériaux**

Matériaux utilisés couramment dans une classe de peinture :

- acrylique
- eau de Javel
- toile
- charbon (fusain)
- matériaux de collage
- émaux
- encaustique
- tissus
- fixatifs
- colorants alimentaires
- matériaux naturels
- colles
- plombagine
- encres, crayons et pastels (à l'eau, à l'huile)
- latex
- crayons correcteurs (feutres)
- passe-partout
- supports
- couleurs à l'huile
- pastels à l'huile

- huiles
- crayons à mine
- sel
- papier procédé
- supports synthétiques
- papier de soie
- vernis
- papier aquarelle
- couleurs pour aquarelle

### ***Outils et équipement***

Outils et équipement utilisés couramment en classe de peinture :

- brosses, pinceaux (poils, cheveux, d'origine végétale)
- pinces à dessin
- planches à dessin
- gommes à effacer
- encadrements
- tables lumineuses
- papiers
- coupeuses
- stylos
- plumes d'oie
- châssis
- ruban adhésif
- petites branches

### ***Procédés***

Procédés utilisés couramment en classe de peinture :

- aquarelle (plate, en dégradé, lavis, glacis, teintes)
- collage
- encaustique
- grisaille
- clair-obscur
- variation de la ligne
- réserves (fluides pour masquage, pochoirs, normoglyphes, cire)
- frottis
- sgraffite (par incision, par corrosion)

- maculage
- estampage
- dessin par soustraction (gommage, grattage, essuyage)
- texture (décapage, tamponnage, à l'éponge, dégoulinade, frottis, au pinceau sec, séchage au buvard, travail en pleine pâte)
- variation de la tonalité
- transparence, opacité
- peinture sous couverte, peinture sur couverte
- délavage
- humide sur humide (alla prima)
- humide sur sec, sec sur humide
- impression à l'humide

### **ARTS GRAPHIQUES**

Dans une classe d'arts graphiques, l'élève doit se familiariser avec les matériaux, les outils, l'équipement, les procédés et le vocabulaire suivants :

#### ***Matériaux***

Matériaux utilisés couramment dans une classe d'arts graphiques :

- gravure en creux :
  - réserves résistant à l'acide (neutralisants, email, vernis, résines, procédés au sucre)
  - acides (nitrique, chlorhydrique)
  - fonds (verniss mous et durs)
  - encres
  - huile mouvement
  - planches en métal (cuivre, zinc, aluminium, étain, laiton)
  - papier
  - Plexiglas
  - retardateurs
  - talc, rouge, ou poudre d'émeri
  - matériaux d'essuyage (tarlatane, étamine, papier journal, carton, chiffons)
  - buvards

- lithographie :
  - développeurs, fixateurs, laques
  - mordant
  - graisse
  - gomme arabique
  - encres
  - planches (papier, métal, présensibilisées)
  - savon
  - solvants, solution de lavage pour blanchet
  - pierres
  - encre lithographique, cire, craies, plumes
  - solutions hydratantes
- photographie, cinéma et vidéo :
  - acétate
  - développeur
  - adhésif (collage à sec)
  - pellicule (orthochromatique, panchromatique, diapositives couleur, épreuves couleur, film)
  - fixateur
  - passe-partout
  - papier (prendre en considération la base papier, la base plastique, l'épaisseur, la teinte, la texture et l'éclat d'une surface, le type d'émulsion, la sensibilité à la couleur et le contraste)
  - bande magnétique
  - matériaux de collage
  - bain d'arrêt
  - produits de virage
  - bandes vidéo
  - agents de lavage
  - agents de mouillage
- gravure en relief :
  - acétate
  - carton
  - matériaux naturels
  - colles
  - encres
  - linoléum
- papier
- pâte à modeler
- gomme laque
- cordelette
- mousse de polystyrène
- ruban adhésif
- cire
- bois
- sérigraphie :
  - acétate
  - caches (colle et eau, encre lithographique, papier, gomme laque, fluide artistique à l'eau pour masquage)
  - développeurs
  - fixateurs
  - pellicule pour impression sur trame après découpage
  - encres, retardateurs, base transparente, matière de charge
  - émulsions photographiques
  - tissus d'écran (soie, polyester, nylon, organdi de coton)
  - solvants
  - raclettes
  - ruban adhésif

### ***Outils et équipement***

Outils et équipement utilisés couramment en classe d'arts graphiques :

- arts graphiques :
  - amplificateur
  - mélangeur de sons
  - lecteur de cassettes
  - lecteur de disques compacts
  - ordinateur
  - table de montage
  - rallonges électriques
  - lecteur de disques laser
  - trousse d'éclairage
  - micros
  - moniteur
  - bloc d'alimentation à prises multiples
  - réflecteurs
  - caméra vidéo

- gravure en creux :
  - bains de rinçage acide
  - blanchets
  - pinceaux
  - burins
  - brunissoirs
  - bains de mouillage
  - pointes sèches
  - sacs à poussière ou boîtes
  - pointes à graver
  - presses à graver
  - limes
  - plaques chauffantes
  - tampons en cuir
  - grattoirs
  - pierres à aiguiser
  - ciseaux
  - spatules à encre
- lithographie :
  - équipement de cartonnage
  - châssis de copie par contact
  - cuvettes de développement
  - chemises, machines à collationner
  - écrans pour demi-teintes
  - caméras de montage
  - bourriquets
  - pierres lithographiques
  - appareils pour insolation
  - report photomécanique
  - presses (offset, lithographiques)
  - pierre ponce
  - rouleaux lithographiques
  - matériel de fabrication de tampons imprimeurs en caoutchouc
- photographie, cinéma et vidéo :
  - caméras, appareils photo
  - statifs de reproduction
  - cuvettes de développement
  - commandes de fondu enchaîné
  - presses pour montage à sec
  - tables de montage
  - agrandisseurs
  - posemètres
  - filtres
- flashmètres
- flashes et projecteurs
- lentilles
- projecteurs
- bobines
- lampes pour éclairage inactinique
- colleuses
- réservoirs
- magnétophones
- compte-poses
- pinces
- trépieds
- ombrelles
- gravure en relief :
  - mentonnets
  - brayons
  - brosses, pinceaux
  - brunissoirs, cuillers, frottons
  - forets
  - limes
  - gouges, couteaux japonais, couteaux X-Acto, outils de linogravure
  - spatules à encre
  - tables à encre
  - presses
  - scies
  - pierres à aiguiser
  - brosses métalliques
- sérigraphie :
  - lampes à arc, projecteurs
  - brosses, pinceaux
  - cordelettes
  - séchoirs
  - feuilles de verre
  - marteaux
  - écrans (cadre, tissu, charnières, plaque-support)
  - raclettes
  - agraffeuses d'artisan
  - pinces à étirer
  - couteaux pivotants
  - châssis pneumatiques
  - vaporisateurs de solution
  - couteaux X-Acto

**Procédés**

Procédés utilisés couramment en classe d'arts graphiques :

- animation
- filmage, maniement d'appareil photo
- développement de photos
- reproduction
- sélection de pellicule
- techniques cinématographiques
- arts graphiques
- graphisme
- sélection d'images
- préparation des lithographies
- présentation
- construction de l'écran
- typographie

**SCULPTURE**

Dans une classe de sculpture, l'élève doit se familiariser avec les matériaux, les outils, l'équipement, les procédés et le vocabulaire suivants :

**Matériaux**

Matériaux utilisés couramment en classe de sculpture :

- adhésifs
- ciment
- terre glaise
- revêtements
- tissus
- produits alimentaires
- objets trouvés
- verre
- métal
- papier
- plâtre de Paris
- matières plastiques
- sable
- pierre
- cire
- fil de fer
- bois

**Outils et équipement**

Outils et équipement utilisés couramment en classe de sculpture :

- enclumes
- lampes à souder
- ciseaux de sculpteur
- perceuses
- réchauds électriques
- dispositifs de fixation
- limes
- forges
- fours
- scies à métaux
- marteaux
- outils faits à la main
- tranchets à fil chaud
- petite quincaillerie
- pinces
- râpes
- toupies
- sacs de sable
- scies
- ciseaux
- fers à souder
- agrafeuses d'artisan
- coupe-carreaux
- pince-étaux
- trousse d'outillage à souder

**Procédés**

Procédés utilisés couramment en classe de sculpture :

- addition
- manipulation
- substitution
- soustraction
- traitement des surfaces

### TEXTILES

Dans une classe consacrée aux textiles, l'élève doit se familiariser avec les matériaux, les outils, l'équipement et les procédés suivants :

#### Matériaux

- Matériaux servant à la fabrication des fibres :
  - à partir de protéines, de cellulose, et de matériaux synthétiques
  - cuir
  - métal
  - matières plastiques
  - teintures naturelles
  - matériaux d'origine végétale
- Matériaux servant à la fabrication des tissus :
  - matériaux tissés
  - matériaux utilisés dans le tricot, le nouage et le tressage
  - matériaux utilisés dans les collages et les sculptures souples
- Matériaux servant à l'embellissement des tissus :
  - matériaux résistant aux teintures
  - plumes
  - dentelle
  - paillettes
  - piqués, appliqués
  - teintures épaississantes et encres pour tissu pour l'impression au cliché en bois et au pochoir
  - fils
  - bordures
  - vinyle

#### Outils et équipement

Outils et équipement utilisés couramment dans une classe consacrée aux textiles :

- peignes
- métiers subsidiaires
- tringles de lisses
- fontures
- navettes
- broches
- estampes
- baguettes de sélection

#### Procédés

Procédés utilisés couramment dans une classe consacrée aux textiles :

- Procédés de fabrication des tissus :
  - vannerie
  - tressage
  - travail au crochet
  - macramé
  - tissage
  - guipage
- Procédés d'embellissement des tissus :
  - teinture par brosses
  - appliqué et appliqué à l'envers
  - collage
  - teinture de tissu
  - impression sur tissu
  - transfert par presse à chaud
  - agrafage
  - rembourrage
  - patchwork
  - piquage
  - impression au rouleau
  - sérigraphie
  - bourrage
- Procédés de fabrication des fibres :
  - cardage
  - teinture des fibres
  - tissage sur site de production



- retordage
- déchiquetage
- filage
- débouillage
- torsion
- effilochage

### STYLES D'APPRENTISSAGE ET STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT

Pour répondre aux besoins du plus grand nombre possible d'élèves, il est fortement recommandé que l'enseignant se serve de diverses stratégies d'enseignement lorsqu'il prépare et met en place un programme d'arts visuels.

Voici quelques types de stratégies d'enseignement et de styles d'apprentissage :

- enseignement direct (vue d'ensemble structurée, cours magistral, démonstrations, questions didactiques)
- enseignement indirect (résolution de problèmes, études de cas, enquêtes, arbres conceptuels, etc.)
- apprentissage indépendant (recherche, enseignement assisté par ordinateur, devoirs, centres d'apprentissage, etc.)
- enseignement fondé sur l'expérience (excursions, exploration et expériences, jeux, etc.)
- enseignement interactif (groupes d'apprentissage axés sur la coopération, débats, résolution de problèmes, entrevues, jeux de rôle)

Pour de plus amples renseignements sur l'utilisation de ces stratégies, consulter la publication intitulée *Selected Strategies for Instruction* (Stratégies d'enseignement choisies), ministère de l'Éducation de la Colombie-Britannique, 1995.

### RÉACTIONS AUX PRÉSENTATIONS D'ARTS VISUELS

Les oeuvres et les images visuelles jouent un rôle important en arts visuels. L'expérience qui consiste à regarder une image ne peut avoir un sens que si elle dépasse le simple coup d'oeil et la réaction rapide dénuée de réflexion. L'enseignant peut valoriser ce que l'élève découvre dans l'image en le guidant tout au long de cette expérience. Le processus décrit ci-dessous peut servir à l'observation de n'importe quelle forme d'art, soit l'artisanat, les beaux-arts, les arts traditionnels, l'art commercial et l'art populaire issu des médias de masse, dans la mesure où l'on pose des questions pertinentes à chaque étape.

L'observation est une action qui entraîne un rapport entre l'observateur et l'objet d'art. Bien que la plupart des oeuvres d'art soient constantes, ce rapport varie d'un observateur à l'autre, puisque chacun aborde cette action avec des associations et des perspectives diverses. Celles-ci comprennent, notamment, la propre perspective culturelle de l'observateur, les associations qu'évoquent chez lui des éléments et des images de l'oeuvre, sa connaissance des arts visuels, en général, et de l'artiste en particulier, et ainsi de suite.

Étant donné que ce rapport est personnel et qu'il varie d'un élève à l'autre, l'enseignant doit instaurer, dans la classe, un climat de confiance et de respect. Il doit encourager l'élève à exprimer ses opinions personnelles et à prendre conscience du fait que son propre jugement peut contribuer à enrichir l'expérience de ses pairs lorsque ceux-ci observent une oeuvre.

L'enseignant ne doit pas oublier que des personnes différentes réagissent différemment devant la même oeuvre d'art. Il est vrai

également que chacun peut — et la plupart du temps devrait — réagir de plusieurs manières face à une oeuvre.

L'élève peut réagir :

- sur le plan émotionnel — sentiments que suscite une oeuvre d'art
- aux associations que l'oeuvre ou des parties de l'oeuvre évoquent relativement à des expériences passées
- sur le plan intellectuel — grâce à une analyse explicite ou à une interprétation de l'oeuvre.

Ces réactions, et d'autres réactions possibles, peuvent varier et revêtir une importance plus ou moins grande selon l'observateur et selon l'oeuvre. Un observateur peut avoir une réaction émotionnelle immédiate face à une oeuvre, tandis qu'un autre réagira plutôt de façon intellectuelle. Parallèlement, une oeuvre peut susciter une réaction émotionnelle immédiate alors qu'une autre peut comporter des images qui évoquent chez l'observateur des associations immédiates.

L'enseignant peut, s'il le désire, suivre les étapes suivantes afin de préparer une activité d'observation :

- **préparation** - l'enseignant indique l'objectif de l'observation
- **premières impressions** - l'élève réagit spontanément; il n'y a pas de mauvaise réponse
- **description** - l'élève fait l'inventaire de ce qu'il a observé
- **analyse** - l'élève :
  - examine comment les éléments et les principes de l'art et de la conception ont été combinés et agencés pour produire certains effets
  - examine les liens qui existent entre les éléments et les principes de l'art et de la conception, en utilisant le vocabulaire pertinent

- reconnaît les aspects culturels ou stylistiques représentés dans l'oeuvre

- **interprétation** - l'élève :

- réfléchit sur ce que l'oeuvre signifie pour lui et en discute
- analyse comment ses expériences et sa perception du monde influent sur ses réactions

- **contexte historique** - l'élève se renseigne sur l'artiste et sur le contexte dans lequel l'oeuvre a été créée

- **jugement éclairé** - l'élève se reporte à sa première impression et maintient son jugement initial, ou bien il émet et soutient un nouveau jugement fondé sur la discussion, la recherche et la réflexion

Il est possible de combiner ou d'agencer ces étapes autrement, selon la situation (p. ex. réagir à l'oeuvre de l'élève, à l'oeuvre de ses pairs ou à l'oeuvre d'artistes professionnels). Notons que dans certaines situations, il est bon de donner à l'élève l'occasion de réagir intuitivement sans devoir analyser l'oeuvre.

Au cours de l'analyse, de l'interprétation et de l'étude des antécédents d'artistes issus de cultures et de sociétés différentes, il serait bon de tenir compte des données suivantes :

- le contexte dans lequel l'oeuvre d'art a été créée
- la finalité de l'oeuvre (à caractère social, rituel, commémoratif, professionnel, fonctionnel, etc.)
- le symbolisme utilisé dans l'oeuvre, lorsqu'il y a lieu

Le résumé ci-dessus est tiré de la publication intitulée *Arts Education: A Curriculum Guide for Grade 8* (Guide pédagogique pour le programme d'arts de la 8<sup>e</sup> année), ministère de l'Éducation, de la Formation et de l'Emploi de la Saskatchewan, septembre 1994.

### TRAVAILLER AVEC LA COMMUNAUTÉ DES ARTS VISUELS

La collaboration d'artistes invités et d'autres membres de professions artistiques peut enrichir considérablement l'apprentissage des arts visuels. L'enseignant doit en donner l'occasion aux élèves chaque fois qu'il le peut.

L'envergure des arts visuels, tout au moins en vertu de ce programme, permet à l'enseignant comme à l'élève de suivre leur inclination. L'enseignant peut élargir le champ des possibilités pour ses élèves en s'assurant le concours de «spécialistes» locaux. Il trouvera particulièrement utile, lorsqu'il présentera des formes d'art liées à une culture, de faire appel à ces spécialistes pour éviter de se tromper ou de porter un affront à cette culture.

Lorsqu'il travaille avec un artiste invité ou avec d'autres professionnels du domaine artistique, l'enseignant doit :

- organiser une rencontre préalable afin de discuter des attentes et des résultats d'apprentissage pertinents, puis de décider des parties du programme d'études qui seront touchées (p. ex. cibler des éléments et des principes de l'art et de la conception)
- préparer les élèves à l'expérience (p. ex. discuter avec eux des attentes en ce qui a trait à l'exposé et à l'étiquette et leur transmettre des renseignements utiles sur l'artiste)
- définir les besoins de l'artiste (les matériaux, l'équipement, etc.)
- parler avec les élèves et les invités

Il est bon également de donner aux élèves l'occasion de devenir eux-mêmes artistes, pour un moment, et de créer des oeuvres à l'intention de leurs pairs, de classes plus jeunes, du personnel de l'école et d'autres publics. L'enseignant comme les élèves doi-

vent, pour élargir le champ de l'apprentissage en arts visuels, tenir compte des ressources locales suivantes :

- revues et magazines d'arts
- départements des beaux-arts des collèges et universités
- centres communautaires et récréatifs
- conseils des arts à l'échelon de la collectivité, de la province et du pays
- programmes d'éducation permanente
- associations culturelles
- festivals culturels
- serveurs de Web (Internet) pour arts visuels
- ateliers d'artistes professionnels, bureaux d'études, galeries et musées
- bibliothèques scolaires et municipales

### AUTRES CONSIDÉRATIONS SUR L'ENSEIGNEMENT DES ARTS VISUELS

Au cours de la préparation d'un programme d'arts visuels, l'enseignant doit tenir compte des questions de santé et de sécurité, de la délicatesse du contenu, des installations et du matériel.

### CRÉATION D'UN MILIEU D'APPRENTISSAGE SÉCURITAIRE

Il est essentiel que l'enseignant se préoccupe des questions suivantes avant, pendant et après une activité :

- L'activité convient-elle au sexe, à l'intérêt, au sentiment de sécurité, à l'âge mental et physique, de même qu'à la forme physique des élèves?
- L'organisation du cours répond-t-elle aux normes de sécurité?
- Le contrôle des élèves est-il suffisant?
- A-t-on expliqué aux élèves comment utiliser correctement les installations, le matériel et l'équipement? Ont-ils bien compris les directives?

- Les installations et l'équipement conviennent-ils? Sont-ils en bon état?

L'enseignant doit s'assurer que les consignes de sécurité sont respectées. Les listes ci-dessous ne sont pas complètes, mais elles peuvent l'aider à mettre en place un milieu d'apprentissage sécuritaire durant les classes d'arts visuels.

Les questions de sécurité ont trait à l'utilisation, à l'entreposage et à la manipulation des matériaux et appareils potentiellement dangereux comme :

- les acides
- les produits adhésifs
- les produits caustiques
- les matériaux inflammables
- les gaz
- les lampes
- les produits toxiques
- les poudres
- les solvants

Pour assurer aux élèves un milieu de travail sécuritaire, l'enseignant doit prendre des dispositions concernant :

- la conformité des vêtements
- les bassins oculaires
- les extincteurs d'incendie
- les couvertures de sécurité
- le matériel de sécurité
- les éviers
- les masques protecteurs
- l'aération et la manipulation sécuritaire des produits toxiques
- l'indication du système d'information sur les matières dangereuses utilisées au travail

### CONTENU DÉLICAT

Dans le cadre de l'étude des arts visuels, on aborde parfois des questions ou des sujets qui risquent d'émouvoir ou d'inquiéter certains élèves ou leurs parents (p. ex. l'art dans certains contextes religieux, la sexualité humaine). Voici quelques lignes directrices à cet égard :

- Informer les parents des objectifs du programme d'études avant d'évoquer en classe toute question délicate et leur donner l'occasion de participer à l'apprentissage.
- Se tenir au courant de la politique et des règles de conduite du district concernant l'enseignement de matières comportant des questions délicates (p. ex. politique d'exemption des élèves à participer aux activités de la classe).
- Se tenir au courant de la politique et des lois provinciales relatives à la divulgation de cas de suspicion de mauvais traitements infligés à des enfants.
- Obtenir l'appui des autorités scolaires avant d'entreprendre la présentation de sujets potentiellement délicats.
- Informer un responsable ou un conseiller scolaires dès qu'un problème survient.
- Obtenir une formation continue pertinente ou consulter les personnes habilitées en la matière (enseignant-orienteur) avant d'entreprendre la présentation de sujets nouveaux, inhabituels ou potentiellement délicats.
- Créer un milieu d'apprentissage qui soit ouvert à toute forme d'investigation et à différents points de vue.
- Éviter de traiter de sujets controversables tant que les élèves ne se sentent pas à l'aise les uns avec les autres et n'ont pas appris la manière adéquate de s'exprimer sur ces sujets.

- Promouvoir la pensée critique et l'ouverture d'esprit et s'abstenir de choisir son camp, de dénigrer ou d'imposer un point de vue.

### **CARRIÈRES LIÉES AUX ARTS VISUELS**

Les listes suivantes visent à aider les élèves et l'enseignant à trouver des carrières liées aux arts visuels. Elles ne sont ni complètes, ni détaillées.

#### **Administration**

- gestion d'une agence de publicité
- archiviste
- fourniture de matériel d'artistes
- agent commercial ou agent d'affaires pour artistes
- conseils des arts et organismes de financement (à l'échelon communautaire, provincial ou national)
- gestion des installations (galeries, musées, pavillons d'expositions)
- mise en marché et promotion
- direction des médias
- conservateur (personnel de musée)
- emballage et conception
- gestion de l'emplacement des vitrines dans le commerce de détail
- départements des arts visuels dans les établissements scolaires

#### **Conception et création**

- publicité
- architecture (paysagiste, architecture commerciale et résidentielle)
- restauration des oeuvres d'art
- cartographie
- vente en gros et au détail (emballage et conception)
- gravure
- arts de la mode
- cinéma, vidéo, télévision (prise de vues, montage, post production, animation, programmation)

- beaux-arts (peinture, sculpture, cinéma, photographie, textiles, poterie, joaillerie)
- stylique et illustration à la pige
- esthétique industrielle
- décoration d'intérieurs
- journalisme (p. ex. caricaturiste)
- tirage photographique (p. ex. composition)
- illustration et imagerie dans le domaine technique (p. ex. médical)
- décors de théâtre (décors, effets spéciaux)

#### **Enseignement**

- ateliers privés
- écoles publiques et privées
- collèges et universités
- conservatoires
- centres communautaires, centres de loisirs
- formation d'artistes commerciaux (dans le cadre de la compagnie)

#### **Thérapie**

- thérapie par la couleur
- psychologie

#### **Écriture et critique**

- auteur/éditeur (publications de beaux-arts et autres)
- revues
- journaux
- magazines
- biographies
- revues d'histoire
- revues universitaires
- journalisme de radiotélévision
- industrie
- publicité/promotion
- spécialistes de la communication





# ANNEXE H

---

*Activités d'apprentissage pour les  
programmes de langue française*





L'Annexe H propose quelques activités visant tout particulièrement les programmes de langue française.

Dans un programme de langue, on insiste sur l'importance de la culture. Les beaux-arts offrent aux élèves l'occasion d'acquérir les connaissances, habiletés et attitudes propres à la matière, mais aussi d'apprécier les artistes de culture francophone et leurs oeuvres, ainsi que le développement des traditions artistiques à travers les générations.

Il arrive souvent dans les programmes de langue française que l'enseignant d'arts visuels du premier cycle du secondaire offre ce cours parce que le sujet l'intéresse et qu'il ose l'enseigner malgré son manque de formation formelle en arts plastiques. On a tenu compte de l'enseignant non spécialiste dans l'élaboration des activités proposées. C'est dans cette même perspective qu'on propose des activités permettant d'intégrer la langue et la culture, ainsi que les disciplines connexes, à l'essentiel des arts visuels.

Quelques enseignants d'arts visuels font face à de nouveaux défis lorsqu'ils doivent offrir le cours à une classe à niveaux multiples. Il est évident que les résultats d'apprentissage reflètent un développement continu. L'enseignant devrait choisir des activités qui correspondent à des résultats d'apprentissage de plus d'un niveau. Cette annexe présente des modèles élaborés dans cette optique. Ainsi, les attentes seront appropriées au niveau de l'élève. On a incorporé des exemples dans l'élaboration des quelques activités offertes.

Le petit nombre de ressources recommandées aux enseignants d'arts visuels dans les programmes de langue française, comparativement aux ressources offertes aux enseignants anglophones, constitue un dernier défi. Il serait souhaitable d'évaluer les ressources de la bibliothèque de l'école puis, si

l'on constate un besoin, de considérer l'acquisition de quelques ressources de langue anglaise à l'intention de l'enseignant, surtout celles qui présentent l'aspect technique des arts visuels. Évidemment, l'enseignant doit maîtriser et utiliser le vocabulaire propre à la discipline.

### L'ÉLÈVE FRANCOPHONE

Pour l'élève francophone, le programme d'arts visuels permet de mieux connaître son patrimoine et de s'identifier à la francophonie à un niveau concret. C'est dans le contexte de son vécu journalier que croît sa connaissance des arts et des artistes qui ont contribué à la richesse et à l'épanouissement de la culture francophone au Canada et dans le monde. C'est dans ce même contexte que l'élève contribue à sa façon au développement de sa culture.

L'enseignant francophone a le pouvoir et la responsabilité de créer un atelier où l'accent est mis avant tout sur la communauté francophone fière de son travail.

### L'ÉLÈVE EN IMMERSION

Pour l'élève en immersion, la classe d'arts visuels est une ouverture à la culture française. Une porte ouverte vaut mieux qu'une fenêtre, et c'est dans cet esprit qu'on a conçu cette annexe.

L'enseignant peut profiter de l'occasion spéciale offerte dans plusieurs des activités en arts visuels pour enrichir l'expression orale des élèves.

## L'ÉVALUATION

De plus en plus, les enseignants reconnaissent l'importance du rôle formatif de l'évaluation. Pour animer les suggestions offertes dans cette annexe, on propose à l'enseignant de négocier avec les élèves les critères d'évaluation avant d'entreprendre une activité.

L'Annexe D pourra rendre service à l'enseignant qui doit énoncer des critères pour l'évaluation sommative. Le cadre de référence *Exemplars in Visual Arts* (1993), élaboré par le Ministère, peut être un autre outil utile, surtout pour l'enseignant qui a besoin d'aide pour reconnaître ce qui constitue un travail de qualité.

## AUTRES CONSIDÉRATIONS

Les activités proposées ci-après peuvent être adaptées pour les 8<sup>e</sup>, 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> années. Si deux enseignants offrent les arts visuels en français dans la même école, ils devront se consulter avant de commencer ce cours pour se mettre d'accord sur la mise en place des différents projets, afin d'éviter toute répétition.

Les activités proposées dans cette annexe ne sont qu'un point de départ. Il est important que l'enseignant se familiarise avec les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement et d'évaluation proposées dans la section principale. Ainsi, l'enseignant découvrira une bonne source d'activités auxquelles il ne restera qu'à ajouter le contexte culturel.

▼ A – COLLAGE**Activité 1 : Retracer les événements historiques d'une certaine période**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 2	26	1, 2	42	1, 3, 4
12	1, 2	28	1, 2	44	1, 2
14	3	30	4	46	—
16	1, 2	32	1, 2	48	1, 2
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4
20	1	36	1	52	1, 3, 5
22	1, 2, 3, 4, 6	38	1, 2, 3, 6	54	1, 2, 4
24	1, 3	40	1, 3	56	1, 2, 3

(Les liens les plus importants entre l'activité et les résultats d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Choisir une époque précise de l'histoire canadienne ou mondiale (exemple : le début de la Nouvelle-France, la révolution française, le règne de Louis XIV, ...)
- Faire un remue-méninges au sujet des différents événements qui ont eu lieu durant cette époque.
- Une fois les événements déterminés, illustrer ces événements en découpant des illustrations de magazines.
- Accompagner ce projet de commentaires pour expliquer quels événements ont été illustrés.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** l'enseignant pourrait promouvoir l'enseignement qui coïncide avec des unités en sciences humaines (histoire) et en français langue première (littérature) — un exemple : la Nouvelle-France et *Le wapiti*, roman de Monique Corriveau.

## ▼ B – PROJETS TRIDIMENSIONNELS

Les activités 1a, 1b et 1c ont été conçues pour le mois de décembre; l'activité 2 se prête au temps froid, peut-être au temps du Carnaval de Québec. Pour faire l'activité 1b, il faut une cuisine, de préférence la cuisine laboratoire de l'école. Pour l'activité 1c, il est préférable de travailler dans une cuisine. Si ce n'est pas possible, on peut considérer l'option de travailler avec des matériaux de construction tels que les biscuits et les bonbons.

### **Activité 1a : Une maison de pain d'épice**

(Pour ce projet, il faudra compter au moins 4 heures de cours et des heures supplémentaires [en devoir, à midi ou après l'école] selon la complexité du projet et l'intérêt de l'élève.)

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 2, 3, 4	26	1, 2, 3	42	1, 2, 3, 4
12	<b>1, 2</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1, 2</b>
14	1, 3, 4, 5	30	1, 2, 4, 6	46	1, 3, 6
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	1	36	1	52	2, 3
22	1, 2, 3, 4, 5, 6	38	1, 2, 3, 4, 5, 6	54	1, 2, 4, 5
24	1, 2, 3, 4	40	1, 2, 3	56	1, 2, 3, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

Ce projet peut être réalisé en équipe ou individuellement. Puisque les bonbons peuvent coûter cher, demander aux élèves d'apporter ceux qu'ils veulent. Ils peuvent considérer d'autres options telles que les céréales.

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Dessiner au crayon une maison de pain d'épice en gardant en tête les produits utilisés pour faire le projet.
- Ajouter de la couleur à ce dessin.
- Calculer les dimensions des murs, du toit, etc., et en faire des patrons en papier.
- Préparer la pâte d'après la recette.
- Faire cuire, puis tailler les murs, etc.
- Préparer le glaçage et assembler la maison.

- h) Décorer la maison et ses alentours. L'addition finale d'une légère couche de sucre en poudre (= neige) peut plaire.
- i) Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture :** les styles des maisons québécoises ou françaises; les célébrations de Noël ou d'autres festivals d'hiver dans les pays francophones à travers le monde et les siècles; une comparaison des différentes expressions artistiques de la signification de Noël, religieuses et profanes, à travers les siècles, etc.

### **Recettes :**

#### ***Pâte pour fabriquer une maison de pain d'épice***

1375 ml de farine	250 ml de sirop de maïs
7 ml de soda à pâte	2 oeufs
15 ml de cannelle	250 ml de shortening
15 ml de gingembre	250 ml de cassonade

Dans un grand bol, travailler le shortening avec la cassonade jusqu'à l'obtention d'un mélange très léger. Ajouter le sirop de maïs et les oeufs et bien battre.

Dans un autre bol, mélanger 500 ml de farine, la cannelle, le gingembre et le soda à pâte. Ajouter au mélange crémeux. Ajouter les 875 ml de farine qui restent et travailler la pâte avec les mains jusqu'à l'obtention d'une pâte lisse. Envelopper hermétiquement dans du plastique ou du papier d'aluminium. Réfrigérer jusqu'au lendemain.

Le jour suivant, graisser une tôle à biscuits. Rouler une partie de la pâte directement dans la tôle jusqu'à une épaisseur de 3 à 4 mm. Enfariner légèrement la pâte et y disposer les pièces du patron. Tailler à l'aide d'un couteau très pointu en laissant 1 cm entre chaque morceau. Enlever le surplus de pâte et cuire 1 cm entre chaque morceau. Enlever le surplus de pâte et cuire au four à 325 °F (180 °C) durant 8 à 12 minutes. Tout de suite après avoir sorti la tôle du four, au besoin, retailler les morceaux à la forme désirée, directement dans la tôle. Attendre quelques minutes, démouler et laisser refroidir.

La recette donne assez de pâte pour fabriquer une maison, des arbres, des bonshommes de neige et quelques biscuits.

#### ***Glaçage moussieux pour maison en pain d'épice***

Battre 3 blancs d'oeufs avec 1 ml de crème de tartre et 5 ml de vanille jusqu'à l'obtention d'un mélange blanc moussieux qui aura doublé en volume.

Ajouter très lentement, en battant, 1500 ml de sucre en poudre tamisé jusqu'à ce que le glaçage se tienne en pointes molles. À ce moment, si on trace une ligne au couteau dans le mélange, la ligne restera telle quelle pendant quelques secondes.

***Fenêtres pour maison en pain d'épice***

1. Dans une grande casserole, remuer ensemble 125 ml de sirop de maïs léger (*Lily White*), 125 ml d'eau, 250 ml de sucre granulé et quelques grains de sel.
2. Faire bouillir jusqu'à une température de 290° F ( 160 °C) ou jusqu'à ce que le sirop commence à jaunir.
3. Enlever du feu immédiatement et ajouter, si désiré, quelques gouttes de colorant et/ou d'extrait (p. ex. menthe).
4. Verser sur une grande planche recouverte de papier d'aluminium. Après quelques secondes, à l'aide d'une spatule, commencer à tracer délicatement des lignes selon la grandeur des fenêtres. Commencer près du périmètre. Peu à peu approfondir les lignes sans briser la membrane qui se forme sur la surface.
5. Laisser refroidir à la température ambiante.
6. Casser sur les lignes et doucement enlever le papier d'aluminium.

**Activité 1b : Une bûche de Noël**

(Pour ce projet, il faudra compter au moins 3 heures de cours.)

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1	26	1	42	—
12	<b>1, 2</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1, 2</b>
14	1, 3, 4, 5	30	1, 2, 3, 4, 5	46	1, 3, 5
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	5	34	4	50	2
20	1	36	1	52	—
22	1, 2, 3, 4, 5, 6	38	1, 2, 3, 4, 5, 6	54	1, 2, 4, 5
24	1, 3, 4	40	1, 3, 5	56	1, 3, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

Ce projet peut être accompli en équipe ou individuellement.

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Dessiner au crayon une bûche de Noël en gardant en tête les produits utilisés pour faire le projet.
- Ajouter de la couleur à ce dessin.
- Préparer la pâte et faire cuire d'après la recette. En sortant du four, rouler le gâteau, dérouler 15 minutes plus tard, étendre la confiture (ou autre remplissage) et rouler de nouveau. Emballer la bûche dans du papier d'aluminium.
- Préparer le glaçage et décorer la bûche et son plat. L'addition finale d'un brin de houx peut mettre la dernière touche au projet.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture :** la signification historique de la bûche de Noël; les célébrations de Noël ou d'autres festivals d'hiver dans les pays francophones à travers le monde et les siècles; une comparaison des différentes expressions artistiques de la signification de Noël, religieuses et profanes, à travers les siècles, etc.

**Recette :*****Bûche de Noël***

3 oeufs	10 ml de poudre à pâte
250 ml de sucre	1 ml de sel
7 ml de vanille	125 ml de lait
15 ml de beurre	315 ml de farine tout-usage, tamisée

Chauffer le four à 400 °F ( 225 °C). Graisser un moule à gâteau de 35 cm x 25 cm x 2 cm (moule à gâteau roulé). Couvrir le fond du moule d'un morceau de papier ciré jusqu'à 1,5 cm des côtés du moule. Graisser le papier et le saupoudrer légèrement de farine.

Dans un bol profond, battre les oeufs jusqu'à ce qu'ils soient de consistance crémeuse et de couleur jaune pâle (à peu près 4 minutes). Ajouter le sucre graduellement, en battant après chaque addition. Ajouter la vanille.

Mesurer la farine et y ajouter la poudre à pâte et le sel. Mélanger parfaitement. Chauffer le lait, sans le bouillir, et y ajouter le beurre. Plier délicatement les ingrédients secs dans le mélange d'oeufs et de sucre, sans battre ou mélanger. Incorporer le mélange de lait chaud et de beurre, en pliant, juste assez pour intégrer parfaitement le liquide.

Étendre uniformément la pâte dans le moule à gâteau. Cuire pendant 15 minutes ou jusqu'à ce que le gâteau soit de couleur brun doré. Couper les bouts croquants (les garder pour en faire des noeuds). Renverser le gâteau sur une serviette saupoudrée de sucre à glacer. Rouler le gâteau avec la serviette, très rapidement. Refroidir pendant 15 minutes. Dérouler et étendre la gelée ou la confiture jusqu'à 1,5 cm des bords. Rouler de nouveau et couvrir de la serviette. Laisser refroidir. Employer les parties coupées pour façonner des noeuds et les fixer sur la bûche à l'aide de cure-dents. Glacer.

***Glaçage***

Crémer 65 ml de beurre avec 500 ml de sucre à glacer tamisé, 15 ml de cacao et 30 ml de café fort refroidi. Prendre 85 ml de ce mélange pour glacer les bouts de la bûche. Tracer les anneaux avec un cure-dent.

Au reste du mélange, ajouter 125 ml de sucre à glacer tamisé, 15 ml de café, 60 ml de cacao et 5 ml de crème. Glacer la bûche de Noël avec une spatule de métal en essayant de donner l'effet d'une écorce d'arbre.



**Activité 1c : Décorations de Noël ou de la Fête des Lumières**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	3	26	1	42	—
12	1	28	1	44	1
14	3, 4, 5	30	2, 3, 4, 5	46	3, 4, 5, 6
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	1, 5	34	1, 4	50	1, 2, 6
20	1	36	1	52	2, 3
22	1, 6	38	1, 2, 6	54	1, 2
24	1, 2, 3, 4	40	1, 2, 3	56	1, 2, 3, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

**Décoration en papier**

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Sur une feuille de papier cartonnée, tracer les plans (à plat) d'une cabane (peut être fait sur ordinateur).
- Monter la cabane en pliant les murs (comme un cube sans côté supérieur).
- Faire découper une porte et une ou des fenêtres.
- Faire décorer l'extérieur de la cabane (et l'intérieur en face de la porte, si l'on veut) avec une inscription telle que «Meilleurs voeux de Noël».
- Placer le toit de la cabane en collant les bords.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Décoration en papier mâché**

Faire des boules de Noël en papier mâché et les faire décorer avec des scènes typiques du Québec (scène de neige, cabane, bonhomme, etc.).

**Discussion sur la culture :** les décorations du temps des Fêtes dans les différents lieux francophones; les célébrations de Noël et d'autres festivals d'hiver dans les pays francophones à travers le monde; l'évolution de la façon de célébrer à travers les siècles; une comparaison des différentes expressions artistiques de la signification de Noël, religieuses et profanes, à travers les siècles, etc.

**Activité 2 : Construction d'un château de glace**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1	26	—	42	—
12	<b>1</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1, 2</b>
14	—	30	2, 3, 4, 5	46	2
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	5	34	4	50	2
20	1	36	1	52	2, 3
22	1, 2, 3, 4, 5, 6	38	1, 2, 3, 4, 5, 6	54	1, 2, 3, 4, 5
24	1, 2, 3, 4	40	1, 2, 3, 4, 5	56	1, 2, 3, 4, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

**Un château de glace (travail en équipe)**

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Copier le dessin d'un château.
- Inviter les élèves à penser aux outils qu'ils peuvent utiliser pour réaliser cette activité ou de créer/inventer un outil pour cette sculpture.
- Faire une sculpture de glace de ce château dans la cour de l'école (ou si le doux temps et le manque de neige ne le permettent pas, une plus petite représentation à l'aide de cubes de sucre et de glaçage — voir la recette de l'activité 1a).
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** le Moyen Âge en France; l'importance du château fort; l'évolution du château fort (matériaux, emploi, défense, site, grandeur, symbolisme, etc.), comparaison des méthodes de défense dans les pays francophones à travers les siècles, etc.

**Considérations techniques :** Les élèves construisent leur château avec des boules de neige, le taillent et puis l'arrosent. Cette dernière étape est importante pour éviter les accidents.

▼ C – LA PEINTURE**Activité 1 : Reproduction d'une peinture**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	26	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	42	1, 2, 3, 4, 5
12	1	28	1	44	—
14	5, 6	30	<b>3, 4, 5, 6</b>	46	3, 4, 5, 6, 7
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	1	36	2	52	3
22	1, 2, 3, 4, 6	38	1, 2, 3, 4, 6	54	1, 2, 3, 4, 5
24	2, 3	40	2, 3	56	2, 3

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Montrer et faire apprécier aux élèves des reproductions des maîtres impressionnistes (Manet, Monet, Degas, Matisse, Van Gogh, Cézanne, Berthe Morizot, Pissaro, etc.).
- Choisir un ou plusieurs thèmes comme la nature morte, le portrait, le paysage.
- Faire reproduire au crayon un tableau de maître en faisant remarquer les différentes formes générales (rectangle, triangle, cercle, etc.) et les proportions des objets ou personnages.
- Faire colorier ou peindre le dessin obtenu en respectant le plus possible les couleurs du modèle.
- Une fois ce travail terminé, ou avant d'entreprendre le travail, l'élève peut également faire une recherche sur la vie du peintre dont il veut copier la peinture, l'époque (le climat culturel dans lequel ces peintres ont vécu, ce qui a pu les influencer, ce qui se passait à ce moment-là, l'endroit où ils vivaient), etc.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** l'impressionnisme en France; les peintres francophones au Canada, en Belgique et en Suisse à la même époque; etc.

**Activité 2 : Étude d'un mouvement ou d'une école de peinture**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	26	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	42	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>
12	<b>1</b>	28	<b>1</b>	44	<b>1</b>
14	<b>2, 3, 5, 6</b>	30	<b>3, 4, 5, 6</b>	46	<b>3, 4, 5, 6, 7</b>
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	1	36	1	52	3
22	1, 2, 3, 4, 6	38	1, 2, 3, 4, 6	54	1, 2, 3, 4, 5
24	1, 2, 3, 4	40	1, 2, 3, 5	56	1, 2, 3, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Grouper les élèves par deux et leur demander de choisir une école. Par exemple le dadaïsme, l'impressionnisme, le fauvisme, l'art abstrait, l'art autochtone, le pointillisme, etc.
- Faire une recherche sur le sujet qui indiquera :
  - quand le mouvement était à son summum
  - quels sont les noms des artistes les plus célèbres qui en faisaient partie
  - quelle est la particularité de ce mouvement (comment peut-on reconnaître qu'une oeuvre appartient à ce mouvement particulier?)
 Trouver une ou plusieurs reproductions typiques de ce mouvement et les reproduire le mieux possible.
- Placer toute l'information obtenue ainsi que la ou les reproductions sur une affiche et la présenter de la meilleure façon possible.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** les divers mouvements en France, en Belgique; l'influence des mouvements européens sur les peintres francophones au Canada; etc.

**Activité 3 : Une couverture de disque compact**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	<b>1, 2, 4, 5</b>	26	<b>1, 2, 3, 5,</b>	42	<b>1, 2, 5</b>
12	<b>1, 2</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1</b>
14	1, 2, 3, 6	30	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	46	1, 2, 7
16	<b>1, 2</b>	32	<b>1, 2</b>	48	<b>1, 2</b>
18	1, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	1	36	1	52	1, 3, 5
22	1, 2, 3, 4, 6	38	1, 2, 3, 4, 6	54	1, 2, 4, 5
24	1, 2, 3	40	1, 2, 3	56	1, 2, 3

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Examiner les couvertures de plusieurs disques compacts ou cassettes.
- Écouter un disque ou une cassette d'un ou une artiste francophone.
- Illustrer la couverture du disque ou de la cassette en s'inspirant des chansons entendues.
- Le dessin final devra être soit peint, soit colorié.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** la musique populaire et/ou folklorique francophone au Canada et dans le monde, ses thèmes, ses caractéristiques, etc.; la communication de ces thèmes par les arts visuels, l'art dramatique, la danse, etc.

▼ D – LA VIDÉO**Activité 1 : Une étude de la publicité en français à la télévision**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 2, 4, 5	26	1, 2, 3, 5	42	1, 2, 3, 4, 5
12	1, 2	28	1, 2	44	1, 2
14	1, 2, 3, 4, 5	30	1, 2, 3, 4, 5	46	1, 2, 3, 4, 5, 6
16	1	32	1	48	1
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	—	36	—	52	—
22	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	38	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	54	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>
24	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>	40	<b>1, 2, 3, 5</b>	56	<b>1, 2, 3, 5</b>

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Regarder quelques exemples de publicité en français enregistrés à la télévision.
- Étudier ces exemples et/ou d'autres trouvés quotidiennement à la télévision.
- Choisir un exemple et répondre aux questions suivantes :
  - Comment le sujet est-il amené ? (introduction)
  - Quels procédés visuels/auditifs sont utilisés pour vanter les qualités du produit?
  - Quels mots précis ont été choisis pour inciter le spectateur à acheter le produit?
  - Quels procédés techniques (mouvement de la caméra, plan américain, gros plan, plan moyen, etc.) emploie-t-on pour attirer l'attention sur le produit?
  - A-t-on ajouté du bruitage supplémentaire à cette publicité?
  - Y a-t-il des références à un des aspects de la culture francophone? (Loi sur le français, imitation d'une personne connue, etc.)
- Comparer la publicité anglaise du même produit. (Noter que pour un même produit, les publicités françaises sont souvent différentes des publicités anglaises.)
- Produire une vidéo de quelques minutes qui vantera un produit de son choix.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** aspects culturels de la publicité; comparaisons, si possible, entre la publicité au Canada anglophone et francophone et celle de la francophonie mondiale : ses thèmes, ses caractéristiques, etc.

**Activité 2 : Présentation d'un metteur en scène, d'un réalisateur, d'un acteur, d'un peintre francophone**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 2, 4, 5	26	1, 2, 3, 5	42	1, 2, 3, 4, 5
12	1, 2	28	1, 2	44	1, 2
14	1, 2, 3, 4, 5	30	1, 2, 3, 4, 5	46	1, 2, 3, 4, 5, 6
16	1	32	1	48	1
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	—	36	—	52	—
22	1, 2, 3, 4, 5, 6	38	1, 2, 3, 4, 5, 6	54	1, 2, 3, 4, 5
24	1, 2, 3, 4, 5	40	1, 2, 3, 5	56	1, 2, 3, 5

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- En groupes de deux, faire une recherche sur un personnage francophone célèbre du monde du cinéma, de la peinture ou de la sculpture (Denys Arcand, Jean-Claude Lauzon, Gilles Carle, André Melançon, Marina Orsini, Gérard Depardieu, J.-P. Lemieux, Alfred Pellan, Armand Vaillancourt, les Bourgault, etc.).
- Présenter sous forme d'une vidéo d'environ 5 à 10 minutes, une analyse du personnage choisi et de ses oeuvres.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** aspects culturels de la publicité; comparaisons, si possible, entre la publicité au Canada anglophone et francophone et celle de la francophonie mondiale : ses thèmes, ses caractéristiques, etc.

**Activité 3 : Le vidéoclip**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 3, 4, 5	26	1, 3, 4, 5	42	2, 3, 4, 5
12	<b>1, 2</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1, 2</b>
14	3, 4, 5	30	4, 5, 6	46	5, 6, 7
16	1	32	1	48	1
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	1	36	1	52	3, 4, 5
22	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	38	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	54	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>
24	<b>1, 2, 3, 4</b>	40	<b>1, 2, 3, 5</b>	56	<b>1, 2, 3, 5</b>

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Écouter une chanson française.
- Lire les paroles de la chanson.
- En groupes de deux à cinq personnes, faire un remue-méninges et préparer un scénario-maquette du vidéoclip, en ordre chronologique. Sous chaque dessin, inscrire une phrase tirée de la chanson.
- Soumettre le scénario-maquette à l'enseignant qui peut faire des commentaires en vue de l'améliorer.
- Une fois le scénario-maquette approuvé par l'enseignant, commencer le tournage de la vidéo.
- Une fois tous les projets terminés, visionner tous les vidéoclips de la classe.
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes** : aspects culturels de la chanson populaire française ou francophone canadienne; comparaisons, si possible, entre la musique populaire au Canada anglophone et francophone et celle de la francophonie mondiale : ses thèmes, ses caractéristiques, etc.



**Activité 4 : Faire une nouvelle version d'un film français**

En réussissant cette activité, avec du temps pour la réflexion, la discussion et l'évaluation, les élèves peuvent atteindre les résultats d'apprentissage suivants entièrement ou en partie :

8 <sup>e</sup> année		9 <sup>e</sup> année		10 <sup>e</sup> année	
Page	Points	Page	Points	Page	Points
10	1, 3, 4, 5	26	1, 3, 4, 5	42	2, 3, 4, 5
12	<b>1, 2</b>	28	<b>1, 2</b>	44	<b>1, 2</b>
14	3, 4, 5, 6	30	3, 4, 5, 6	46	2, 5, 6, 7
16	1, 2	32	1, 2	48	1, 2
18	1, 2, 3, 4, 5	34	1, 2, 3, 4	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
20	—	36	—	52	—
22	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	38	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6</b>	54	<b>1, 2, 3, 4, 5</b>
24	<b>1, 2, 3, 4</b>	40	<b>1, 2, 3, 5</b>	56	<b>1, 2, 3, 5</b>

(Les liens les plus importants entre l'activité et le résultat d'apprentissage sont indiqués en caractères gras.)

- Expliquer l'activité en discutant des éléments visuels et en présentant le vocabulaire approprié (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'enseignement proposées).
- Regarder un film français (par exemple : Le retour de Martin Guerre, À bout de souffle, Cyrano de Bergerac).
- On peut faire un scénario-maquette comme dans l'activité précédente.
- Garder le même sujet mais le traiter de façon que la vidéo ne dure pas plus de 20 minutes. On peut aussi présenter une version satirique ou dont le cadre est différent (p. ex. Cyrano de Bergerac contre Roxanne).
- Faire suivre cette activité d'une discussion et d'une évaluation (voir les résultats d'apprentissage et les stratégies d'évaluation proposées).

**Discussion sur la culture et les disciplines connexes :** caractéristiques des films francophones européens, canadiens et mondiaux ; comparaisons entre l'art cinématographique anglophone et francophone : thèmes, influences culturelles, etc.

Cette activité comprend des composantes importantes d'écriture et d'art dramatique à exploiter.

