Arts

7e année

Terre-Neuve Labrador

Programme d'études

2013

Remerciements

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

Ce document est une traduction et une adaptation du document *Art Curriculum,Guide* Department of Education, Division of Program Development (2012).

Le Ministère de l'Education aimerait remercier l'Office national du film pour avoir créer des ressources en ligne pour appuyer l'unité qui traite de l'art de la cinématique.

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

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

Table des matières

Chapitre 1
Contexte et fondement

Contexte et fondement 1
Le milieu d'apprentissage 6
Equité et diversité 14
Mesure et évaluation 15

Chapitre 2
Élaboration du programme et composantes

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires 27
Les résultats d'apprentissage généraux 32
Les résultats d'apprentissage par cycle 33
Les résultats d'apprentissage spécifiques 35
Liens entre les résultats d'apprentissage 38

Chapitre 3
Résultats d'apprentissage spécifiques

Comment utiliser le guide 43
Les résultats d'apprentissage spécifiques
7e année 44

Chapitre 4
Ressources

Ressources autorisées 105
Autres ressources 108

Annexes

A - Stades de l'évolution graphique 109
B - Eléments et principes de composition 117
C - Projets 129
D - Organisation de l'enseignement 159
E - Observation de créations artistiques et réactions 179
F - Grilles d'évaluation 189
G - Sécurité dans la classe d'arts 207
H - Glossaire 211

Chapitre 1
Contexte et fondement

Contexte et fondement

Contexte

Le programme d'études en arts de la 7e année est basé sur le document *Foundation for the Province of Newfoundland and Labrador Arts Education Curriculum*, (2000). Ce dernier fournit le cadre dans lequel s'inscrit l'éducation artistique en tenant compte de la recherche, des théories et de la pratique de l'enseignement en classe.

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

Ce programme d'études décrit des expériences d'apprentissage destinées aux élèves de la 7e année. Ceux-ci permettent aux apprenants d'acquérir les connaissances, les habiletés et les caractéristiques nécessaires pour exprimer leurs idées, leur compréhension et leurs sentiments au moyen des arts, et ce selon une approche cumulative d'occasions d'apprentissage. Le programme d'études présente une vision intégrée d'apprentissage **en** arts et **par** les arts. L'apprentissage en arts se retrouve dans la créativité et le talent artistique tandis que l'apprentissage par les arts se retrouve par l'usage des arts et par la démarche de création comme moyen pour les élèves d'en savoir plus au sujet des autres matières de la programmation scolaire.

Les énoncés des résultats d'apprentissage fournissent le cadre de conception et d'élaboration des programmes d'études. En plus des résultats d'apprentissage généraux du programme, le présent document donne les résultats d'apprentissage par cycle à la fin de la 9e année et les résultats d'apprentissage spécifiques pour les élèves de la 7e année.

Fondement

L'expérience humaine peut être classée de diverses façons : numérique, verbale, musicale, kinesthésique et visuelle. Les élèves doivent apprendre à reconnaître et à comprendre les relations existant entre ces domaines de l'expérience humaine. L'éducation artistique incite les élèves à approfondir le lien entre l'apprentissage verbal et visuel ou, en d'autres termes, la « littératie visuelle ». L'éducation artistique les aide à devenir sélectifs et avisés dans leurs jugements visuels, et à mieux comprendre leur environnement visuel.

Lorsque l'école offre des programmes petinents et créatifs dans le domaine de l'expression artistique tout en faisant appel à des disciplines conjuguant l'activité intellectuelle aux habiletés physiques dans la résolution créative de problèmes, favorise la croissance personnelle des élèves et contribue au développement de leur personnalité.
Les élèves qui participent à ces programmes acquièrent non seulement

des connaissances sur les arts et sur le rôle qu'ils jouent dans les interactions humaines, mais ils acquièrent aussi une compréhension et une appréciation des formes artistiques d'autres cultures, tant dans une perspective historique que contemporaine.

Les arts rendent possibles des expériences uniques d'apprentissage qui seront bénéfiques pour les élèves, aussi bien sur le plan individuel que collectif. La nature active et aventureuse de l'apprentissage des arts favorise les connaissances, accroît l'attention, motive l'apprenant à exprimer ses liens personnels avec le monde et améliore les compétences de collaboration. Les arts stimulent le milieu scolaire, motivent les élèves à apprendre et les aident à tisser des liens avec la communauté.

L'enseignement des arts encourage les élèves à observer, à réfléchir et à évaluer leurs expériences et ce qui est important pour eux dans la société.

Nos relations sensorielles avec notre milieu deviennent particulièrement importantes dans un monde de plus en plus dominé par l'automatisation et la technologie. Étant donné que les arts privilégient le développement des sens, ils aident les élèves à devenir toujours plus conscients des environnements naturels et artificiels. Dans un cours d'art, on encourage les élèves à :

- poser des questions et trouver des solutions personnelles;
- trouver de nombreuses solutions ou idées pour répondre à des questions ou régler des problèmes;
- donner des réponses inhabituelles ou uniques;
- faire preuve de ténacité à l'endroit de leurs activités visuelles;
- prendre des risques et se montrer aventureux;
- imaginer et penser à haute voix;
- manipuler des idées, les changer, les approfondir, les adapter, les améliorer ou les modifier;
- être sensibles à la beauté;
- critiquer de façon constructive.

Les arts permettent de développer une compréhension critique des médias de masse, notamment d'avoir conscience des intentions et des techniques, de même que des relations entre les médias, les artistes, le message et le public. L'enseignement des arts encourage les élèves à observer, à réfléchir et à porter des jugements sur leurs expériences et ce qui est important pour eux dans la société.

Plusieurs activités de mise en contexte et de réflexion menées durant un cours d'art appuient l'amélioration de la capacité d'interprétation visuelle (c'est-à-dire la capacité à réagir à des images en fonction de leurs qualités esthétiques, émotionnelles et émotives). Cette forme de compréhension visuelle est un prolongement naturel des compétences acquises lors de l'observation d'œuvres d'art. La capacité d'interprétation visuelle touche en outre la capacité de réagir visuellement à un texte, c'est-à-dire d'avoir une interprétation personnelle d'un poème ou d'une histoire en dessinant, en peignant, en réalisant un collage ou une sculpture ou en créant une œuvre multimédia.

Les expériences artistiques rehaussent les capacités essentielles de lecture et d'écriture, qui se définissent par l'aptitude à disséquer différents types de textes. Les textes visuels peuvent être utilisés pour remettre en question le contexte social, historique et économique d'une situation. En observant différents types d'œuvres créées à diverses époques ou provenant de différentes cultures, les élèves acquièrent les outils dont ils ont besoin pour devenir des citoyens sensés, éclairés et compréhensifs. Ils apprendront à se poser des questions, par exemple :

- Qui a créé cette œuvre?
- Pour qui a-t-elle été créée?
- Qu'est-ce qu'elle communique que je sais déjà?
- Qu'a-t-on inclus ou omis?
- Qu'est-ce qu'elle me dit à propos des autres personnes et de leur place dans le monde?

Le milieu d'apprentissage

Caratéristiques du programme d'art de la 7e année

1. *Ce programme d'études est défini en fonction des résultats d'apprentissage.*
   L'identification des résultats d'apprentissage permet aux élèves, aux enseignants, aux parents et aux administrateurs de connaître précisément les attentes quant à ce que les élèves devraient savoir, être en mesure de faire et valoriser grâce à l'apprentissage des arts.

2. *Le programme d'études souligne l'importance pour les élèves de participer activement à tous les aspects de leur apprentissage.*
   Les élèves participent à tout un éventail d'expériences et d'interactions ciblées et créatives grâce auxquelles ils peuvent acquérir les techniques associées à la création artistique, observer leurs propres œuvres et celles des autres, réfléchir à ces œuvres et donner leur avis sur ces travaux.

3. *Le programme d'études est à la base de l'évaluation de l'apprentissage* **en** *arts et* **par** *les arts*
   Un processus exhaustif d'évaluation constitue un outil très efficace pour améliorer l'apprentissage des élèves. Ceux-ci devront faire preuve de pensée analytique et critique et de réflexion relativement à leur apprentissage sur l'art et à leur apprentissage au moyen de l'art. En utilisant un large éventail de stratégies d'évaluation, les enseignants seront mieux à même de tenir compte des antécédents, des styles d'apprentissage et des besoins différents de leurs élèves, et pourront leur offrir plusieurs occasions de démontrer leur progrès à l'égard des résultats d'apprentissage prévus. Ce document apporte des suggestions relatives à un processus d'évaluation collaboratif faisant intervenir tous les participants. Ce processus donne l'occasion aux apprenants de célébrer leurs réussites et d'apprendre de leurs essais.

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

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

Ce programme d'études favorise l'estime de soi et la connaissance de soi, ainsi que l'appréciation des contextes sociaux et culturels dans le monde. Il encourage les élèves à saisir le pouvoir de la créativité dans la construction, la définition et le façonnement des connaissances, dans le développement d'attitudes et d'habiletés, et dans l'application de ces nouveaux apprentissages dans des contextes sociaux et culturels particuliers.
Comme la création artistique est une expression révélatrice de l'identité personnelle et une caractéristique déterminante de la culture, il est essentiel que le programme d'études respecte, affirme, comprenne et apprécie les différences personnelles et culturelles dans tous les aspects de l'apprentissage.

6. *Ce programme d'études offre un cadre permettant de faire des liens avec d'autres matières.*
Le programme d'études reconnaît l'importance pour les élèves de pratiquer les arts et de s'exprimer par les arts. À mesure qu'ils acquièrent des habiletés particulières, une compréhension et une confiance dans les arts, ils apprennent à faire des liens avec d'autres matières qui leur donnent accès à une variété d'expériences d'apprentissage. À mesure qu'ils apprennent à établir des liens avec d'autres sujets grâce aux arts, les élèves vivront des expériences enrichissantes leur permettant de développer leurs compétences personnelles et sociales et leur sens de l'observation.

Processus et produit

La création artistique est autant une question de processus que de produit. Ce programme d'études met l'accent sur trois aspects également importants de la création artistique : **la création, la contextualisation et la réflexion.** Parfois, les leçons d'arts portent principalement sur un concept artistique particulier ou sur l'exploration de certains matériels et la façon de les utiliser plutôt que sur la création d'un produit fini. D'autres leçons peuvent être ciblés sur l'observation d'objets d'art créés par d'autres et la réflexion au sujet des motifs qui ont suscité cette création, la méthode de création ou les façons dont on pourrait s'en servir pour améliorer sa propre démarche de création artistique.

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

Liens avec les autres matières

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

L'intégration de l'art dans d'autres matières doit être planifiée de sorte que les résultats d'apprentissage visés sur le plan artistique soient atteints par la participation à l'expérience. En mettant l'accent sur les résultats d'apprentissage, l'enseignant doit planifier l'activité de manière à favoriser un apprentissage signifiant dans les matières représentées. Veuillez la colonne Ressources et notes pour trouver des liens avec les autres matières.

Stades de l'évolution graphique

La création d'images est une activité humaine qui commence très tôt dans la vie. Le gribouillage précède la création de véritables images tout comme le babillage précède la parole. L'enfant développe ses capacités et les utilise à mesure qu'il grandit, passant par une série d'étapes du développement artistique où l'on peut cerner des ensembles de caractéristiques communes par groupe d'âge. Comme dans tous les stades de développement, les enfants progressent à différents rythmes et manifestent souvent des caractéristiques d'un ou plusieurs stades à la fois.

Après avoir étudié pendant plusieurs années des dessins d'enfants, Viktor Lowenfeld (1947) a identifié six stades du développement affectif et intellectuel de l'enfant. De la maternelle à la 9e année, on observe au moins quatre de ces stades.

Stade préschématique (âges 4-7)

Au stade préschématique, le schéma (ou idée visuelle) se développe. L'enfant dessinera souvent sans cesse le même objet, p. ex., un arbre, toujours de la même façon. Les images sont représentées d'après la compréhension cognitive plutôt que par l'observation.

Stade schématique (âges 7-9)

Au stade schématique, on peut distinguer les formes et les objets; l'enfant ajoute plus de détails et relie les objets à l'espace par une ligne de base. L'exagération, c'est-à-dire quand une partie de l'image est plus grande comparée aux autres aspects, est souvent utilisée pour exprimer des sentiments intenses concernant le sujet.

Stade post-schématique (âges 9-12)

Au stade post-schématique, les élèves commencent à réaliser qu'ils font partie d'une société. Leur groupe de pairs devient particulièrement important. Les élèves commencent à comparer leurs travaux artistiques à celui des autres et deviennent plus critiques. Même s'ils deviennent plus indépendants dans leurs habitudes de travail, ils cherchent à plaire. Leurs travaux artistiques deviennent plus détaillés et réalistes.

Pseudoréalisme (âges 12-14)

Ce stade marque la fin de l'art comme activité spontanée : les élèves deviennent plus critiques de leur travail. Ils se penchent plus sur le produit final en y apportant plusieurs techniques de perspective afin de créer une illusion de réalisme (p. exemple, ombrage, atmosphere, la perspective avec chevauchement et la perspective en dimuntion. L'émotion peut devenir une force directrice dans la création d'art à ce stade, où le choix d'éléments et de principes de composition sont décidés de façon émotive.

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

Différences individuelles

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

Appronfondissement de la matière

Il n'y a pas de limite à la matière à enseigner aux élèves de la 7e année. Les élèves créent des images illustrant des événements de la vie quotidienne, des choses qu'ils ont vues, qu'ils savent, dont ils rêvent ou qu'ils imaginent. Les jeunes enfants commencent souvent par se dessiner eux-mêmes. À mesure qu'ils grandissent, leur champ d'intérêt pour les humains s'élargit afin d'inclure d'autres personnes – membres de la famille, amis et personnes de leur entourage. Ils s'intéressent de plus en plus à d'autres aspects de leur personne, à leurs émotions et à leur dimension sociale, de même qu'à l'environnement naturel et artificiel.

En 7e année, les élèves commencent à percevoir le monde au-delà de leurs propres expériences. A l'intermédiaire, ils deviendront capables de traiter des choses abstraites. En raison de la plus grande conscience de soi des élèves, les activités, les objets et les événements liés au plaisir ainsi qu'à la découverte de nouvelles idées et des modes de vie d'autres personnes constituent de riches sources de matériel pour la création artistique. Ils cherchent à trouver de nouveaux moyens de faire les choses, tout en aspirant à l'indépendance dans un monde agité. Cette nouvelle introspection s'accompagne du besoin d'avoir l'impression de participer à la vie dans son sens large. Tant que le sujet est pertinent pour les élèves, le processus d'expression visuelle leur procure de nombreuses possibilités d'introspection et de réflexion.

Contextes d'apprentissage et d'enseignement

L'apprenant

La période de l'adolescence correspond à l'étape du développement menant à la maturité ou à l'âge adulte. Comme les éducateurs ont un rôle important à jouer auprès des jeunes pour les aider à se préparer à intégrer le monde des adultes, ils doivent connaître et comprendre les caractéristiques des adolescents et leur application à l'apprentissage.

Au début de l'adolescence, les apprenants vivent des changements rapides et importants sur les plans du développement physique, affectif, social, intellectuel et esthétique. Ces changements sont souvent intenses et variés et, par conséquent, les personnes qui orientent le développement et l'apprentissage des jeunes doivent en tenir compte.

Des caractéristiques générales typiques des adolescents ont été relevées, mais il faut être conscient que celles-ci varient selon les niveaux scolaires et l'âge. Chaque adolescent est unique, et tout classement doit être considéré comme très général. Néanmoins, le texte qui suit souligne, à l'intention des éducateurs, les caractéristiques des jeunes adolescents, tout en précisant leurs incidences sur l'apprentissage.

Le développement physique

Le développement des jeunes adolescents est marqué par une croissance accélérée et variable. La force, le niveau d'énergie, l'endurance et la maturité sexuelle se produisent à des moments et à des rythmes différents chez les filles et les garçons. Les modifications qui surviennent sur le plan physique changent la façon dont les jeunes adolescents se perçoivent, ces perceptions étant différentes selon le sexe. Une croissance accélérée et les modifications physiques qui en découlent exigent de l'énergie de la part des jeunes adolescents. Tandis qu'ils apprennent à s'adapter à leur « nouveau corps », ils passent par des périodes de suractivité et d'apathie - une tendance qui entraîne chez eux un surménage - jusqu'à ce qu'ils apprennent à modérer leurs activités.

Les jeunes adolescents ont besoin d'expériences et d'occasions qui les aident à comprendre leur développement physique. L'école doit offrir des possibilités d'interaction sociale constructive et veiller à ce que la salle de classe soit un milieu sain et stable. Pour canaliser leur énergie, les jeunes adolescents ont besoin d'une diversité d'activités physiques qui mettent l'accent sur l'amélioration des habiletés et qui sont élaborées de façon à tenir compte de leurs différences sur les plans de la taille, du poids, de la force et de l'endurance.

Le développement social

Les jeunes adolescents cherchent à obtenir une plus grande indépendance, tentant de se définir à l'extérieur de l'unité familiale. À mesure qu'augmentent leurs interactions sociales, un grand nombre d'entre eux montrent une disposition à prendre des risques, leur allégeance à la famille diminue et les relations avec leurs pairs prennent de plus en plus d'importance. Il est assez habituel d'observer une conformité à l'égard du groupe de pairs, tant sur la façon de se vêtir et de s'exprimer que de se comporter. Les jeunes semblent osciller entre un besoin d'indépendance et un désir d'être orientés et dirigés. À ce stade, l'autorité provient encore principalement du milieu familial, mais l'adolescent exerce son droit de remettre en question ou de rejeter les suggestions des adultes.

La présence des parents dans la vie des jeunes adolescents est essentielle et elle doit être recommandée. Un grand nombre d'interactions sociales positives avec les pairs et les adultes sont nécessaires. Comme une part considérable de l'apprentissage se produit dans un contexte social, les jeunes adolescents ont avantage à travailler avec leurs pairs au cours d'activités réalisées en collaboration et en petits groupes. Ils ont besoin d'un milieu structuré et de limites claires, et ils doivent avoir la possibilité de fixer des normes de comportement et des objectifs réalistes. Des activités telles que les jeux de rôles et les sociodrames leur permettent d'examiner des façons de faire face aux diverses situations qui peuvent se présenter.

Le développement affectif

Les jeunes adolescents éprouvent une gamme d'émotions souvent contradictoires. Leur humeur, leur tempérament et leur comportement sont profonds et intenses. Les jeunes semblent changer d'un moment à l'autre, ils sont souvent imprévisibles et ils tendent à osciller entre un sentiment de supériorité et d'infériorité. Ils sont souvent trop critiques et négatifs envers eux-mêmes, faisant des comparaisons et s'estimant inférieurs à plusieurs égards. De plus, ils sont extrêmement sensibles aux critiques de toutes sortes, et il est facile de les blesser. Un sentiment d'incompétence associé à la peur d'être rejetés par leurs pairs contribue à leur piètre estime de soi. Les adolescents voient leurs problèmes comme étant uniques et ils en exagèrent souvent la portée.

Pour consolider leur confiance sur le plan affectif, les adolescents doivent avoir l'occasion de libérer leur stress émotionnel et d'acquérir des habiletés en matière de prise de décisions. Les activités d'apprentissage doivent être conçues de façon à améliorer l'estime de soi, à mettre en valeur les réalisations et à favoriser l'acquisition d'attitudes positives. Les jeunes adolescents doivent avoir l'occasion d'évaluer leurs forces et leurs faiblesses dans le contexte d'activités d'apprentissage et de questions qui les préoccupent.

Le développement intellectuel

Le développement intellectuel varie grandement d'un adolescent à l'autre. Alors que certains apprennent à traiter des concepts davantage abstraits et hypothétiques et à appliquer des démarches de résolution de problèmes dans le contexte de situations complexes, un grand nombre en sont encore au stade des opérations concrètes. Les adolescents sont ancrés dans le présent plutôt que d'être orientés vers l'avenir. Ils font preuve, à ce stade, d'un certain égocentrisme, qui les porte à croire qu'ils sont uniques, spéciaux et même à l'abri du danger. Il leur arrive de ne pas se rendre compte des conséquences de leur disposition à prendre des risques. À mesure qu'augmente leur capacité à traiter l'information et à établir des liens, ils ont tendance à chercher à comprendre les règles et les usages et à remettre en question la pertinence de ce qui est enseigné.

Pour passer du raisonnement concret au raisonnement abstrait, les jeunes adolescents doivent avoir des occasions de perfectionner leurs capacités et leurs stratégies de raisonnement. Afin de les aider à acquérir des habiletés d'analyse critique et de prise de décisions, on doit avoir recours à l'apprentissage expérientiel, qui leur permet de faire appel à leurs habiletés pour résoudre des problèmes portant sur des situations réelles et remettre en question et analyser des enjeux importants.

Le développement esthétique

Chaque enfant possède une dimension esthétique. Les adolescents sont exposés à des processus et à des produits artistiques dans une variété de genres et de cultures. Ils ont l'occasion de créer, de percevoir et de communiquer par les arts. Les compétences d'esprit critique, d'analyse et de résolution de problèmes sont développées et appliquées dans des expériences d'apprentissage pratiques. Une appréciation des éléments qui constituent les arts et l'expérience acquise dans ce domaine aident les jeunes adolescents à mieux comprendre le monde, leur culture et leur communauté. Les adolescents dotés d'une sensibilité esthétique attachent de la valeur à la culture, à l'environnement et à leur milieu personnel.

Équité et diversité

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

Une discussion entre les jeunes apprenants permet souvent de trouver des façons intéressantes et créatives de collaborer entre eux pour aider les élèves à apprendre différemment. Les élèves qui ont des difficultés motrices peuvent participer à la création artistique en collaboration avec des partenaires ou en utilisant d'autres méthodes ou du matériel adapté.

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

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

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

Evaluation

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

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

Mesure (évaluation formative) :

processus de collecte systématique de l'information sur l'apprentissage des élèves

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

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

Pratiques d'évaluation

Les pratiques de mesure et d'évaluation doivent être justes, équitables et non biaisées, et créer des occasions pour que les élèves puissent démontrer ce qu'ils ont appris.

Les enseignants doivent se servir de pratiques de mesure qui tiennent compte des différences culturelles et linguistiques des élèves et qui sont adaptés en conséquence.

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

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

Faire participer tous les partenaires

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

L'élève

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

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

Les pairs

L'évaluation par les pairs donne aux élèves l'occasion de réagir au travail de leurs camarades et d'apprendre grâce aux commentaires des autres concernant leur propre travail. Le degré de complexité de l'évaluation

par les pairs dépend du stade de développement de l'élève. Les élèves de 7e année peuvent utiliser l'évaluation par les pairs.

L'enseignant

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

On trouvera des stratégies d'évaluation à l'**Annexe F**.

Stratégies d'activités d'évaluation

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

1. Échantillons de travaux et activités

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

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

2. Le journal de bord

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

Carnet de croquis

- ***Dessin libre ou sur demande*** : Les élèves peuvent dessiner des sujets de leur choix ou des thèmes assignés par l'enseignant.
- ***Illustration :*** Les élèves peuvent faire des croquis ou griffonner pendant que l'enseignant leur fait la lecture. L'enseignant peut indiquer précisément les éléments à illustrer (p. ex., croquis de la façon dont le personnage s'est senti).
- ***Préparation :*** Les élèves peuvent faire un croquis de leurs idées pour un projet à venir, qui prendra une autre forme, p.ex., une sculpture, une impression ou une peinture.

Rédaction

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

3. Portfolios

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

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

Il y a deux types de portfolios :

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

4. Observation

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

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

5. Entretiens élèves-enseignant

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

6. Questionnement

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

7. Questionnaire/sondage

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

8. Réactions des pairs

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

Organisation des données d'évaluation

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

Fiches anecdotiques

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

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

Listes de vérification

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

Barèmes

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

Grilles de notation

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

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

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

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

Chapitre 2
Elaboration du programme et composantes

Elaboration du programme et composantes

Résultats d'apprentissage transdisciplinaires

Les résultats d'apprentissage transdisciplinaires décrivent les connaissances, les compétences et les attitudes que sont censés avoir tous les élèves à l'obtention de leur diplôme d'études secondaires. Ces énoncés décrivent les attentes en termes de connaissances, de compétences et d'attitudes acquis de la maternelle à la 12e année. Il y a huit résultats d'apprentissage transdisciplinaires qui décrivent les connaissances, les habiletés et les attitudes de tous les finissants du Canada atlantique. Ces énoncés confirment que l'art fait partie intégrante d'un programme scolaire équilibré pour tous les élèves.

Civisme

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

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

Communication

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

Par les arts, les élèves sont capables de communiquer leurs pensées, leurs expériences et leurs sentiments d'une façon qui n'est pas toujours possible avec les mots. Les expériences en arts permettent aux élèves de :

- démontrer leur individualité et leur réflexion critique,
- de donner une forme à leurs pensées, à leurs sentiments et à leurs expériences dans leurs productions artistiques, et
- d'utiliser une gamme de méthodes fondées sur la réflexion critique pour réfléchir à leur propre travail et à celui des autres, et pour donner une rétroaction sur ces productions.

Compétences technologiques

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

Les expériences d'apprentissage en arts avec la technologie offrent aux élèves des occasions de créer des images visuelles à l'aide de divers outils traditionnels ou classiques et de l'ordinateur. Elles leur permettent également de se familiariser de façon intéressante avec les technologies de l'information lors de leurs recherches sur le rôle des arts dans la société, et d'explorer le potentiel de ces technologies dans l'expression de la créativité.

Les élèves utilisent la technologie pour créer et améliorer leurs productions artistiques :

- pour construire, synthétiser et donner un sens au moyen d'une foule de ressources, et
- pour réfléchir et exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs expériences.
- Les nouvelles technologies offrent aux apprenants une souplesse dans la conception, l'élaboration et la modification de leurs productions artistiques par la manipulation des couleurs, des styles et des formes.
- permet d'accéder à des musées, à des galeries d'art, à des artistes, et à des images d'art de partout dans le monde.
- met à la portée des élèves une gamme variée d'œuvres d'art en classe, ce qui facilite l'intégration des différentes cultures et idées et
- permet aux élèves d'examiner le contexte culturel et historique dans lequel s'inscrivent les œuvres d'art et les artistes.

Développement personnel

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

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

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

Développement spirituel et moral

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

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

Expression artistique

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

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

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

Langue et culture françaises

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

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

Les activités en arts encouragent les élèves à développer leur vocabulaire, ce qui les encouragera à s'exprimer couramment en français. Grâce aux arts, ils pourront avoir accès à de l'information en français venant de diverses sources d'information. Ils pourront aussi apprendre à connaître les artistes francophones de la province, de la région atlantique, du Canada et autres pays de la Francophonie.

Résolution de problèmes

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

Les activités en arts incitent constamment les élèves à créer, contextualiser et à réfléchir. Le fait d'utiliser leur pensée critique et leur créativité procure aux élèves un sentiment d'accomplissement. Ces compétences peuvent s'appliquer directement à d'autres champs d'étude et à la vie quotidienne.

La participation à des conversations plus approfondies permet aux élèves de développer une meilleure compréhension de l'art, des artistes de différentes époques et cultures, et de leurs possibilités personnelles.

Résultats d'apprentissage généraux

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

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

Volets conceptuels

Un programme d'études pour toute discipline artistique doit permettre aux élèves de créer des œuvres sous diverses formes, de donner une rétroaction critique sur leur propre travail et celui des autres, et de faire des rapprochements avec le contexte local et mondial.

Les résultats d'apprentissage du programme d'arts à l'intermédiaire sont regroupés en trois dimensions interdépendantes:

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

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

	Résultats d'apprentissage généraux	Concepts
Création	**Les élèves devront:** 1. explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts; 2. créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions	**Créer, produire et présenter** Cet élément fait croître la créativité et l'aptitude technique des élèves. Il est évalué en fonction de leur capacité d'utiliser divers supports afin de créer des formes artistiques communiquant des idées et des émotions. Les élèves, par l'intermédiaire de la création, du design et de la présentation, démontrent leurs réalisations, aussi bien par leur processus créatif que par le résultat final.
Contextualisation	3. faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture; 4. respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines; 5. explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux;	**Comprendre et associer les contextes du temps, du lieu et de la communauté** Cet élément met l'accent sur la compréhension et l'appréciation des arts dans différents contextes. Lorsque les élèves replacent les œuvres dans leur contexte, ils explorent les raisons de leur création. Cela leur permet de développer leur appréciation de l'art en tant qu'expression de la culture et des expériences humaines.
Réflexion	6. appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres; 7. comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression; 8. analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.	**Percevoir, réfléchir et réagir** Cet élément fait réfléchir les élèves tandis qu'ils observent et créent une œuvre d'art ou qu'ils y réagissent. Ils apprendront de quelle manière des commentaires réfléchis et éclairés peuvent influencer des expériences et des décisions artistiques ultérieures. En réfléchissant sur leurs œuvres créatives et sur celles des autres et en utilisant des stratégies et des technologies de résolution de problèmes, ils étudient l'intention artistique.

Résultats d'apprentissage par cycle

Les résultats d'apprentissage par cycle (RAC), organisés en fonction des huit résultats d'apprentissage généraux (RAG)-, sont des énoncés qui décrivent ce que les élèves devront savoir, pouvoir faire et apprécier au terme de la 9e année.

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts.	1.3.1 Manipuler et organiser des éléments et des principes de composition pour terminer des créations prévues. 1.3.2 Évaluer et utiliser les propriétés des différents supports artistiques et leur capacité à communiquer des messages et des significations. 1.3.3 Créer des œuvres d'art, et y intégrer des thèmes déterminés selon des observations directes, des expériences personnelles ou l'imagination. 1.3.4 Répondre verbalement et visuellement à l'utilisation d'éléments artistiques dans des œuvres personnelles ou celles d'autres personnes. 1.3.5 Analyser et utiliser toute une gamme de techniques de développement d'image. 1.3.6 Démontrer une augmentation de la complexité des techniques et des compétences artistiques.
2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.	2.3.1 Inventer et intégrer des symboles visuels uniques afin de donner une signification personnelle à une œuvre d'art. 2.3.2 Analyser et utiliser des concepts visuels, spatiaux ou temporels pour la création d'images artistiques. 2.3.3 Sélectionner, critiquer et organiser des images de leurs portfolios ayant une signification personnelle. 2.3.4 Reconnaître et respecter les approches et les opinions individuelles en matière d'art. 2.3.5 Travailler de façon interactive, coopérative et collaborative.
3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.	3.3.1 Examiner le rôle et l'influence des images dans le contexte de leur vie quotidienne, y compris les médias de masse et la culture populaire. 3.3.2 Évaluer les systèmes de communication visuelle dans le cadre de la vie quotidienne. 3.3.3 Par l'intermédiaire de leur art, développer des concepts et des images fondées sur des idées et des expériences personnelles. 3.3.4 Reconnaître et décrire le rôle des arts visuels en matière de contestation, de maintien et de réflexion, par rapport aux croyances et aux traditions de la société. 3.3.5 Déterminer les occasions de participer à des activités d'art visuel à l'école, dans la communauté et dans le monde du travail.

4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.	4.3.1 Développer une appréciation de la diversité des personnes, comme l'illustrent leurs œuvres d'art. 4.3.2 Reconnaître l'existence d'une gamme de langages visuels qui sont le reflet des origines culturelles, socioéconomiques et nationales. 4.3.3 Étudier la façon dont l'art, en tant qu'activité humaine, découle de nos besoins, de nos valeurs, de nos croyances, de nos idées et de nos expériences, et le reconnaître. 4.3.4 Démontrer une compréhension de l'incidence des valeurs individuelles et sociales sur notre réaction aux arts. 4.3.5 Créer des images ayant une signification personnelle qui représente des influences de divers artistes historiques ou contemporains.
5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.	5.3.1 S'inspirer d'autres disciplines artistiques dans la création de leurs propres œuvres d'art. 5.3.2 Se servir avec assurance des expériences de leur milieu personnel, social, culturel et physique comme fondement pour l'expression visuelle. 5.3.3 Démontrer une compréhension de l'incidence de nos valeurs personnelles et sociales sur notre réaction à l'art visuel. 5.3.4 Interpréter des parallèles visuels entre les structures d'environnements naturels et artificiels. 5.3.5 Reconnaître et respecter les enjeux éthiques et moraux liés à la copie d'œuvres.
6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.	6.3.1 Développer une pensée indépendante pour l'interprétation et le jugement d'un sujet. 6.3.2 Critiquer de façon constructive les œuvres d'autres personnes. 6.3.3 Analyser les œuvres d'artistes afin de déterminer de quelle façon ils ont employé les éléments et les principes de compositionpour régler certains problèmes de conception visuelle particuliers. 6.3.4 Faire preuve de réflexion critique dans le cadre du processus de prise de décisions et de résolution de problèmes. 6.3.5 Examiner et analyser la façon dont une signification peut être incorporée à une œuvre d'art.
7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.	7.3.1 Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils artistiques. 7.3.2 Créer des images réglant des problèmes complexes en prenant en considération la forme et la fonction, et comprendre la valeur d'envisager des solutions de rechange. 7.3.3 Évaluer et utiliser divers supports et processus technologiques en fonction de leurs qualités sensorielles et de leur capacité à transmettre des messages et des significations. 7.3.4 Réaliser l'influence directe que les nouvelles technologies ont eue et continuent d'avoir sur les individus et sur la société.
8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.	8.3.1 Analyser les œuvres d'art et déterminer l'intention de l'artiste. 8.3.2 Analyser la raison pour laquelle des artistes ont créé des images. 8.3.3 Établir la source des idées à l'origine de leurs œuvres et de celles des autres, et en discuter. 8.3.4 Examiner leurs œuvres d'art en fonction des commentaires des autres et à la lumière de leur intention première.

Résultats d'apprentissage spécifiques

Les résultats d'apprentissage spécifiques (RAS), organisés en fonction des huit résultats d'apprentissage généraux (RAG), sont des énoncés qui décrivent ce que les élèves devront savoir, pouvoir faire et apprécier au terme de la 7e année.

Création, production et présentation

1. Les élèves devront explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts.	1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de compositionl ors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 3. Essayer différents supports et techniques pour communiquer au moyen d'une œuvre. 4. Choisir des supports et des techniques artistiques appropriés lors de la création d'une œuvre d'art. 5. Élaborer et présenter des œuvres d'art qui explorent certains thèmes. 6. Faire preuve d'esprit d'analyse critique tout au long du processus créatif.
2. Les élèves devront créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.	7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles. 8. Sélectionner une œuvre d'art du portfolio de processus et organiser des expositions pour différentes raisons. 9. Critiquer les œuvres d'art d'autres élèves tout en respectant leurs approches individuelles et leurs opinions sur l'art. 10. Collaborer afin de créer et de présenter des œuvres d'art pour différents publics.

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

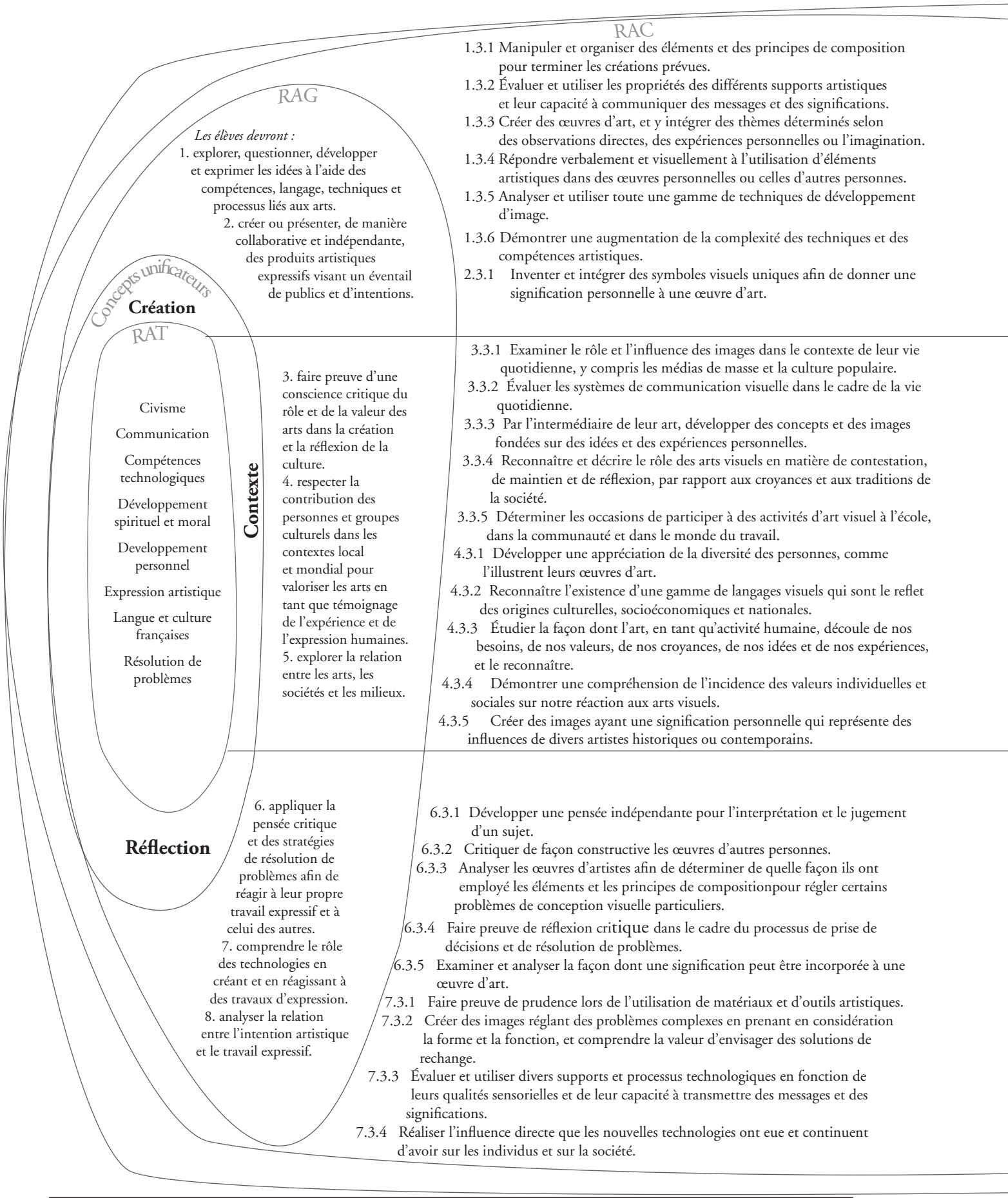
3. Les élèves devront faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.	11. Étudier le rôle de la communication visuelle. 12. Critiquer des œuvres d'art qui illustrent des valeurs sociales. 13. Créer des œuvres d'art qui explorent des valeurs sociales. 14. Participer à des activités d'arts à l'école et dans la communauté.
4. Les élèves devront respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.	15. Observer la façon dont l'art correspond à la diversité des expériences humaines et des moyens d'expression artistique. 16. Démontrer l'incidence des expériences et des influences individuelles sur l'art. 17. Créer des œuvres d'art dénotant l'influence de cultures et d'artistes historiques et contemporains.
5. Les élèves devront explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.	18. Créer des œuvres d'art intégrant d'autres disciplines artistiques. 19. Comprendre le processus d'obtention de droits d'auteur. 20. Examiner le lien entre l'art et la vie quotidienne.

Percevoir, réfléchir et réagir

6. Les élèves devront appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.	21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels. 22. Décrire la façon dont des artistes professionnels ont utilisé les éléments et les principes de composition. 23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif. 24. Explorer la façon dont la signification est incorporée à une œuvre d'art.
7. Les élèves devront comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.	25. Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils. 26. Utiliser des techniques de résolution de problèmes lors de la création d'œuvres d'art. 27. Reconnaître l'influence de la technologie sur la façon dont on crée et perçoit des œuvres d'art.
8. Les élèves devront analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.	28. Chercher la raison pour laquelle des artistes ont créé certaines œuvres d'art en particulier. 29. Présenter l'intention de leurs œuvres d'art. 30. Découvrir de quelle façon des recherches ou les commentaires d'un observateur peuvent modifier comment une œuvre d'art est perçue.

Vous trouverez un sommaire, sous forme de diagramme, des résulats d'apprentissage pour les élèves de la 7e année aux pages suivantes.

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


RAC
1.3.1 Manipuler et organiser des éléments et des principes de composition pour terminer les créations prévues.
1.3.2 Évaluer et utiliser les propriétés des différents supports artistiques et leur capacité à communiquer des messages et des significations.
1.3.3 Créer des œuvres d'art, et y intégrer des thèmes déterminés selon des observations directes, des expériences personnelles ou l'imagination.
1.3.4 Répondre verbalement et visuellement à l'utilisation d'éléments artistiques dans des œuvres personnelles ou celles d'autres personnes.
1.3.5 Analyser et utiliser toute une gamme de techniques de développement d'image.
1.3.6 Démontrer une augmentation de la complexité des techniques et des compétences artistiques.
2.3.1 Inventer et intégrer des symboles visuels uniques afin de donner une signification personnelle à une œuvre d'art.
RAG
Les élèves devront :
1. explorer, questionner, développer et exprimer les idées à l'aide des compétences, langage, techniques et processus liés aux arts.
2. créer ou présenter, de manière collaborative et indépendante, des produits artistiques expressifs visant un éventail de publics et d'intentions.
Concepts unificateurs
Création
RAT
Civisme
Communication
Compétences technologiques
Développement spirituel et moral
Developpement personnel
Expression artistique
Langue et culture françaises
Résolution de problèmes
Contexte
3. faire preuve d'une conscience critique du rôle et de la valeur des arts dans la création et la réflexion de la culture.
4. respecter la contribution des personnes et groupes culturels dans les contextes local et mondial pour valoriser les arts en tant que témoignage de l'expérience et de l'expression humaines.
5. explorer la relation entre les arts, les sociétés et les milieux.
3.3.1 Examiner le rôle et l'influence des images dans le contexte de leur vie quotidienne, y compris les médias de masse et la culture populaire.
3.3.2 Évaluer les systèmes de communication visuelle dans le cadre de la vie quotidienne.
3.3.3 Par l'intermédiaire de leur art, développer des concepts et des images fondées sur des idées et des expériences personnelles.
3.3.4 Reconnaître et décrire le rôle des arts visuels en matière de contestation, de maintien et de réflexion, par rapport aux croyances et aux traditions de la société.
3.3.5 Déterminer les occasions de participer à des activités d'art visuel à l'école, dans la communauté et dans le monde du travail.
4.3.1 Développer une appréciation de la diversité des personnes, comme l'illustrent leurs œuvres d'art.
4.3.2 Reconnaître l'existence d'une gamme de langages visuels qui sont le reflet des origines culturelles, socioéconomiques et nationales.
4.3.3 Étudier la façon dont l'art, en tant qu'activité humaine, découle de nos besoins, de nos valeurs, de nos croyances, de nos idées et de nos expériences, et le reconnaître.
4.3.4 Démontrer une compréhension de l'incidence des valeurs individuelles et sociales sur notre réaction aux arts visuels.
4.3.5 Créer des images ayant une signification personnelle qui représente des influences de divers artistes historiques ou contemporains.
Réflection
6. appliquer la pensée critique et des stratégies de résolution de problèmes afin de réagir à leur propre travail expressif et à celui des autres.
7. comprendre le rôle des technologies en créant et en réagissant à des travaux d'expression.
8. analyser la relation entre l'intention artistique et le travail expressif.
6.3.1 Développer une pensée indépendante pour l'interprétation et le jugement d'un sujet.
6.3.2 Critiquer de façon constructive les œuvres d'autres personnes.
6.3.3 Analyser les œuvres d'artistes afin de déterminer de quelle façon ils ont employé les éléments et les principes de compositionpour régler certains problèmes de conception visuelle particuliers.
6.3.4 Faire preuve de réflexion critique dans le cadre du processus de prise de décisions et de résolution de problèmes.
6.3.5 Examiner et analyser la façon dont une signification peut être incorporée à une œuvre d'art.
7.3.1 Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils artistiques.
7.3.2 Créer des images réglant des problèmes complexes en prenant en considération la forme et la fonction, et comprendre la valeur d'envisager des solutions de rechange.
7.3.3 Évaluer et utiliser divers supports et processus technologiques en fonction de leurs qualités sensorielles et de leur capacité à transmettre des messages et des significations.
7.3.4 Réaliser l'influence directe que les nouvelles technologies ont eue et continuent d'avoir sur les individus et sur la société.

RAS

1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci.
2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci.
3. Essayer différents supports et techniques pour communiquer au moyen d'une œuvre.
4. Choisir des supports et des techniques artistiques appropriés lors de la création d'une œuvre d'art.
5. Élaborer et présenter des œuvres d'art qui explorent certains thèmes.
6. Faire preuve d'esprit d'analyse critique tout au long du processus créatif.
7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles.
8. Sélectionner une œuvre d'art du portfolio de processus et organiser des expositions pour différentes raisons.
9. Critiquer les œuvres d'art d'autres élèves tout en respectant leurs approches individuelles et leurs opinions sur l'art.
10. Collaborer afin de créer et de présenter des œuvres d'art pour différents publics.

2.3.2 Analyser et utiliser des concepts visuels, spatiaux ou temporels pour la création d'images artistiques

2.3.3 Sélectionner, critiquer et organiser des images de leurs portfolios ayant une signification personnelle.

2.3.4 Reconnaître et respecter les approches et les opinions individuelles en matière d'art.

2.3.5 Travailler de façon interactive, coopérative et collaborative.

5.3.1 S'inspirer d'autres disciplines artistiques dans la création de leurs propres œuvres d'art.

5.3.2 Se servir avec assurance des expériences de leur milieu personnel, social, culturel et physique comme fondement pour l'expression visuelle.

5.3.3 Démontrer une compréhension de l'incidence de nos valeurs personnelles et sociales sur notre réaction à l'art visuel.

5.3.4 Interpréter des parallèles visuels entre les structures d'environnements naturels et artificiels.

5.3.5 Reconnaître et respecter les enjeux éthiques et moraux liés à la copie d'œuvres.

11. Étudier le rôle de la communication visuelle.
12. Critiquer des œuvres d'art qui illustrent des valeurs sociales.
13. Créer des œuvres d'art qui explorent des valeurs sociales.
14. Participer à des activités d'arts à l'école et dans la communauté.
15. Observer la façon dont l'art correspond à la diversité des expériences humaines et des moyens d'expression artistique.
16. Démontrer l'incidence des expériences et des influences individuelles sur l'art.
17. Créer des œuvres d'art dénotant l'influence de cultures et d'artistes historiques et contemporains.
18. Créer des œuvres d'art intégrant d'autres disciplines artistiques.
19. Comprendre le processus d'obtention de droits d'auteur.
20. Examiner le lien entre l'art et la vie quotidienne.

8.3.1 Analyser les œuvres d'art et déterminer l'intention de l'artiste.

8.3.2 Analyser la raison pour laquelle des artistes ont créé des images.

8.3.3 Établir la source des idées à l'origine de leurs œuvres et de celles des autres, et en discuter.

8.3.4 Examiner leurs œuvres d'art en fonction des commentaires des autres et à la lumière de leur intention première.

21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels.
22. Décrire la façon dont des artistes professionnels ont utilisé les éléments et les principes de composition.
23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif.
24. Explorer la façon dont la signification est incorporée à une œuvre d'art.
25. Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils artistiques.
26. Utiliser des techniques de résolution de problèmes lors de la création d'œuvres d'art.
27. Reconnaître l'influence de la technologie sur la façon dont on crée et perçoit des œuvres d'art.
28. Chercher la raison pour laquelle des artistes ont créé certaines œuvres d'art en particulier.
29. Présenter l'intention de leurs œuvres d'art.
30. Découvrir de quelle façon des recherches ou les commentaires d'un observateur peuvent modifier comment une œuvre d'art est perçue.

Chapitre 3
Résultats d'apprentissage spécifiques

Comment utiliser le guide

Le programme d'art de 7e année explore les arts du design et de l'art cinématique. Il présente aux élèves tout un éventail d'outils et de stratégies de résolution de problème mettant en jeu des formes d'expression artistique conventionnelles (gravure d'art, peinture et dessin) ainsi que des technologies numériques contemporaines.

Le programme a été conçu pour l'enseignement différencié. Des choix sont offerts aux participants actifs à qui sont confiées des tâches correspondant à leur profil d'apprentissage individuel. Dans une salle d'art commune, les élèves travaillent ensemble, agissant comme une équipe de production, afin de concevoir et de présenter des œuvres cinématiques intéressantes et des produits vendables.

Les élèves coopèrent en élaborant et en signant des contrats d'apprentissage selon lesquels ils consentent à assumer certains rôles. Les rôles sont attribués en fonction des préférences des élèves en matière d'apprentissage. Un élève peut jouer le rôle du réalisateur, tandis qu'un autre sera le scénariste, un autre le décorateur, le monteur, le graveur ou le concepteur du son.

La section III donne des détails concernant 30 résultats d'apprentissage spécifiques (RAS) pour le cours d'art de 7e année. Le programme d'études est organisé en quatre colonnes.

- Colonne 1 - Résultats d'apprentissage spécifiques (RAS)
- Colonne 2 - Elaborations
- Colonne 3 - Stratégies d'enseignement et d'évaluation
- Colonne 4 - Ressources et notes

La section III doit être lue de manière séquentielle en fonction des colonnes 2 et 3. C'est pour cette raison que les RAS de la colonne 1 n'apparaissent pas dans l'ordre numérique.

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. **Contexte** 11. Étudier le rôle de la communication visuelle.	Nous prenons tous les jours des décisions relatives au design. Qu'il s'agisse de vêtements ou d'un emballage alimentaire, notre jugement est influencé par l'esthétique d'un design. L'esthétique sollicite nos sens. Nous choisissons de regarder un produit, d'y toucher, de l'écouter, de le sentir ou d'y goûter d'après sa valeur esthétique. L'esthétique d'un design peut être l'expression de qui nous sommes. Par exemple, vous pourriez choisir de porter certains vêtements arborant le logo d'un créateur de mode en particulier, d'une équipe de sport ou d'une boisson. Un logo est une représentation graphique qui identifie une entreprise, un produit ou une marque. Certaines qualités du logo font appel à votre sensibilité esthétique. Peut-être s'agit-il des qualités formelles (les éléments et les principes de composition) ou du style de vie présenté dans la publicité du produit qui vous a donné envie de le porter. L'attrait de ce logo peut vous convaincre qu'en l'arborant, vous deviendrez une personne plus raffinée. L'impression que vous donnez à un étranger dépend de son interprétation du logo. Les éléments (les lignes, la forme, les contours, l'espace, la texture, les couleurs et la valeur) constituent le langage de base du design. Les principes de composition (l'équilibre, l'accent, l'unité, le mouvement, l'agencement et les contrastes) sont les façons dont les artistes organisent les éléments dans leurs œuvres (consultez l'**Annexe B** pour en apprendre davantage sur les éléments et les principes de composition). Le design est, en quelque sorte, le squelette qu'étoffe le processus créatif afin de lui donner une forme (consultez l'**Annexe D** pour obtenir de plus amples renseignements sur le processus créatif). Le processus de design comprend les éléments suivants : • un remue-méninges (seul ou en groupe); • la construction (prise de décisions et concrétisation du produit); • l'exposition (mise au point définitive du produit en prévision de sa présentation au public ou de sa mise en vente). *(suite)*

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

Un logo peut être typographique, graphique ou abstrait Les élèves peuvent relever des sensibilités artistiques et y réfléchir lorsqu'ils critiquent l'efficacité d'une sélection de logos et de publicités. Ils peuvent notamment poser les questions suivantes :

- Quel est le message véhiculé par le logo ou la publicité?
- Qui est le public cible? Quels indices du logo ou de la publicité me permettent de parvenir à cette conclusion?
- Y a-t-il des groupes dont l'opinion est absente, passée sous silence ou ignorée?
- Certains groupes sont-ils stéréotypés (p. ex. en fonction de leur sexe, de leur classe, de leur âge, de leur race, de leur religion, de leur culture, de leur nationalité, etc.)?
- La publicité ou le logo a-t-il un effet-choc délibéré?
- L'information présentée est-elle exacte ou crédible? Quelles sont les sources de l'information, des idées ou des affirmations?
- Quelles sont les actions que je pourrais prendre en réaction au message?

La discussion doit porter essentiellement sur les éléments et les principes de composition. Voici quelques-unes des caractéristiques du logo ou de la publicité pouvant faire l'objet de critiques :

- sélection de la police	- équilibre symétrique ou asymétrique
- utilisation ou absence de couleurs	- espace positif et négatif
- éléments d'accentuation	- voie optique

Les yeux de l'observateur tracent une voie optique en présence d'un logo ou d'une publicité. Les élèves peuvent discuter des caractéristiques du design qui déterminent leurs mouvements oculaires. Certains élèvent ont-ils la même voie optique?

Faire des liens

Les élèves peuvent consigner leurs idées et leurs croquis dans des livres en blanc qu'ils ont confectionnés. Ceux-ci peuvent servir de journal de design et de portofolio de processus que les enseignants peuvent consulter durant l'évaluation. Consultez l'**Annexe C**.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe B

- Eléments et principes de composition

Annexe C

- Livre broché à cheval (cahier unique)
- Livre broché à cheval (cahiers multiples)

Annexe D

- Caractéristiques du processus créatif

NOTES

Ressources en ligne

www.k12pl.nl.ca Arts à l'intermédiaire

- Le design
- Livre broché à cheval (cahier unique)
- Livre broché à cheval (cahiers multiples)

www.k12pl.nl.ca Elementary art videos: (en anglais seulement)

- 14 vidéos au sujet des principes de et les éléments de composition

Liens avec les autres matières

- Styles de vie sains - Les drogues 5, 15

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. **Contexte** 11. Étudier le rôle de la communication visuelle.	Un design efficace exploite les éléments et les principes en vue de la réalisation d'un objectif défini tout en visant un public particulier. Les concepteurs décident ce qu'ils veulent dire, et à qui ils s'adressent, avant de prendre des décisions sur les aspects formels, comme la façon dont la couleur ou l'espace sera exploité au sein d'un plan. ***Matière à réflexion*** • Dans un premier temps, les élèves de 7e année hésiteront peut-être à exprimer leurs préférences esthétiques en raison de l'influence de leurs pairs, de la culture populaire et des médias. Ainsi, il se peut qu'ils arborent des logos parce qu'ils sont populaires, plutôt que parce qu'ils en apprécient l'esthétique. Ces élèves se conforment au lieu d'exprimer leur individualité.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves doivent intégrer la collection de logos et de publicités dans leurs journaux de design. Cette compilation mentionnera les éléments et les principes qui, d'après eux, contribuent à un design efficace. En outre, chaque collection servira de recueil visuel des qualités esthétiques qui les visent ou non. *Pour aller plus loin* Les élèves peuvent confectionner des livres à cahiers multiples. La fabrication de ce type de livre prend plus de temps et exige plus de matériel qu'un livre à cahier unique (consultez l'**Annexe** C et l'art à l'intermédiaire à l'adresse www.k12pl.nl.ca pour obtenir de plus amples renseignements sur les livres à cahiers multiples.)	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe B** • Eléments et principes **Annexe C** • Livre broché à cheval (cahier unique) • Livre broché à cheval (cahiers multiples) **Annexe D** • Caractéristiques du processus créatif **NOTES** **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Arts à l'intermédiaire • Le design • Livre broché à cheval (cahier unique) • Livre broché à cheval (cahiers multiples) www.k12pl.nl.ca Elementary art videos: (en anglais seulement) • 14 vidéos au sujet des principes de et les éléments de composition **Liens avec les autres matières** • Santé - Les drogues 5, 15

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contexte** 12. Critiquer des œuvres d'art qui illustrent des valeurs sociales. 15. Observer la façon dont l'art correspond à la diversité des expériences humaines et des moyens d'expression artistique **Réflexion** 21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels. 22. Décrire la façon dont des artistes professionnels ont utilisé les éléments et les principes de composition.	Un design efficace suscite l'intérêt de son public cible. Afin de communiquer efficacement, un design doit avoir une « voix » appropriée selon le sujet, le public cible et l'objet. La voix est « entendue » et interprétée au moment où le regard du public se porte sur le design. Les concepteurs manipulent les éléments et les principes afin de projeter une « voix » visuelle qui peut être claire et forte, discrète et délicate, taquine ou cultivée (consultez la video « la voix visuelle » dans Art à l'intermédiaire à l'adresse www.k12pl.nl.ca,). Lorsque des concepteurs visent un public, ils prennent en considération les données démographiques du groupe en question (p. ex. l'âge, le sexe, le revenu, la religion, les stéréotypes, la race, les conditions climatiques et la culture). Ce qui fait appel aux sensibilités esthétiques d'un groupe peut être offensant pour un autre. Afin d'illustrer ce point, demandez aux élèves de songer à la façon dont ils se comportent lorsqu'ils sont en compagnie d'un bon ami, comparativement à lorsqu'ils sont avec un étranger. Il se peut qu'ils aient l'impression d'être toujours naturels, peu importe avec qui ils se trouvent, mais il est probable qu'ils n'ont pas à expliquer leurs excentricités ou leurs blagues à leurs amis. Un design efficace utilise le même principe. Sa voix vise à attirer, et à ne pas offenser, le public cible. On peut déduire que, lorsque la voix d'un design attire un certain public, elle peut en offenser un autre. Les enseignants peuvent consulter les 40 reproductions dans le portfolio *Change Constant* (La constance du changement) ou les œuvres suivantes pour approfondir la compréhension des élèves de la façon dont un design touche les croyances, les valeurs et les traditions du public : Barnett Newman, Voix de feu, 1967; Jana Sterbak, Vanitas : Robe de chair pour albinos anorexique, 1987; Brian Jungen, Transmutation, 2000; et Nicola Hawkins, Junkosphere, 2011 (consultez la liste des ressources en ligne pour obtenir des liens sur ces artistes et leurs œuvres). Voici quelques questions d'analyse critique proposées (consultez l'**Annexe E** pour en savoir davantage sur l'analyse critique d'œuvres d'art) : • De quelle façon les matériaux utilisés par l'artiste épousent-ils les croyances, les valeurs et les traditions de la société ou les remettent-ils en question?

(suite)

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

Faites référence aux logos et aux publicités recueillis dans les journaux de design ainsi qu'aux œuvres d'art qui communiquent diverses voix visuelles. Discutez de la façon dont l'expérience sensorielle peut être stimulée grâce à l'utilisation des éléments et des principes de design. Cette discussion constituera l'occasion d'aborder la façon dont un design peut épouser des valeurs de société ou des stéréotypes liés au sexe et à l'âge, ou les remettre en question.

Faire des liens

Un design créé par les élèves peut viser un public particulier. Afin d'aider les élèves à trouver une voix visuelle appropriée, les enseignants peuvent organiser une séance de remue-méninges en leur demandant de consigner leurs propres réponses à certaines questions, comme les suivantes :

- Quel est le sujet de votre design?
- Quel est l'objet de votre design?
- Quel est le public visé par votre design? À qui s'adresse votre produit?

Les élèves peuvent discuter en classe de leur processus de remue-méninges, en commençant par les premières idées qui leur sont venues à l'esprit. Afin de démontrer efficacement que les premières idées sont souvent les bonnes, il est possible de créer une « carte mentale ». Il est intéressant de comparer les premières et les dernières idées afin de vérifier si elles sont reliées, et si oui, de quelle façon (pour obtenir de plus amples renseignements sur les séances de remue-méninges et sur les cartes mentales, consultez l'**Annexe C**).

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Carte mentale
- Conseils et techniques d'entrevue

Annexe D

- Les sept normes de la coopération

Annexe E

- Observation de créations artistiques et réactions

NOTES

Ressources supplémentaires

- Change Constant (La constance du changement)

Ressources en ligne

Musée des beaux-arts du Canada
www.beaux-arts.ca

- Barnett Newman
- Brain Jungen

Jana Sterbak

http://www.janasterbak.com (en anglais seulement)

Nicola Hawkins

http://www.junkosphere.net (en anglais seulement)

www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire:

- La voix visuelle

Liens avec les autres matières

- Styles de vie sains: Le bien-être social et affectif 2; La sexualité humaines 7; Les relations personnelles 5; La sécurité et la santé environnementale 10, 11

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contexte** 12. Critiquer des œuvres d'art qui illustrent des valeurs sociales. 15. Observer la façon dont l'art correspond à la diversité des expériences humaines et des moyens d'expression artistique **Réflexion** 21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels. 22. Décrire la façon dont des artistes professionnels ont utilisé les éléments et les principes de composition.	• Imaginez que l'on remplace les matériaux constituant l'œuvre; la signification de celle-ci change-t-elle? Dans ce cas, l'œuvre s'adresse-t-elle à un public plus large ou différent? Expliquez. • Les matériaux utilisés déterminent-ils la valeur monétaire de l'œuvre? *Matière à réflexion* • Afin d'aider les élèves à participer de manière respectueuse à la séance de remue-méninges, demandez-leur d'employer les sept normes de la coopération figurant à l'**Annexe D**. Il s'agit des normes suivantes : - favoriser la curiosité - marquer une pause - paraphraser - explorer - proposer des idées - prêter attention à soi et à autrui - supposer que les intentions sont positives

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Consolider

Les enseignants peuvent souligner le fait que les premières idées qui nous viennent à l'esprit découlent de ce que nous avons déjà vécu. Expliquez l'importance de prendre le temps de penser plus loin que les premières idées ou que les éléments familiers au début du processus de création. Il est certain que les idées neuves et novatrices retiendront l'attention du public cible, de même que celle du concepteur. Mis à l'épreuve d'avancer de nouvelles idées, les élèves pourraient adopter une compréhension du public cible reposant sur un préjugé ou un stéréotype. Les élèves pourraient discuter de leurs idées initiales avec des pairs, ce qui éviterait que le remue-méninges se termine prématurément.

Pour aller plus loin

Les élèves qui ont des idées neuves et établissent précisément le sujet, le public cible et l'objet peuvent commencer à songer aux éléments formels de leurs designs originaux. Grâce à leur journal de design, ils peuvent faire des esquisses et prendre des notes sur les idées formelles, tout en se demandant pour quelle raison les éléments et les principes qu'ils conçoivent pourraient attirer le public cible. En effectuant des recherches en ligne sur le public cible ou en sondant un groupe type, ils seront mieux à même d'établir les attitudes esthétiques (consultez l'**Annexe C** pour obtenir des conseils relativement aux sondages).

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Carte mentale
- Conseils et techniques d'entrevue

Annexe D

- Les sept normes de la coopération

Annexe E

- Observation de créations artistiques et réactions

NOTES

Ressources supplémentaires

- Change Constant (La constance du changement)

Ressources en ligne

Musée des beaux-arts du Canada
www.beaux-arts.ca

- Barnett Newman
- Brain Jungen

Jana Sterbak

http://www.janasterbak.com (en anglais seulement)

Nicola Hawkins

http://www.junkosphere.net (en anglais seulement)

www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire:

- La voix visuelle

Liens avec les autres matières

- Styles de vie sains: Le bien-être social et affectif 2; La sexualité humaines 7; Les relations personnelles 5; La sécurité et la santé environnementale 10, 11

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles. **Réflexion** 29. Présenter l'intention de leurs œuvres d'art.	Un logo est une représentation graphique qui identifie une entreprise, un produit ou une marque. Parfois appelé « emblème » ou « marque », un logo peut être typographique, graphique ou abstrait. Les enseignants peuvent mettre l'accent sur les six éléments de base de la conception d'un logo : le mouvement, l'accent, l'espace, l'équilibre, les contrastes et les couleurs (consultez les vidéos sur l'art à l'élémentaire à l'adresse www.k12pl.nl.ca et l'**Annexe B** pour en savoir davantage sur les éléments et les principes de composition). Afin d'orienter le regard d'un observateur au moyen d'un design, les artistes distribuent avec soin des éléments de manière à créer une voie optique d'équilibre, de tension et de mouvement. Souvent, les œuvres efficaces comportent un point central important qui paraît plus grand et accentué que tous les autres éléments. Le mouvement ou le flux d'un design conduit à ce point central. L'**accent** signifie l'ordre dans lequel les éléments sont accentués. Un bon concepteur augmente la taille et le poids et accentue les couleurs afin de fournir des indices visuels clairs aidant l'observateur à explorer le contenu. Cette hiérarchie permet à chaque degré d'accentuation de se distinguer nettement des autres. Il est possible de contrôler l'**espace** en situant certains éléments de façon stratégique au sein d'un design. La ***section dorée***, fondée sur la suite de Fibonacci, est parfois employée pour créer des divisions spatiales plaisantes sur le plan esthétique au sein d'œuvres. Des quadrillages sont également utilisés afin de déterminer l'emplacement d'éléments visuels. L'**équilibre** peut être symétrique ou asymétrique. Un design symétrique repose sur un axe central qui fait du côté droit l'image-miroir du côté gauche. Un concept asymétrique est organique et génère une tension grâce à la distribution inégale des caractères, des images et de la couleur dans l'espace. L'équilibre organique retient l'attention plus longtemps que les designs symétriques du fait que les relations visuelles sont imprévisibles. *(suite)*

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
	Ressources autorisées Consulter le chapitre 4 **Annexe B** • Eléments et principes de compostion **NOTES** **Ressources supplémentaires** • Change Constant (La constance du changement) **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Elementary art videos: (en anglais) • 14 vidéos au sujet des éléments et des principes de composition **Liens avec les autres matières** • Mathématiques -Développer le sens du nombre 1, 3

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles. **Réflexion** 29. Présenter l'intention de leurs œuvres d'art.	Il y a **contraste** lorsqu'un élément est juxtaposé à son contraire (gros/petit; doux/dur; lisse/rugueux; beaucoup d'éléments/peu d'éléments). Les qualités inhérentes de cet élément ressortent de façon plus prononcée, ce qui accroît l'aspect dynamique du design. Les **couleurs** établissent l'ambiance ou signalent un sujet particulier. Faites preuve de parcimonie avec les couleurs. En effet, il se peut que l'utilisation d'une ou de deux couleurs ait un plus grand impact que l'utilisation de toute une palette, en plus de coûter moins cher à l'impression. Voici certaines caractéristiques associées à quelques couleurs en particulier : • rouge : dynamique (souvent associée à la passion ou à la violence); • bleu : calme ou autoritaire; • vert : évoque l'environnement et la santé; • jaune : optimiste et chaleureux.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Les élèves peuvent revenir sur leur séance de remue-méninges qui les a aidés à cerner le public cible, le sujet et l'objet de leurs designs. S'il existe des points communs parmi les élèves, ils peuvent travailler en petites équipes ayant le même sujet, public cible ou objet, ce qui leur donnera l'occasion de faire de nouveaux croquis et de prendre des notes additionnelles sur des idées formelles. *Faire des liens* Seuls ou en groupe, les élèves peuvent créer des logos originaux qui démontrent les éléments de base du design par l'intermédiaire de dessins ou de peintures. Les enseignants peuvent encourager les élèves à penser à des façons de représenter visuellement les attributs les plus importants d'une idée au moyen des éléments de base du design. Explorez diverses polices et cherchez à produire des formes géométriques et formelles avec la typographie. Il est possible que certains élèves doivent faire des recherches sur leur public cible ou sur des produits existants dont l'objet et le sujet sont semblables aux leurs. Afin d'aider les élèves dans leur analyse et à décider ce qu'ils doivent représenter, demandez-leur de dresser la liste d'attributs et de caractéristiques qui représentent le mieux les objectifs de leur design. Rappelez-leur que, à cette étape du processus de création, chacune de leurs pensées et de leurs idées est pertinente. *Consolider* Les élèves apportent les dernières modifications à leurs logos. Entre autres, ils ajoutent les dernières touches pour préparer leurs logos en vue de leur exposition. Les enseignants peuvent encourager les élèves à présenter leurs constatations en expliquant clairement la raison pour laquelle les principes et les éléments utilisés dans leur design sont susceptibles d'attirer le public cible. Certains logos présentés en classe visent-ils le même public?	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe B** • Eléments et principes de compostion NOTES **Ressources supplémentaires** • Change Constant (La constance du changement) **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Elementary art videos: (en anglais) • 14 vidéos au sujet des éléments et des principes de composition **Liens avec les autres matières** • Mathématiques - Développer le sens du nombre 1, 3

Unité 1 - Le design

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 1. Explorer les éléments de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 2. Explorer les principes de composition lors de la création d'une œuvre d'art et de la réaction à celle-ci. 7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles. **Réflexion** 29. Présenter l'intention de leurs œuvres d'art.	

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Pour aller plus loin Il se peut que les élèves souhaitent en apprendre davantage sur la façon dont les artistes appliquent la section dorée à leurs designs, et pourquoi. Les termes « phi », « section divine », « proportion divine » et « rectangle d'or » se rapportent à un rectangle ayant un rapport égal à 1,618. Vous trouverez dans Internet des renseignements sur la ***section dorée***. Les élèves peuvent aussi prendre le temps d'appliquer des quadrillages à leurs logos et d'utiliser ceux ci pour accroître ou diminuer la taille de leurs designs. Consultez The Four Seasons Studies de Christopher Pratt, dans le portfolio *Change Constant* (La constance du changement) pour obtenir un exemple de mesure par quadrillage. La version agrandie du logo peut servir de patron dans le cadre d'un projet ultérieur de sérigraphie.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe B** • Eléments et principes de compostion **NOTES** **Ressources supplémentaires** • Change Constant (La constance du changement) **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Elementary art videos: (en anglais) • 14 vidéos au sujet des éléments et des principes de composition **Liens avec les autres matières** • Mathématiques - Développer le sens du nombre 1, 3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Réflexion** 27. Reconnaître l'influence de la technologie sur la façon dont on crée et perçoit des œuvres d'art.	L'animation des objets inanimés tridimensionnels a été créée pour différentes raisons, notamment pour divertir et pour enseigner. Ces premiers dispositifs d'animation, appelés « automates », représentaient des animaux, des personnes et d'autres choses encore. Les attestations les plus anciennes mentionnant des automates remontent au 3e siècle avant notre ère. Les automates n'étaient pas uniquement animés manuellement, mais aussi par diverses forces, comme l'air, des mécanismes d'horlogerie et l'électricité. Des lanternes magiques, des artefacts que l'on peut retrouver dans des archives et des musées provinciaux (consultez le site Web The Rooms Provincial Archives, disponible en anglais seulement), constituent également un important jalon de l'animation. Les premiers projecteurs de diapositives, mis au point au 17e siècle, ont été l'un des premiers appareils de projection dont l'usage a été répandu avant l'ère du cinéma. Vers la fin du 18e siècle, Étienne Gaspar Robert (1764-1837), un physicien belge spécialisé en optique, s'est rendu en France avec sa lanterne magique modifiée. Il a fait sensation auprès du public avec ses séances fantasmagoriques intégrant narration et effets sonores. L'avènement de la photographie au milieu du 19e siècle, de même que les recherches de l'artiste Eadweard Muybridge (1830-1904) et du scientifique Étienne-Jules Marey (1830-1904), ont aidé les études des mouvements. M. Muybridge et M. Marey ont analysé les mouvements d'humains et d'animaux au moyen d'images photographiques séquentielles. Leurs photographies montraient les mouvements progressifs et le fait de les regarder dans l'ordre séquentiel entraînait le phénomène de persistance visuelle à la base du principe de l'animation. Consultez le **StudioStopMo de l'ONF** pour obtenir de plus amples renseignements sur les premiers dispositifs d'animation ainsi que sur les responsables des percées dans le domaine. ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Les enseignants peuvent demander aux élèves de partager leurs connaissances sur l'animation en leur demandant quel est leur film d'animation préféré et quels matériaux ont été utilisés pour le réaliser. Les élèves pourraient réfléchir aux raisons pour lesquelles on a toujours tenté d'animer des objets sans vie. Le fait de donner vie à un objet inanimé est-il en quelque sorte magique? *Faire des lienss* En prévision du cours, les enseignants devraient regarder la vidéo *Les trois principes de l'animation* du **Studio StopMo de l'ONF** et expliquer aux élèves les principes dont il est question, soit : 1. l'image; 2. les petites différences; 3. la vitesse. Les élèves peuvent découvrir la persistance visuelle en animant un personnage dans un folioscope de deux pages (consultez l'**Annexe C** et la vidéo intitulée Créer un folioscope du **Studio StopMo** pour en apprendre davantage sur les folioscopes). *Consolider* Les enseignants peuvent inciter les élèves à réfléchir sur leur efficacité à créer un mouvement progressif convaincant. Les élèves peuvent discuter des points suivants : • le phénomène de la persistance visuelle; • les améliorations pouvant être apportées à leur folioscope; • les autres médias illustrant le mouvement progressif.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Folioscope **Ressources en ligne** Le studio StopMoStudio de l'ONF http://www.onf.ca/selection/studiostopmo/ • ONF- Pionniers de l'animation • Trois principes de l'animation • Créer un folioscope • Guide de stratégie pour le personnel enseignant • **The Rooms Provincial (en anglais seulement)** Collection numérisée de diapositives des lanternes magiques de Grenfell http://www.tcr.gov.nl.ca/panl/exhibits/lanternslides.asp **Liens avec les autres matières** • Science 110-7, 110-8, 112-3

Unité 2 - L'art de la cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Réflexion** 27. Reconnaître l'influence de la technologie sur la façon dont on crée et perçoit des œuvres d'art.	Le folioscope, créé dans les années 1860, est un autre exemple de la persistance visuelle (consultez l'**Annexe C** et le **StudioStopMo** de l'ONF pour en apprendre davantage sur les folioscopes). Lorsqu'au moins deux images séquentielles défilent rapidement, nos yeux fusionnent les images, créant l'illusion du mouvement. On croit qu'une image rémanente persiste pendant 0,04 seconde. Cette fraction de seconde qu'il faut à notre cerveau pour percevoir l'image entraîne la persistance visuelle. *Matière à réflexion* • Internet est une source abondante d'exemples de dispositifs d'animation, d'hier à aujourd'hui, ainsi que de renseignements sur le sujet. Les enseignants doivent faire preuve de prudence avant de puiser des ressources sur le Web et visionner au préalable tout le contenu avant de le présenter en classe. Afin d'éviter de présenter du matériel inapproprié, il est possible de télécharger les fichiers de contenu multimédia puis de les incorporer dans une présentation numérique. • Si vous souhaitez en apprendre davantage sur les avantages de l'animation en salle de classe et les liens avec d'autres matières, consultez le Guide de stratégie pour le personnel enseignant sur le site Web du **StudioStopMo de l'ONF.**

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Les élèves peuvent donner une présentation sur des dispositifs d'animation particuliers (p. ex. les automates, les lanternes magiques, les thaumatropes, les kaléidoscopes, les phénakistiscopes, les zootropes, les praxinoscopes, les kinétoscopes, les folioscopes, les cinématographes, les rotoscopes, etc.) ou sur les pionniers des études sur le mouvement (p. ex. Étienne Gaspar Robert, Eadweard Muybridge, Étienne-Jules Marey, Louis et Auguste Lumière, Thomas Edison, Émile Cohl, Windsor McCay, Max Fleischer, Norman McLaren, Walt Disney, entre autre). Voici quelques sujets de discussion après les présentations : • Pourquoi les dispositifs d'animation ont-ils évolué avec le temps? • Pourquoi la technologie change-t-elle? ***Pour aller plus loin*** Les élèves pourraient créer des folioscopes à plusieurs pages. Les illustrations peuvent explorer des concepts tirés d'un autre programme (la croissance d'une plante, le système digestif ou des éléments géographiques). Consultez l'**Annexe C** pour découvrir d'autres idées de sujet pour les folioscopes. Les élèves peuvent créer une œuvre animée en numérisant les images de leurs folioscopes avant de les transférer dans un logiciel.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Folioscope **Ressources en ligne** Le studio StopMoStudio de l'ONF http://www.onf.ca/selection/studiostopmo/ • ONF- Pionniers de l'animation • 3 Principes de l'animation • Créer un folioscope • Guide de stratégie pour le personnel enseignant • **The Rooms Provincial (en anglais seulement)** Collection numérisée de diapositives des lanternes magiques de Grenfell http://www.tcr.gov.nl.ca/panl/exhibits/lanternslides.asp **Liens avec les autres matières** • Science 110-7, 110-8, 112-3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront :	
Contextualisation 16. Démontrer l'incidence des expériences et des influences individuelles sur l'art. 20. Examiner le lien entre l'art et la vie quotidienne. **Réflexion** 21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels. 28. Chercher la raison pour laquelle des artistes ont créé certaines œuvres d'art en particulier.	Afin de se préparer à créer une œuvre cinématique, il se peut que les élèves doivent effectuer des recherches sur un sujet particulier, sur l'équipement numérique ou sur les techniques de prise de vues image par image. La recherche se fait en permanence et ne se limite pas à la consultation de livres, mais comprend également une expérience physique et émotionnelle. Elle a pour objet de permettre à l'artiste de faire croître l'étendue de son expression et d'améliorer sa compréhension du monde, en plus de lui servir de source d'inspiration. Derrière chaque grande œuvre cinématique se cache un concept intéressant. Mais comment celui-ci a-t-il vu le jour? Les artistes adoptent des techniques de recherche leur permettant d'explorer une idée de manière plus approfondie. En voici quelques exemples : • tenir un journal dans lequel l'artiste consigne ses objectifs, ses intérêts, ses curiosités, ses idées, ses problèmes et ses échéances; • lire ou feuilleter des livres, des revues et des journaux; • étudier de nombreux sujets différents qui suscitent son intérêt; • découvrir ce que les gens aiment (p. ex. les tendances, la mode, les traditions); • ouvrir un dictionnaire et pointer un mot du doigt au hasard pour tenter ensuite de l'intégrer dans son idée originale; • faire des gribouillages tout en écoutant de la musique. Les élèves peuvent consigner dans leurs journaux de design des références visuelles et des idées dont ils peuvent s'inspirer dans la création d'images pour leur œuvre animée. Il se peut également qu'ils aient à effectuer des recherches en bonne et due forme afin de recueillir de l'information en lisant des livres, en questionnant des personnes et en faisant des observations directes. Les enseignants peuvent présenter en classe d'autres sources d'inspiration, comme de la musique, des toiles, des sculptures ou des jouets, afin d'orienter le processus créatif des élèves. Il convient d'encourager les élèves à utiliser différentes techniques de résolution de problèmes qui les aideront à trouver d'autres solutions lors du remue-méninges (consultez l'**Annexe D** pour en savoir plus sur le processus créatif). ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

En 2011, on a distribué le portfolio *Change Constant* (La constance du changement) aux écoles de la province de la maternelle à la 12e année. Il s'agit d'une ressource supplémentaire mettant en lumière 40 œuvres d'art de la collection permanente de The Rooms Provincial Art Gallery. En petites équipes, les élèves peuvent examiner les reproductions des œuvres suivantes pour chercher à découvrir ce qui a inspiré les artistes :

- David Blackwood, The Meeting;
- Pam Hall, Middle Cove Stones III;
- Josephina Kalleo, Education ou The Schooners;
- Frank Lapointe, Cartes postales de Terre-Neuve : Peter's Last Hunt;
- Christopher Pratt, The Four Seasons Studies;
- Don Wright, Catherine's Green Monster.

Les groupes d'élèves peuvent faire une présentation à la classe (orale, numérique ou écrite) afin de communiquer leur interprétation des sources d'inspiration des artistes (consultez l'**Annexe C** et l'**Annexe E** pour en savoir plus, respectivement, sur ces six œuvres et sur l'analyse critique). Les enseignants pourraient orienter la discussion afin de mettre l'accent sur ce qui inspire les cinéastes. Il peut être intéressant de discuter des romans, des bandes dessinées et des œuvres musicales qui ont inspiré des films. Les élèves pourraient regarder des œuvres cinématiques obtenues au moyen du Programme d'achat de ressources (consultez les ressources supplémentaires de **Cultural Connections**) dans le but d'analyser ce qui a inspiré les cinéastes (p. ex. des souvenirs d'enfance, des événements historiques, des formations géographiques, des paraboles ou une nouvelle culture).

Faire des liens

Les élèves peuvent consacrer une dizaine de minutes à consigner individuellement dans leur journal de design les champs d'intérêt et les idées pouvant servir de fondement à leur œuvre cinématique. Ils peuvent aussi trouver des idées dans des livres, des revues et des journaux. Enfin, la mode, les tendances et les traditions culturelles peuvent aussi servir de sources d'inspiration pour des films.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Carte mentale
- Le portfolio Change Constant pour les oeuvres mentionnées à l'**Annexe C.**

Annexe D

- Les sept normes de la coopération
- Caractéristiques du processus créatif

Annexe E

- Observation de créations artistiques et réactions
- Visionnement d'un film et réactions

NOTES

Ressources supplémentaires

- Change Constant (La constance du changement)
- Films fournis par l'initiative Cultural Connections Resource Acquisition Program (RAP): Face au soleil - Un portrait de Jean Claude Roy (2011)
- Médiathèque du CAMEF
- Cultural Connections http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/culturalconnections/index.html

Liens avec les autres matières

- Styles de vie sains : Le bien-être social et affectif 3, 9

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contextualisation** 16. Démontrer l'incidence des expériences et des influences individuelles sur l'art. 20. Examiner le lien entre l'art et la vie quotidienne. **Réflexion** 21. Critiquer des œuvres d'art réalisées par des artistes professionnels. 28. Chercher la raison pour laquelle des artistes ont créé certaines œuvres d'art en particulier.	*Matière à réflexion* • le public cible doit être identifié au cours du processus de création du concept; il peut être utile de tenir compte de facteurs comme l'âge, les valeurs et les expériences de l'observateur lors de la détermination du public; • des thèmes universels (p. ex. les relations et les conflits) sont susceptibles de captiver des personnes partout dans le monde et de correspondre aux résultats d'apprentissage des autres matières à l'intermédiaire; • il peut être nécessaire de discuter des lignes directrices visant à assurer un travail de groupe efficace (écouter et enregistrer, exposer ses pensées dans des textes, aptitudes de leadership, etc.) avant de procéder au travail de groupe (consultez les sept normes de la coopération mentionnées dans l'**Annexe D**).

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves, travaillant en petites équipes, peuvent discuter des idées consignées dans leurs journaux de design. Ils peuvent choisir un secrétaire au sein de leur équipe; celui-ci sera responsable de documenter la progression de l'expression d'idées. Une carte mentale peut favoriser une réflexion plus profonde (consultez **l'Annexe C** pour obtenir de plus amples renseignements sur les cartes mentales). Les élèves ne devraient pas modifier leurs idées au début de la séance de remue-méninges. Toutes les idées doivent être examinées. Il se peut que, à la suite de l'échange d'idées, un thème unificateur émerge dans la classe. *Pour aller plus loin* Les élèves sélectionnent des cartes du portfolio *Change Constant* (La constance du changement) selon un thème particulier (p. ex. des images portant sur la vie et la mort, abstraites, réalistes, etc.). Ils peuvent présenter leur choix en l'accompagnant d'un texte explicatif de conservateur décrivant la façon dont les reproductions peuvent inspirer une œuvre cinématique.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Carte mentale • Le portfolio Change Constant pour les oeuvres mentionnées à l'**Annexe C.** **Annexe D** • Les sept normes de la coopération • Caractéristiques du processus créatif **Annexe E** • Observation de créations artistiques et réactions • Visionnement d'un film et réactions **NOTES** **Ressources supplémentaires** • Change Constant (La constance du changement) • Films fournis par l'initiative Cultural Connections Resource Acquisition Program (RAP): Face au soleil - Un portrait de Jean Claude Roy (2011) • Médiathèque du CAMEF • Cultural Connections http://www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/culturalconnections/index.html **Liens avec les autres matières** • Styles de vie sains : Le bien-être social et affectif 3, 9

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 5. Élaborer et présenter des œuvres d'art qui explorent certains thèmes. 9. Critiquer les œuvres d'art d'autres élèves tout en respectant leurs approches individuelles et leurs opinions sur l'art. **Contextualisation** 13. Créer des œuvres d'art qui explorent des valeurs sociales. **Réflexion** 23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif. 30. Découvrir de quelle façon des recherches ou les commentaires d'un observateur peuvent modifier comment une œuvre d'art est perçue	Les artistes utilisent l'animation, comme les autres supports artistiques, afin de communiquer. Une animation peut divertir, informer ou convaincre. Elle peut représenter des expériences concrètes, la planche à roulettes, par exemple, aussi bien que des concepts intangibles, comme la spiritualité, par exemple. Tandis que les élèves commencent à se pencher sur les idées initiales qui serviront de fondements pour une œuvre animée, ils devront réfléchir à la valeur de leurs idées et consulter autrui à ce sujet. Quel sera le résultat de ce processus? Ils discuteront de façon constructive sur les œuvres d'art, ce qui favorise le processus de création. Ils pourront présenter des orientations futures qui n'avaient pas été envisagées jusqu'alors, et y réfléchir. Au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience, les artistes deviennent plus objectifs lorsqu'il s'agit de déterminer les éléments de leur œuvre qui sont intéressants et ceux qui doivent être supprimés. L'opinion constructive de leurs camarades n'est pas toujours correcte, mais n'est pas toujours fausse non plus. Les artistes doivent sérieusement tenir compte de tous les avis, même si, en fin de compte, ils ne donnent pas suite aux recommandations. Depuis toujours, l'art suscite des réflexions, des émotions et des discussions. Les élèves doivent songer à leur public cible lorsqu'ils créent le contenu de leur œuvre. Les questions du racisme, du sexisme, de l'intimidation, des droits d'auteur, de l'appropriation et de l'âgisme font d'intéressants sujets de recherche. Les enseignants peuvent faire référence aux artistes suivants, controversés en raison de leur choix de contenu, de message ou de moyen d'expression (consultez les ressources en ligne pour en apprendre davantage sur ces artistes et leurs œuvres) : • Marcel Duchamp, Fontaine (1917); • Angela Singer, Sore (2002-2003); • Damien Hirst, For the Love of God (2007); • Marc Quinn, Self (en cours). *(suite)*

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

Les enseignants peuvent discuter du travail coopératif des élèves qui ont consigné dans leurs journaux de design des inspirations provenant d'idées personnelles, de leurs expériences et de leur imagination. Les élèves peuvent se pencher sur les champs d'intérêt, les défis, les publics cibles et les objets émergents.

Faire des liens

Les élèves, travaillant en petites équipes, créent un plan d'action pour mettre la dernière main à leurs idées cinématiques découlant de la séance de remue-méninges. Le plan d'action et le thème établissent le public cible et l'objet, soit divertir, informer ou convaincre, de l'œuvre cinématique. Les élèves devront présenter en classe leur plan d'action afin d'obtenir des commentaires et de la rétroaction de leurs camarades. Ils devraient profiter de l'occasion pour s'exercer à faire des critiques constructives. Leurs pairs et les membres de leur équipe doivent livrer leurs commentaires de façon respectueuse et prendre en considération ceux qu'ils reçoivent (consultez l'**Annexe E** pour obtenir des conseils sur l'analyse critique d'œuvres d'art).

La méthode « deux qualités et un changement » permet de favoriser des réactions positives aux suggestions (vous trouverez d'autres moyens d'évaluation des pairs à l'**Annexe F**). Les élèves sont encouragés à formuler deux commentaires positifs et à suggérer une autre possibilité, une amélioration ou une modification à propos des éléments et des principes de design ou de l'intention de l'élève ou de l'artiste.
(J'aime/Je comprends/Je m'identifie à/Je songe à)____.
(J'aime/Je comprends/Je m'identifie à/Je songe à)_____.
Je me demande si_____.

Consolider

L'ensemble de la classe peut discuter des plans d'action présentés par les équipes et noter les liens entre les thèmes qui se chevauchent. Les thèmes portant sur les changements exerçant un attrait universel sont :

- la transformation	- moi et mon corps	- les rêves
- les voyages	- la naissance et la mort	- l'amour et la haine
- les fluctuations	- la chance	- l'harmonie
- les mouvements	- les vols	- la transition
- l'instantanéité	- l'alchimie	- le continuum
- les illusions	- les altercations	- l'agitation

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe E

- Observation de créations artistiques et réactions

Annexe F

- Grilles d'évaluation

NOTES

D'autres thèmes

dynamique	stationnaire
futur	passé
qui a de l'expérience	connu
fantasie	croyance
tradition	pop culture
status quo	controverse
temporel	permanence
engagement	trahison
habileter	empêcher

Ressources en ligne

http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ens-duchamp/ens-duchamp.htm

- www.angelasinger.com (en anglais)
- www.damienhirst.com (en anglais)
- www.marcquinn.com (en anglais)

Liens avec les autres matières

- Styles de vie sains: Le bien-être social et affectif 2, 6, 8, 9, 10, 13; La sexualité humaines 6; Les relations personnelles 4, 5
- Enseignement religieux 4.2, 6.2
- Science 110-1, 304-2, 306-1, 306-2, 311-6
- Sciences humaines 7.1.1, 7.5.3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations

Les élèves devront :
 	
Création
 	
5. Élaborer et présenter des œuvres d'art qui explorent certains thèmes.
 	
9. Critiquer les œuvres d'art d'autres élèves tout en respectant leurs approches individuelles et leurs opinions sur l'art.
 	
Contextualisation
 	
13. Créer des œuvres d'art qui explorent des valeurs sociales.
 	
Réflexion
 	
23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif.
 	
30. Découvrir de quelle façon des recherches ou les commentaires d'un observateur peuvent modifier comment une œuvre d'art est perçue
	Matière à réflexion
	
	• Les pare-feu protégeant les réseaux scolaires empêchent le visionnement de certaines œuvres. Ainsi, vous pourriez avoir de la difficulté à accéder aux travaux d'artistes portant sur des sujets potentiellement controversés (p. ex. la guerre, la violence, la nudité, les préjugés).
	• Les élèves doivent être responsables de leur choix de moyen d'expression et de leur point de vue. Les enseignants, en présence de contenu offensant, peuvent discuter avec les élèves des conséquences de leurs choix (vous trouverez à l'**Annexe E** des conseils sur l'analyse d'une œuvre d'art). Vous pouvez poser les questions suivantes :
	  • Parle-moi de ton œuvre. Qui est le public cible?
	  • Comment ton œuvre risque-t-elle d'être interprétée par les autres?
	  • Quel élément de l'œuvre, exactement, fait en sorte qu'un observateur puisse l'interpréter de cette manière?
	  • Est-ce que n'importe qui pourrait être offensé par ton œuvre? Pourquoi?
	  • Si tu ne veux pas être offensant, quel changement peux-tu apporter pour signifier ton intention?

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Pour aller plus loin La classe peut produire une seule œuvre animée plutôt que différentes petites œuvres. Dans ce cas, l'œuvre peut être composée de plusieurs chapitres ou scènes comprenant divers supports et des personnages unis par un même thème. Les élèves capables de visualiser l'œuvre dans son ensemble peuvent assumer le rôle de membre de l'équipe de réalisation ou de production en proposant à la classe un format pour l'œuvre cinématique.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe E** • Observation de créations artistiques et réactions **Annexe F** • Grilles d'évaluation D'autres thèmes dynamique / stationnaire futur / passé qui a de l'expérience / connu fantasie / croyance tradition / pop culture status quo / controverse temporel / permanence engagement / trahison habileter / empêcher **Ressources en ligne** http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ens-duchamp/ens-duchamp.htm • www.angelasinger.com (en anglais) • www.damienhirst.com (en anglais) • www.marcquinn.com (en anglais) **Liens avec les autres matières** • Styles de vie sains: Le bien-être social et affectif 2, 6, 8, 9, 10, 13; La sexualité humaines 6; Les relations personnelles 4, 5 • Enseignement religieux 4.2, 6.2 • Science 110-1, 304-2, 306-1, 306-2, 311-6 • Sciences humaines 7.1.1, 7.5.3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 10. Collaborer afin de créer et de présenter des œuvres d'art pour différents publics.	La création d'une œuvre cinématique est un processus coopératif. Par conséquent, il est essentiel, dès le début de la production, de donner le ton de l'environnement d'apprentissage mutuel. Voici quelques rôles dans une équipe de réalisation : • **réalisateur** : le chef de l'équipe. Il doit s'assurer que tout le monde travaille de concert et de façon efficace. Cela ne signifie pas pour autant que le réalisateur joue le rôle le plus important. Tous les membres doivent travailler de concert pour que le projet soit couronné de succès. Il incombe au réalisateur de s'assurer que chacun demeure sur la bonne voie; • **scénariste** : il doit comprendre la structure générale du film et rédiger l'ensemble des textes (sous-titres) et des dialogues. Le scénariste et le réalisateur imaginent le film et travaillent ensemble pour faire en sorte que le résultat final correspond à ce qu'ils avaient imaginé; • **directeur de la photographie/caméraman** : il compose les plans, prévoit les déplacements de la caméra et s'informe de l'éclairage auprès du réalisateur. Dans un film, chaque image contribue à raconter l'histoire; le directeur de la photographie et le réalisateur doivent songer à la raison d'être de chaque plan; • **monteur** : il utilise les images employées dans le film et les rassemble afin de raconter l'histoire finale. On dit parfois que le montage d'une vidéo s'apparente à l'écriture d'une histoire avec des images. C'est le monteur qui impose le rythme et la cadence du film, qui monte les scènes pour en faire une histoire complète et qui, de façon générale, exploite à fond les séquences utilisées; • **monteur de son/mixeur de son :** il décide quels sons (effets sonores, son ambiant, musique) utiliser ainsi que le moment où ils auront un effet maximal. Le cinéma évoque d'abord et avant tout l'aspect visuel, mais l'aspect sonore est aussi extrêmement important. De concert, le son et l'image créent un impact. Les examens préalables peuvent être utiles pour déterminer le rôle des élèves, ainsi que pour former les équipes. Les enseignants peuvent expliquer de quelle façon les examens préalables et les idées présentées par les équipes permettent de déterminer la distribution des rôles de production. Une fois les rôles distribués, il se peut que les élèves souhaitent préparer un contrat d'entente. Les membres de l'équipe rédigent leurs propres dispositions avant de signer et de dater le contrat. Celui-ci servira lors du processus d'évaluation et permettra de s'assurer que tous comprennent les rôles et les responsabilités des membres de l'équipe (consultez l'exemple de contrat à l'**Annexe C**). ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes

Activer

Les enseignants peuvent présenter les rôles de production et de réalisation cinématiques en animant une discussion ou en questionnant les élèves pour évaluer leur niveau de connaissances sur :

- les équipes de tournage (consultez l'**Annexe C** pour obtenir de plus amples renseignements sur les rôles de production);
- les premiers dispositifs d'animation, y compris les automates, les folioscopes, les thaumatropes, les zootropes et les théâtres d'ombres;
- les genres de films, par exemple les documentaires, les comédies, les films de science-fiction, les films d'amour et les drames;
- les effets spéciaux (consultez le **Studio StopMo de l'ONF** pour obtenir de plus amples renseignements sur les pionniers de l'animation);
- leurs expériences antérieures de création ou de visionnement d'œuvres cinématiques;
- tout autre domaine d'intérêt pertinent (leurs films, acteurs et citations préférés).

Faire des lienss

Les examens préalables peuvent servir à consigner les points forts et les intérêts des élèves. Les questions incitatives de l'examen préalable ou du sondage peuvent être formulées ainsi : « Je crois que je ferais un bon (rôle de production) parce que je (explication fondée sur les expériences, les champs d'intérêt et les particularités de l'élève). » Il est également possible d'utiliser les listes de vérification des tâches de production pour déterminer les préférences des élèves en ce qui concerne les rôles (consultez l'**Annexe C** pour obtenir une description des rôles de production). Il est important que les enseignants expliquent aux élèves que tous les rôles de l'équipe de production sont aussi importants l'un que l'autre. Au sein d'une équipe, les élèves peuvent remplir plus d'un rôle. La diversité des rôles facilite l'enseignement différentiel et l'inclusion.

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Contrat d'équipe
- Modèle de scénarimage
- Modèle de scénarimage détaillé
- Rôles de production

Ressources en ligne

Le studio StopMoStudio de l'ONF

http://www.onf.ca/selections/studiostopmo/

- L'ONF : Pionnier de l'animation
- Le scénarimage : mettre ses idées sur images
- Créer des personnages

Liens avec les autres matières

- Science 211-2, 211-3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 10. Collaborer afin de créer et de présenter des œuvres d'art pour différents publics.	Une fois l'entente conclue, les élèves peuvent commencer à créer le scénarimage qui reprend le début, le milieu et la fin de leur production cinématique. Le scénarimage comprend les idées initiales relativement aux éléments de l'œuvre, y compris le genre, l'intrigue, les personnages, le décor, les costumes, le dialogue, les angles de prise de vue, la musique et les effets sonores (consultez le site du **Studio StopMo de l'ONF** pour en apprendre davantage sur les scénarimages).

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves peuvent former des équipes en fonction des thèmes établis. Les membres de l'équipe pourront travailler ensemble pour établir définitivement le thème, le public cible et l'objet de l'œuvre une fois que leur rôle aura été déterminé. Ils pourront ensuite commencer à travailler sur leur scénarimage et à développer leurs personnages (consultez le **Studio StopMo de l'ONF** pour en apprendre davantage sur le développement de personnages). Voici quelques questions auxquelles ils doivent répondre : • Quel est le nom du personnage? Quel âge a-t-il? • Le personnage est-il un être humain, un animal, un élément animé, ou autre chose? À quoi ressemble-t-il? • Quelle est la personnalité du personnage? Décrivez certaines de ses activités. • Le personnage doit-il faire face à un problème? Le surmonte-t-il? • Quels sons peuvent être entendus à l'écran ou hors champ? ***Pour aller plus loin*** Les élèves peuvent créer un scénarimage détaillé incluant des croquis ou des mots décrivant l'intrigue, les personnages, les décors, les émotions et les images (vous trouverez un modèle de scénarimage détaillé à l'**Annexe C**).	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Contrat d'équipe • Modèle de scénarimage • Modèle de scénarimage détaillé • Rôles de production **Ressources en ligne** Le studio StopMoStudio de l'ONF http://www.onf.ca/selections/studiostopmo/ • L'ONF : Pionnier de l'animation • Le scénarimage : mettre ses idées sur images • Créer des personnages **Liens avec les autres matières** • Science 211-2, 211-3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 4. Choisir des supports et des techniques artistiques appropriés lors de la création d'une œuvre d'art. **Contextualisation** 7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles	L'objet de la création d'une œuvre animée consiste à exprimer une idée. Pour exprimer clairement leurs idées afin qu'elles soient communiquées efficacement, les élèves doivent bien employer leurs ressources et le temps dont ils disposent. Par exemple, dans le cadre de leur projet, les élèves auront peut-être à effectuer des recherches documentaires. Il est possible d'utiliser un tableau SVA pour déterminer ce que les élèves savent, ce sur quoi ils s'interrogent et ce qu'ils ont appris (vous trouverez un modèle de tableau SVA à l'**Annexe C**). Grâce à l'utilisation d'un tableau SVA, les élèves peuvent formuler leurs idées et planifier un projet d'animation raisonnable, tout en demeurant dans les limites établies en matière de temps et de budget. Le moment venu de décider ce qu'ils doivent apprendre, les élèves peuvent effectuer des recherches en utilisant plusieurs méthodes : • chercher des renseignements en ligne; • consulter le centre de documentation de l'école; • planifier et organiser des entrevues (vous trouverez des conseils d'entrevue et une formule d'autorisation à l'**Annexe C**); • rédiger des lettres pour demander l'autorisation d'employer une chanson enregistrée (les renseignements sur les droits d'auteur concernant les œuvres musicales se trouvent à l'**Annexe C**), un plus grand espace de studio au sein de l'école ou du matériel trouvé; • regarder des films ou des œuvres animées; • établir des liens avec d'autres cours; • effectuer des sorties dans des musées, des archives ou des galeries d'art (consultez les bourses de voyage aux élèves de **Cultural Connections**); • communiquer avec des fournisseurs de costumes et d'accessoires, et leur rendre visite. Dans chaque classe, les élèves peuvent établir des objectifs à atteindre afin de réduire au minimum le nombre d'obstacles à surmonter, notamment en ce qui concerne les limites de temps et de ressources. On encourage les enseignants à prévoir du temps à la fin de chaque cours pour que les élèves puissent revenir sur ce qu'ils ont accompli, ce qu'il leur reste à faire et ce qu'ils doivent changer. Les enseignants peuvent les rassurer en leur rappelant que c'est en faisant des erreurs et des accidents que l'on apprend de nouvelles choses. Il est important de favoriser des stratégies de réflexion souples et positives. ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

Les membres de l'équipe peuvent discuter des besoins relatifs à la production (p. ex. son, équipement, logiciels, connaissances, etc.) :

- Quel est le matériel disponible?
- Est-il nécessaire d'effectuer des recherches sur Internet ou d'organiser une entrevue?
- Combien de temps est alloué au projet?
- Travaillerons-nous ensemble en dehors des heures de classe?
- Où travaillerons-nous sur le projet, et où sera-t-il présenté?
- Y a-t-il des questions de droits d'auteur à régler? Utiliserons-nous de la musique enregistrée ou plutôt celle que nous avons créée?
- Quels problèmes risquons-nous de devoir surmonter?
- Comment réagirons-nous lorsque nous ferons face à des difficultés?
- Avons-nous un plan B? Un plan C?

Faire des liens

Les enseignants peuvent encourager les élèves à créer des tableaux SVA leur permettant de définir ce qu'ils savent et ce qu'ils doivent apprendre afin de réaliser leur projet (l'**Annexe C** comprend un modèle de tableau SVA). Les élèves peuvent créer un calendrier pour leur projet et diviser les tâches de production entre les membres de l'équipe. Ils doivent se fixer un échéancier réaliste et faire preuve de souplesse dans leur réflexion et leur planification (l'**Annexe C** comprend un exemple de calendrier).

Une fois les objectifs établis, les élèves peuvent passer à la recherche. Pour ce faire, ils peuvent effectuer des recherches sur Internet ou dans une bibliothèque et organiser des entrevues avec des porteurs de traditions ou toute autre personne pertinente (consultez les programmes de financement de **Cultural Connections**).

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Tableau SVA
- Calendrier
- Conseils et techniques d'entrevue
- Formulaire d'autorisation d'entrevue
- Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée (CMRRA)

NOTES

Les écoles peuvent demander du financement pour des bourses de voyage destinées aux élèves qui se rendent, en tant que visiteurs ou participants, à des évènements artistiques et culturels dans la province, et de profiter de la participation d'artistes et de porteurs de tradition dans leur région par le biais de la stratégie Cultural Connections (la stratégie provinciale sur les arts et la culture). www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/culturalconnections/index.html

Ressources en ligne

Studio StopMo de lONF
http://www.onf.ca/selections/studiostopmo

- Matériel technique de base
- Trois principles d'animation
- Production étape par étape

Liens avec les autres matières

- Mathématiques- Développer le sens du nombre 3
- Science 208.2, 208.8, 209.4, 211.4

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 4. Choisir des supports et des techniques artistiques appropriés lors de la création d'une œuvre d'art. **Contextualisation** 7. Créer une œuvre d'art originale exprimant des expériences personnelles	*Matière à réflexion* • Assurez-vous que le temps passé à l'ordinateur est employé le plus efficacement possible. Il est possible de veiller à ce que les ressources communes soient exploitées au maximum, notamment en donnant des exercices préalables à l'œuvre animée. Ces exercices comprennent entre autres les examens préalables et les scénarimages (l'ébauche de l'œuvre animée), qui démontrent que les élèves ont réfléchi à leurs tâches et à leurs objectifs, en plus d'indiquer les supports utilisés et les rôles confiés à chaque membre de l'équipe.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Vers la fin de chaque cours, les élèves peuvent consigner les progrès de l'équipe pour la journée dans leur journal de design. Les élèves doivent réfléchir à ce qu'ils ont accompli et aux objectifs qu'ils n'ont toujours pas atteints. *Pour aller plus loin* Les élèves qui ont terminé leurs travaux de recherche peuvent commencer à utiliser des caméras afin de documenter les autres équipes qui en sont toujours à l'élaboration des tableaux SVA et des échéanciers. De cette façon, ils peuvent déjà se familiariser avec les fonctions de l'appareil et avec le processus de documentation d'une production cinématique. Ces séquences peuvent servir de contenu supplémentaire à l'animation (bêtisiers [« bloopers »] ou minidocumentaire en coulisse).	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Tableau SVA • Calendrier • Conseils et techniques d'entrevue • Formulaire d'autorisation d'entrevue • Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée (CMRRA) **NOTES** Les écoles peuvent demander du financement pour des bourses de voyage destinées aux élèves qui se rendent, en tant que visiteurs ou participants, à des évènements artistiques et culturels dans la province, et de profiter de la participation d'artistes et de porteurs de tradition dans leur région par le biais de la stratégie Cultural Connections (la stratégie provinciale sur les arts et la culture). www.ed.gov.nl.ca/edu/k12/culturalconnections/index.html **Ressources en ligne** Studio StopMo de lONF http://www.onf.ca/selections/studiostopmo • Matériel technique de base • Trois principles d'animation • Production étape par étape **Liens avec les autres matières** • Mathématiques Développer le sens du nombre 3 • Science 208.2, 208.8, 209.4, 211.4

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contextualiser** 17. Créer des œuvres d'art dénotant l'influence de cultures et d'artistes historiques et contemporains.	L'animation est un moyen narratif pouvant divertir ou inspirer, ou encore convaincre : • de respecter des règlements; • d'acheter certains produits; • d'envisager de nouvelles possibilités. Le style narratif propre à l'artiste peut donner lieu à une œuvre animée captivante. En plus de l'intrigue, les choix de l'artiste en matière de couleurs, de sons, de montage, d'éclairage, de concept narratif, de support, de point de vue et d'équipement contribuent à l'efficacité générale de l'histoire animée. Les enseignants peuvent demander aux élèves de songer à la façon dont ils présenteront le contenu de leur histoire au moyen du genre et de la conception narrative. Les **genres** divisent en catégories distinctes les œuvres cinématiques, littéraires et d'autres moyens d'expression. Le genre d'une œuvre dépend d'éléments communs, comme les personnages, l'histoire, le décor, etc. Quelques genres courants comprennent la comédie musicale, le western et le film d'horreur. Il n'existe pas de nombre défini de genres, puisqu'ils peuvent se chevaucher et qu'ils évoluent constamment. La **conception narrative** détermine la façon dont l'histoire relie les images dans une œuvre cinématique. La structure de la conception narrative d'une production animée peut être décrite notamment comme linéaire, multilinéaire, interactive (non linéaire), divisée en gags, épisodique, une compilation, cyclique, thématique et un effet. Au début du processus de détermination du contenu de l'histoire, il est possible d'assigner une conception narrative linéaire aux élèves. Cette conception narrative commence habituellement par la présentation des personnages, présente un conflit ou une situation comique ou dramatique puis se termine par un dénouement pouvant inclure la croissance des personnages.

(suite)

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Les élèves peuvent discuter de leurs types de films préférés. Les conteurs parmi eux peuvent décrire la façon dont ils organisent les événements de leurs histoires (p. ex. une histoire qui suit l'ordre dans lequel les événements sont survenus). Les élèves peuvent regarder le film d'animation intitulé *One Lonely Egg* qui constitue un exemple de conception narrative linéaire (consultez l'**Annexe E** pour obtenir des conseils concernant le visionnement du film et les réactions à celui-ci). Voici des exemples de questions à poser : • D'après vous, quel est le genre de *One Lonely Egg*? Pourquoi? • Qui est le personnage dans *One Lonely Egg*? • Quel est le conflit? Pourquoi l'œuf se sent-il seul? • Quel est le dénouement? Un personnage subit-il une transformation? • De quelle autre façon l'histoire de l'œuf solitaire aurait-elle pu être contée? Le fait de changer l'ordre des événements modifierait-il l'histoire originale? Y a-t-il moyen de réorganiser l'ordre des événements tout en conservant la même histoire? *Faire des liens* Les élèves peuvent employer les renseignements obtenus dans le cadre de leurs recherches pour modifier leur scénarimage. Un scénarimage détaillé peut illustrer les faits saillants et les tournants décisifs et comprendre des notes concernant la conception du décor, la composition musicale, les prises de vue, la croissance des personnages, les effets spéciaux, l'éclairage et les accessoires (consultez l'**Annexe C** pour obtenir de plus amples renseignements sur les scénarimages). Les élèves peuvent choisir un genre pertinent pour leur intrigue. Le genre aura une incidence sur le dialogue et le décor de leur œuvre cinématique. Bien qu'un scénario contienne essentiellement le dialogue, il peut inclure également de brèves descriptions des scènes, des sons, des personnages et des actions. Les élèves doivent penser à la façon dont ils peuvent montrer, plutôt qu'expliquer, leur histoire. Voici quelques questions susceptibles d'orienter les élèves lors de la rédaction de leur scénario : • Que disent vos personnages, et de quelle façon? • À quoi ressemblent-ils? Comment se comportent-ils? • Quelle est la cause de chaque action ou discours des personnages? • Comment pouvez-vous montrer à quoi pensent les personnages?	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Modèle de scénarimage détaillé **Annexe E** • Visionnement d'un film et réactions **Ressources en ligne** • One Lonely Egg www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire Exemple de conception narrative linéaire

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contextualiser** 17. Créer des œuvres d'art dénotant l'influence de cultures et d'artistes historiques et contemporains.	Une fois la première ébauche de leur scénario terminée, les élèves peuvent la réviser. En tenant compte des modifications apportées à leur scénario et à leur scénarimage, les équipes peuvent répartir les tâches (p. ex. rassembler des accessoires, du matériel artistique, des costumes, s'occuper des effets sonores, etc.) avant de commencer à créer leur œuvre. Voici d'autres tâches possibles : déterminer l'emplacement et le budget, organiser le marketing, la publicité, les droits et la propriété et réserver des places au studio pour travailler durant et en dehors des heures de classe.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves révisent leurs scénarios et leurs scénarimages. Ils peuvent créer des guides de style. Chaque équipe continue à utiliser le portofolio de processus pour organiser et entreposer le matériel de production. *Pour aller plus loin* Les élèves qui assument avec confiance les tâches d'organisation peuvent aider leurs camarades à accomplir des tâches difficiles. Pour ce faire, ils peuvent notamment rédiger une liste des choses à faire qui organise les tâches selon leur priorité, leur faire part de leurs idées ou leur proposer des solutions aux difficultés à surmonter.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe C** • Modèle de scénarimage détaillé **Annexe E** • Visionnement d'un film et réactions **Ressources en ligne** • One Lonely Egg www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire Exemple de conception narrative linéaire

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 3. Essayer différents supports et techniques pour communiquer au moyen d'une œuvre. **Réflexion** 23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif.	D'une façon générale, l'animation est divisée en deux catégories : 2D et 3D. Voici quelques exemples de médias 2D : un dessin, une peinture, un collage et du tissu. Et voici des exemples de médias 3D : de la pâte à modeler, un jeu de construction, des objets trouvés, de la nourriture et des poupées. Les objets utilisés pour les films d'animation image par image sont éclairés et photographiés de la même façon que des images d'action réelle. Les objets obéissent à la loi de la gravité, ont une véritable texture, et projettent des ombres. Ils créent naturellement une perspective tandis qu'ils se déplacent dans l'espace. La pâte à modeler peut être manipulée et déformée afin de l'animer. Il est impossible de faire pareil avec le bois, qui est rigide. Il est toutefois possible d'animer des objets de l'une ou l'autre de ces substances en utilisant la méthode du remplacement, c'est-à-dire en changeant des parties du corps utilisées d'un plan à l'autre afin de créer une séquence animée. Le support sélectionné déterminera le style. Voici les éléments et les principes du style dont il faut tenir compte : • **forme** : les formes peuvent être organiques ou géométriques; • **texture** : la texture correspond à l'apparence d'une surface : lisse, rugueuse, veloutée, poilue, métallique, etc. Une texture peut susciter un intérêt visuel et fournir de l'information aux spectateurs; • **ligne** : bon nombre de choix s'offrent aux artistes en ce qui concerne les qualités des lignes. Les lignes gestuelles sont vives et fluides et peuvent donner de l'énergie à une œuvre. Elles peuvent aussi être délicates ou floues, en pointillés, inégales, brossées sur un support humide ou appliquées de différentes façons; • **couleurs** : normalement, les couleurs sont perçues avant l'image. Ainsi, ce sont elles qui ont tendance à donner l'impression initiale d'une œuvre. On peut décrire la couleur au moyen de ses quatre dimensions : teinte, température, luminosité et intensité. ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Les enseignants peuvent animer une discussion portant sur les expériences antérieures des élèves à propos des différents supports artistiques. Les équipes peuvent revoir leur scénario pour répondre aux questions suivantes : • Quel support convient le mieux à notre histoire? • Quelles sont les caractéristiques de ce support qui nous plaisent le plus? • Quel support peut communiquer la signification de notre œuvre cinématique? • Quelles sont les limites de ce support? • De quels supports la classe dispose-t-elle? • Quel est le matériel dont nous disposons à la maison ou que nous pouvons trouver? *Faire des liens* Les élèves peuvent choisir et rassembler les supports artistiques dont ils auront besoin pour leur production cinématique. Ils peuvent, en tenant compte des échéanciers et de leur scénarimage, commencer à créer des arrière-plans et des personnages, planifier les prises de vue, l'éclairage et les effets sonores avant de commencer le tournage de leur œuvre animée). On attend des élèves qu'ils partagent le matériel, l'équipement et l'espace de studio. Il convient de leur expliquer clairement les attentes à leur égard et leurs responsabilités en ce qui concerne la participation dans la salle d'art. Les élèves peuvent concevoir des affiches encourageant leurs camarades à travailler de façon respectueuse dans la salle d'art. Ces affiches pourraient souligner les responsabilités et l'utilisation appropriée du matériel, de l'équipement et de l'espace (consultez l'**Annexe G** pour obtenir de plus amples renseignements sur la sécurité dans la salle d'art).	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe G** • La sécurité dans la salle d'arts **NOTES** **Liens avec les autres matières** • Styles de vie sains - La sécurité et la santé environnementale 4, 5, 7 • Science 209-3

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 3. Essayer différents supports et techniques pour communiquer au moyen d'une œuvre. **Réflexion** 23. Modifier des idées initiales au cours du processus créatif.	Certains artistes partent d'une idée ou d'une histoire et cherchent un support pouvant la communiquer. D'autres se spécialisent plutôt dans l'utilisation d'un support particulier et créent leur idée ou leur histoire en fonction des caractéristiques du support en question. Il est important de sélectionner avec soin le support employé pour créer l'animation, mais aussi celui servant à enregistrer et à distribuer le produit. Il convient, par exemple, de songer à la résolution de l'image (c'est-à-dire la finesse des points d'une image captée). Une basse résolution est appropriée pour un affichage en ligne de petite taille, tandis qu'il est nécessaire d'utiliser une haute résolution pour une projection sur grand écran. Pendant de nombreuses années, le support le plus répandu pour la création de films d'animation a été la peinture acrylique et des encres pouvant adhérer sur des feuilles d'acétate, appliquées sur des feuilles transparentes appelées celluloïd. Les premières animations sur celluloïd remontent aux années 1910. Les médias numériques ont changé la production des films d'animation, entre autres parce qu'ils peuvent réduire les coûts de production et qu'ils sont plus accessibles.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves peuvent étudier et évaluer l'efficacité de leur support en ce qui a trait à la communication de leur histoire. Ils devront peut-être modifier leur plan initial. Le processus de création implique la prise de risques, des erreurs et des réussites. Les enseignants doivent laisser amplement de temps aux élèves pour explorer les techniques et le matériel artistique et doivent avoir conscience que ce processus contribue à l'évolution de leurs compétences et de leurs techniques. *Pour aller plus loin* Les élèves ayant de l'expérience avec les supports artistiques disponibles peuvent former de petits groupes d'intérêt avec des élèves débutants, qui se pencheront sur les propriétés et les techniques des supports sélectionnés. Il est possible d'organiser des exercices pratiques pour que les élèves puissent se familiariser avec les supports avant de décider de les inclure dans leur œuvre cinématique. Encouragez-les à envisager la possibilité d'utiliser plusieurs supports, plutôt qu'un seul, pour toute la production.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe G** • La sécurité dans la salle d'arts **NOTES** **Liens avec les autres matières** • Styles de vie sains - La sécurité et la santé environnementale 4, 5, 7 • Science 209-3 • Français

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront :	
Contextualisation 18. Créer des œuvres d'art intégrant d'autres disciplines artistiques. 19. Comprendre le processus d'obtention de droits d'auteur.	Les enseignants doivent expliquer l'utilisation adéquate de la caméra et des autres pièces d'équipement d'enregistrement. Les élèves peuvent signer un contrat d'utilisation appropriée pouvant inclure les dispositions suivantes : • lorsque la caméra est utilisée, elle doit être fixée sur un trépied ou attachée au poignet du caméraman au moyen de la dragonne; • lorsque la caméra n'est pas utilisée, elle doit être éteinte afin de préserver la pile; • la caméra doit toujours être rangée dans son étui de protection lorsqu'elle ne sert pas; • les piles de la caméra doivent être rechargées après utilisation; • il ne faut pas toucher la lentille de la caméra; • l'équipement d'enregistrement doit être gardé loin des supports artistiques salissants; • les images sont téléchargées ou la carte mémoire est éjectée après utilisation, puis est replacée à l'endroit prévu à cette fin; • il est interdit de modifier les paramètres de la caméra sans avoir obtenu l'autorisation préalable de l'enseignant.
Réflexion 24. Explorer la façon dont la signification est incorporée à une œuvre d'art. 25. Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils artistiques.	Les prises de vue peuvent être variées afin de mettre l'accent sur quelque chose en particulier, générer le suspense et créer des effets spéciaux. Voici quelques différentes prises de vue : zoom avant et arrière, panoramique vertical, prise de vue aérienne, panoramique horizontal ou cadrage penché (vous trouverez dans l'**Annexe C** des illustrations des différents angles de caméra). Il est nécessaire d'utiliser un trépied pour assurer la stabilité de l'appareil et la cohérence des plans. Pour créer des effets spéciaux, il est possible de retirer la caméra de son trépied et de la tenir à la main.

(suite)

Stratégies d'enseignement et d'évaluation

Activer

Les élèves peuvent visionner de courts métrages employant des éclairages et des effets sonores spéciaux, sans dialogue. Voici quelques suggestions de films pouvant être visionnés en ligne : Robert Florey, The Love of Zero (1927); Lindsay Fleay, The Magic Portal (1989); et Amanda Forbis et Wendy Tilby, When the Day Breaks (1999). Les élèves peuvent discuter des points suivants :

- la façon dont l'éclairage est employé pour créer une ambiance;
- l'importance des prises de vue;
- l'efficacité de l'éclairage et des effets sonores pour communiquer un message, des émotions ou des actions;
- la façon dont les matériaux sont manipulés pour créer une variété de sons (p. ex. le fait de lacérer un journal peut donner l'illusion d'un tissu qui se déchire);
- la façon dont des formes découpées ont été appliquées sur la lentille de la caméra afin de modifier la scène;
- la façon dont les sons suivants ont été produits

- écho	- froissements	- fracas
- tonnerre	- sifflement	- traînement
- hurlement	- sabots de cheval	- patins sur la glace

Faire des liens

Les élèves peuvent continuer à produire leur œuvre animée tout en faisant des essais sécuritaires quant à la musique, les prises de vue, le son, l'éclairage et les effets spéciaux.

Consolider

Les élèves évaluent l'efficacité des effets sonores et de l'éclairage pour décider s'ils doivent trouver des solutions de rechange.

Ressources et notes

Ressources autorisées

Consulter le chapitre 4

Annexe C

- Angles de la caméra
- Mandat de Visual Artists NL (VANL)
- Licence de syncronosisation de la CMRRA

NOTES

Ressources en ligne

Le Studio StopMo de l'ONF :

http://www.onf.ca/selections/studiostopmo

- Matériel technique de base

- http://vanl-carfac.com/
- www.cmraa.ca

Les élèves qui auront besoin de droits de musique enregistrée pour afficher leurs travaux sur les médias sociaux (YouTube, Facebook) devront obtenir la permission directement des maisons qui gèrent le droit de reproduction des œuvres musicales ainsi que les droits sur les œuvres artistiques. Vous pouvez faire des recherches dans les sites suivants :

- www.sodrac.ca/
- www.ascap.com
- www.bmi.com
- www.sesac.com

Liens avec les autres matières

- Musique : Rythme et la mesure, Harmonie, Qualités expressives

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Contextualisation** 18.Créer des œuvres d'art intégrant d'autres disciplines artistiques. 19.Comprendre le processus d'obtention de droits d'auteur. **Réflexion** 24.Explorer la façon dont la signification est incorporée à une œuvre d'art. 25.Faire preuve de prudence lors de l'utilisation de matériaux et d'outils artistiques.	Une grande attention est portée sur les plans sonore et visuel, qui sont complémentaires, des plus grandes œuvres animées). Chaque élément de la piste sonore, soit le dialogue, la trame sonore, les effets sonores et les silences bien placés, contribue à l'impression qui se dégage d'une production animée. Pour le cinéaste, l'éclairage équivaut aux peintures d'un peintre. Il peut être aussi diversifié que les sons pour un musicien. Les élèves peuvent choisir un éclairage naturel ou artificiel. Pour filmer en employant un éclairage naturel, il convient de faire attention à la position du soleil par rapport au sujet. Essayez différentes conditions climatiques lorsque vous filmez une ambiance particulière (p. ex. filmer une scène joyeuse par beau temps et une scène dramatique par temps couvert ou pluvieux, ou vice versa). Lorsque vous filmez en utilisant un éclairage artificiel, il est possible de changer l'angle, la hauteur et la luminosité de l'éclairage pour obtenir l'atmosphère recherchée. Voici quelques techniques courantes d'éclairage : • filmer avec la lumière derrière la caméra; • éclairer le décor et les personnages par le bas; • éclairer le décor et les personnages par le côté; • ne filmer que les silhouettes des personnages; • éclairer le sujet de face; • produire un éclairage à motifs (en découpant des formes dans un carton et en projetant la lumière sur le sujet ou la scène à travers ces formes).

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Pour aller plus loin Les élèves doivent comprendre les implications juridiques entraînées par le fait de copier le travail d'une autre personne sans sa permission. Les élèves qui souhaitent utiliser une œuvre d'art ou une pièce musicale protégée par droits d'auteur doivent demander la permission à l'artiste original, l'écrivain ou la maison de disque, selon le cas. L'Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée (CMRRA) est un organisme à but non lucratif qui émet des licences et qui représente la presque totalité des détenteurs de droits d'auteur musicaux au Canada. Consultez le site Web de l'Agence. Il présente les règlements pour demander à un artiste ou un compositeur l'autorisation d'utiliser son œuvre dans un film ou dans une autre production audiovisuelle. L'**Annexe C** comprend des renseignements de base sur Visual Artists of NL (VANL) et l'Agence, y compris un extrait de leur formulaire de demande de licence autorisant la synchronisation. Les élèves peuvent examiner les lignes directrices et demander l'autorisation d'utiliser les œuvres d'artistes professionnels dans la production cinématique de leur équipe.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe** C • Angles de la caméra • Mandat de Visual Artists NL (VANL) • Licence de syncronosisation de la CMRRA **NOTES** **Ressources en ligne** Le Studio StopMo de l'ONF : http://www.onf.ca/selections/studiostopmo • Matériel technique de base http://vanl-carfac.com/ www.cmraa.ca Les élèves qui auront besoin de droits de musique enregistrée pour afficher leurs travaux sur les médias sociaux (YouTube, Facebook) devront obtenir la permission directement des maisons qui gèrent le droit de reproduction des œuvres musicales ainsi que les droits sur les œuvres artistiques. Vous pouvez faire des recherches dans les sites suivants : • www.sodrac.ca/ • www.ascap.com • www.bmi.com • www.sesac.com **Liens avec les autres matières** • Musique : Rythme et la mesure, Harmonie, Qualités expressives

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 6. Faire preuve d'esprit d'analyse critique tout au long du processus créatif.	Le processus de postproduction comprend l'ensemble des étapes nécessaires pour préparer l'œuvre animée afin qu'elle soit présentée dans différents formats. L'œuvre cinématique sera-t-elle présentée dans un cinéma ou visionnée au moyen d'un appareil portatif? La réponse à cette question déterminera le format. Le montage est un long processus. Les élèves devraient effectuer des copies de sauvegarde des photos et des vidéos originales et utiliser des noms de fichiers différents. Les fichiers numériques ne peuvent être supprimés de la carte mémoire de la caméra que lorsqu'ils ont été sauvegardés dans le dossier d'un ordinateur. Le logiciel de montage autorisé à utiliser dans le cadre du présent programme est convivial et assure un soutien en ligne de qualité pouvant répondre aux questions et résoudre les difficultés des élèves. Les monteurs seront en mesure de naviguer facilement dans le logiciel afin d'importer des images et des vidéos, d'enregistrer ou d'importer de la musique et des sons et d'utiliser des effets de transition spéciaux. Le titre du film doit attirer le public tout en dénotant l'idée centrale de l'œuvre. Les éditeurs doivent songer à la police de caractère lorsqu'ils créent le titre et choisir celle qui représente le mieux le genre de leur œuvre. Habituellement, le générique comprend le titre du film, le nom des membres de l'équipe de tournage, les effets sonores, les œuvres protégées par droits d'auteur utilisées ainsi que l'année de sortie du film. Il doit également mentionner toute autre personne ayant participé à sa réalisation (p. ex. les propriétaires d'entreprise, les archivistes, le personnel d'entretien). Les élèves peuvent faire plusieurs copies de leur film, concevoir la pochette, rédiger les notes de pochette et céder des copies à la bibliothèque de l'école. Afin de faire de la publicité pour leur production, les équipes doivent organiser une campagne publicitaire. ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Le montage est, en premier lieu, un travail d'équipe. Les membres de l'équipe peuvent visionner le film pour déterminer de quelle façon ils peuvent l'agencer. Ils peuvent notamment discuter des points suivants : • les parties du film qui communiquent le mieux le message; • la durée de l'œuvre animée; • l'ordre des séquences le plus efficace. *Faire des liens* Les élèves qui jouent le rôle de monteurs doivent respecter certaines lignes directrices de base. Les conseils mentionnés à l'**Annexe E** relativement au visionnement d'un film et de la réaction à celui-ci peuvent leur être utiles. Voici des exemples de lignes directrices : • s'assurer que le volume et l'orientation demeurent cohérents lors d'une coupure entre deux plans; • sélectionner des transitions pertinentes qui contribuent à l'histoire; • enregistrer les effets sonores une fois le processus de montage visuel terminé; • mentionner au générique tous ceux qui ont participé à la production et à la réalisation de l'œuvre animée; • toujours sauvegarder les nouveaux montages pour éviter que le projet soit perdu en raison de circonstances imprévues. *Consolider* Les monteurs peuvent réunir les membres de l'équipe afin de revoir la version définitive pour obtenir des commentaires constructifs. Chaque équipe peut se pencher sur l'efficacité de la version et comparer celle-ci au scénarimage initial afin de déterminer s'il convient de poursuivre le montage. Les élèves peuvent alors procéder à l'auto-évaluation et à la coévaluation (vous trouverez les formulaires d'évaluation à l'**Annexe F**).	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe E** • Visionnement d'un film et réactions **Annexe F** • Grilles d'évaluation

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront :	
Création	*Matière à réflexion*
6. Faire preuve d'esprit d'analyse critique tout au long du processus créatif.	• Il est possible d'apporter des modifications au scénarimage original. Il est important de faire preuve de souplesse de manière à permettre aux élèves de modifier leur vision de départ

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Pour aller plus loin Tandis qu'un ou deux élèves s'occupent du montage, les autres membres de l'équipe peuvent commencer à concevoir les produits promotionnels visant à faire de la publicité pour leur film (affiches, livret du disque numérique, le titre ou les personnages à imprimer par sérigraphie sur des t-shirts ou des sacs fourre-tout). Les élèves pourront alors passer en revue les compétences de conception qu'ils ont acquises à l'unité 1.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe E** • Visionnement d'un film et réactions **Annexe F** • Grilles d'évaluation

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Réflexion** 26. Utiliser des techniques de résolution de problèmes lors de la création d'œuvres d'art.	Les produits faits sur mesure relatifs à l'œuvre animée peuvent être utilisés aux fins de publicité pour le film à l'école et dans la communauté. Voici des exemples de produits promotionnels et de marketing : - cartes d'affaires - pochettes de disques numériques - prospectus - logo de l'équipe de production - albums de photos - affiches - cahier de presse - autocollants - sacs fourre-tout - fanzines - enveloppes - invitations - bulletins d'information - cartes postales - présentations - articles de papeterie - tee-shirts - autocollants muraux Les produits de marketing peuvent également être non tangibles (faire de la publicité au moyen du système d'interphone de l'école ou de la station radio locale). Il convient d'encourager les élèves à créer des produits qui correspondent au style et au genre de leur œuvre cinématique. Par exemple, si leur film est une histoire policière, leurs annonces pourraient constituer une série d'indices menant au visionnement public. Les produits promotionnels doivent correspondre à l'objet et au public cible définis. Il est possible de créer des produits promotionnels en exploitant diverses formes de création artistique, y compris la gravure d'art, le dessin, la peinture, la sculpture, la photographie, la photocopie et l'enregistrement sonore (consultez les vidéos de Art à l'intermédiaire en ligne à l'adresse www.k12pl.nl.ca). Les élèves devraient choisir des supports pouvant faire efficacement la promotion de leur œuvre. Pour que les élèves participent à tout un éventail de tâches et touchent plusieurs médias, les enseignants peuvent songer à organiser des postes de médias (consultez l'**Annexe D** pour obtenir des conseils sur l'organisation d'une salle de classe propice aux travaux artistiques). Une fois qu'un élève maîtrise suffisamment un support particulier, il peut aider ses camarades dans le cadre de leur processus d'apprentissage. ***(suite)***

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Les élèves retournent à leur journal de design pour revoir les éléments d'un design efficace. Les enseignants peuvent animer une discussion sur les moyens efficaces de faire de la publicité pour une œuvre cinématique. Voici quelques questions proposées : • Quels sont les types de publicités de film que vous connaissez (p. ex. des affiches à l'extérieur des salles de cinéma, des publicités aux arrêts d'autobus, des pochettes de DVD, etc.)? • Quels produits promotionnels vous ont fait connaître une œuvre cinématique? Qui était le public cible? • Pourquoi, à votre avis, la publicité était-elle efficace? La publicité vous a-t-elle donné envie de voir le film? • De quelle façon la publicité présente-t-elle la nature, le genre ou le style de l'œuvre cinématique? • Pouvez-vous donner des exemples de publicités inefficaces (p. ex. des bandes-annonces révélant trop de détails ou la fin du film)? • Pourquoi les révélations importunes sont-elles populaires? (Les révélations importunes donnent des détails importants sur l'intrigue et risquent de diminuer le plaisir de regarder un film.) *Faire des liens* Les élèves peuvent se regrouper, procéder à une séance de remue-méninges et déterminer le moyen et les médias les plus efficaces pour promouvoir leur œuvre. Les produits doivent correspondre à la vision globale du film. Les élèves doivent : • évaluer la disponibilité des matériaux artistiques; • tenir compte du temps alloué à la réalisation des produits promotionnels; • déterminer dans quelle mesure ils sont capables de travailler avec les médias disponibles, et disposés à le faire; • attribuer les rôles aux membres de leur équipe (p. ex. graveur, photographe, concepteur graphique, secrétaire, etc.); • aider l'enseignant à monter, utiliser et démonter les postes de médias; • distribuer le matériel promotionnel terminé.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe D** • Organisation de l'enseignement **Annexe G** • La sécurité dans la classe d'arts **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire • Le design

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Réflexion** 26. Utiliser des techniques de résolution de problèmes lors de la création d'œuvres d'art.	***Matière à réflexion*** • les membres de différentes équipes peuvent travailler ensemble, de façon sécuritaire, à un même poste de médias (consultez l'**Annexe G** pour obtenir de plus amples renseignements sur la sécurité relativement aux arts visuels); • la quantité de matériel promotionnel dépend du temps alloué; • il se peut que les monteurs doivent travailler en même temps que les élèves qui s'occupent de la conception et de la création de produits promotionnels.

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Consolider Les élèves présentent leurs ébauches de produits promotionnels à la classe. Leurs pairs évaluent l'efficacité ou la pertinence du matériel. Puis, ils déterminent les éléments qui se chevauchent (p. ex. les billets d'entrée, la production de disque numérique - DVD) afin qu'ils puissent coopérer au besoin. *Pour aller plus loin* Une fois le montage de l'œuvre cinématique terminé, les monteurs de chaque équipe peuvent travailler ensemble afin de produire une bande-annonce présentant leurs films.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe D** • Organisation de l'enseignement **Annexe G** • La sécurité dans la classe d'arts **Ressources en ligne** www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire • Le design • Le matériel promotionnel

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 8. Sélectionner une œuvre d'art du portfolio de processus et organiser des expositions pour différentes raisons. **Contextualisation** 14. Participer à des activités d'arts à l'école et dans la communauté.	La production de l'œuvre animée est peut-être terminée, mais tout n'est pas fini. Le marketing et la publicité doivent attirer le public cible et inviter celui-ci à un visionnement prévu ou en ligne. À l'approche de la première, un bon publiciste rédigera un communiqué et préparera un cahier de presse contenant une photographie du film, un résumé de l'intrigue, des renseignements sur la production, une liste des principaux membres de l'équipe de tournage et des acteurs de doublage ainsi que des coordonnées. Il existe plusieurs façons d'organiser un premier visionnement. Il peut simplement s'agir d'un visionnement en classe. Ce programme vise à créer un événement de fin d'année qui rassemble les familles, la presse, la communauté et, bien entendu, l'équipe de tournage. La principale raison d'organiser une première consiste à fêter la fin de nombreux mois de dur labeur et d'inspirer un sentiment d'accomplissement à tous ceux qui ont participé. C'est le moment où les élèves peuvent jouir de leur succès et remercier tous les autres participants. Pensez à distribuer des copies de l'œuvre à toutes les personnes y ayant participé. Les élèves peuvent rédiger des lettres de remerciement (sur du papier à en-tête personnalisé et fait à la main) à l'intention de tous ceux qui les ont appuyés à l'école et dans la communauté.

(suite)

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Activer Discutez des expériences antérieures une fois que les élèves auront célébré leurs exploits. Songez aux éléments que comportait la planification de la célébration : - invités - tables - porte-noms - divertissement (musique) - récompenses - jeux - maître de cérémonie - nourriture (besoins spéciaux) - tapis rouge - code vestimentaire (degré de formalité) - lieu spécial - heure et date prévues - photographe ou journaliste *Faire des liens* Les élèves peuvent déterminer les éléments et le budget d'une première réussie. Au sein de l'ensemble du groupe, les élèves peuvent assumer des rôles pour planifier ou mettre en œuvre certaines mesures. *Consolider* La première est une présentation qui peut être évaluée par l'enseignant et les élèves. Il est possible d'utiliser une liste de contrôle ou une rubrique pour mesurer la performance des élèves à la première, en plus de l'évaluation du produit fini (vous trouverez des formulaires d'évaluation à l'**Annexe F**). Après la première, les élèves peuvent revenir sur leur expérience. Cela peut prendre la forme d'une entrée dans le journal, d'une discussion en groupe ou en petites équipes ou d'une présentation.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe F** • Grilles d'évaluation NOTES **Liens avec les autres matières** • Science 210-11

Unité 2 - L'art cinématique

Résultats d'apprentissage spécifiques	Elaborations
Les élèves devront : **Création** 8. Sélectionner une œuvre d'art du portfolio de processus et organiser des expositions pour différentes raisons. **Contextualisation** 14. Participer à des activités d'arts à l'école et dans la communauté.	

Stratégies d'enseignement et d'évaluation	Ressources et notes
Pour aller plus loin Les enseignants peuvent demander à des élèves d'autres classes ou d'autres niveaux de jouer le rôle des journalistes à la première. Ils peuvent préparer une liste de questions à remettre aux élèves avant la première. Les membres de l'équipe de tournage de 7e année peuvent être interviewés, dans le cadre d'une conférence de presse, à propos de leur rôle dans la création de la production. Leurs réponses peuvent être enregistrées (vidéo ou audio) aux fins d'évaluation. Les élèves peuvent utiliser le matériel existant pour produire un album numérique ou un blogue mettant en lumière leur processus de création et leurs expériences à la première. De plus, ils peuvent téléverser leurs œuvres cinématiques sur Internet pour toucher un public plus large. Cependant, il convient d'obtenir les autorisations pour le matériel protégé par droits d'auteur avant de téléverser les films en ligne.	**Ressources autorisées** Consulter le chapitre 4 **Annexe F** • Grilles d'évaluation NOTES **Liens avec les autres matières** • Science 210-11

Chapitre 4
Ressources

Chapitre 4 - Ressources

Ressources pour l'enseignant

à confirmer

- *Change Constant* (La constance du changement)
  Portfolio d'oeuvres distribué dans les écoles en 2012

Matériel autorisé

- Le matériel suivant a été distribué dans les écoles en septembre 2012

Appareils de photo numérique avec un adapteur
Cartes mémoire de 16 GB
Trépied
Ensemble d'enregistrement
Logiciel d'édition - Pinnacle - Corel
Eclairage portable (trois lumières dans un paquet)
Ensemble de sérigraphie (2 cadres par paquet)
Rouleaux
Palette (10 par paque)
Ensemble de pinceaux (12 par paquet)
Assortiment de pinceaux
Cercle chromatique
Outils de sculpture (12 par paquet)
Plioirs
Tapis de coupe
Ensemble de plumes à croquis (2 plumes/6 pointes par paquet)

Autres ressources

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

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

www.therooms.ca
The Rooms Provincial Art Gallery, *Museum and Archives* veille à l'acquisition, à la conservation et à l'exposition d'oeuvres d'art. On y offre des visites éducatives guidées et des programmes d'activités pour les enfants.

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

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

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

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

www.louvre.fr/llv/enseignants/enseignants.jsp?bmLocale=fr_FR
Musée du Louvre

Annexes

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

Annexe A
Stades de l'évolution graphique

Stades de l'évolution graphique

Gribouillis ou gribouillage
2 à 4 ans

L'enfant de cet âge apprent à faire différents marques. Il est conscient du geste qu'il fait. Quelques caractéristiques de cet apprenant sont :

- l'enfant a du plaisir à faire des marques même si, à ce stade, les enfants ne maîtrisent pas encore leur motrocité fine;
- l'enfant ne fait aucun lien avec ses tracés et la représentation du monde qu'il voit;
- au début, l'enfant ne contrôle pas ses mouvements mais la répétition des gestes amène une certaine représentation des objets;
- après six mois de gribouillage, les marques deviennent plus ordonnées puis l'enfant commence à représenter des formes et des schémas; et
- il peut commencer à nommer leurs tracés vers la fin de ce stade.

Stade préschématique

4 à 7 ans

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

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

Stade schématique

Âge - 7-9 ans

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

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

Stade post-schématique

9 à 12 ans

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

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

Pseudoréalisme

Approximativement de 12 à 14 ans

À l'étape du pseudoréalisme, Lowenfeld commence à distinguer des caractéristiques séparant les enfants en deux groupes : le type visuel et le type haptique. Dans les deux cas, les enfants ont tendance à dessiner de façon réaliste. Voici quelques caractéristiques courantes associées à cette étape du développement :

- l'enfant fait des efforts concertés pour créer l'illusion de réalisme en appliquant plusieurs techniques de perspective;
- les personnages sont représentés avec des articulations, et l'enfant s'efforce de leur donner une posture correcte;
- l'enfant passe du dessin narratif au dessin d'observation, et cherche davantage à donner une impression de perspective tridimensionnelle;
- l'enfant de type visuel préfère utiliser des couleurs naturelles, tandis que celui de type haptique se sert plutôt de couleurs subjectives afin d'exprimer des émotions;
- l'enfant choisit souvent de ne pas utiliser de couleur afin de se concentrer sur d'autres éléments visuels;
- il s'agit d'une période durant laquelle l'enfant essaie différents supports et techniques.

Étape décisionnelle
14 à 17 ans

Certains éducateurs estiment que cette étape du développement artistique est l'une des plus importantes. C'est à cette étape que l'enfant décidera s'il continue à dessiner ou si le dessin n'est pour lui qu'une perte de temps. Voici quelques caractéristiques courantes associées à cette étape du développement :

- plus grande capacité de prendre des décisions indépendantes sur le sujet, les techniques, les supports et le style;
- compte tenu de l'augmentation du degré d'autocritique propre à cet âge, ces jeunes adultes peuvent décider que le dessin est une aptitude innée qu'ils ne possèdent pas et par conséquent cesser de dessiner;
- ceux qui font preuve d'aptitude pour le dessin peuvent acquérir une plus grande assurance et continuer à développer leurs compétences artistiques;
- à cet âge, les élèves se découragent aisément et peuvent cesser de dessiner malgré leur niveau de compétence;
- les élèves commencent à se rendre compte que le processus créatif a plus d'importance que le produit final.

Annexe B
Éléments et principes de composition

Eléments et principes de composition

Éléments de composition

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

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

Principes de composition

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

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

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

Ligne

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

Activités connexes

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

Couleur

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

Activités connexes

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

Valeur

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

Activités connexes

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

Texture

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

Activités connexes

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

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

Figures/formes

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

Activités connexes (figure)

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

Activités connexes (forme)

- Trouver des exemples de formes (3D) dans l'environnement : un globe terrestre est une sphère, le tronc d'un arbre est un cylindre, etc.
- Regarder des formes de différents angles, et nommer les formes d'objets de grandes dimensions : école, etc.
- Explorer l'espace entourant une forme.
- Créer des formes à l'aide de blocs, d'emballages en carton (boîtes de lait, autres boîtes, etc.).
- Créer différentes formes de pâte à modeler.ou en argile.
- Créez des sculptures en pâte à modeler et mettez l'accent sur la création d'une forme intéressante. Discutez de la façon dont la forme occupe l'espace. Exposez des formes terminées devant un arrière-plan noir ou blanc. Discutez de la réussite des formes créées. Certaines formes sont-elles plus complexes que d'autres? Comment se comparent-elles? Discutez-en.

Espace

- L'espace peut être bidimensionnel (2D) ou tridimensionnel (3D).
- La zone entourant une figure (2D, avec une hauteur et une largeur, mais sans profondeur) ou une forme (3D, avec une hauteur, une largeur et une profondeur) ou incluse dans la figure ou la forme.
- L'espace peut avoir une grande profondeur, une faible profondeur ou être plat.
- Les espaces vides dans une image sont dits NÉGATIFS (fond) ; les espaces POSITIFS (figure) sont les enclaves entourés ou définies par des espaces négatifs.
- Pour créer une impression tridimensionnelle de profondeur sur une surface plane (bidimensionnelle), les artistes utilisent diverses techniques, notamment les suivantes :

  - perspective non linéaire : en faisant chevaucher des objets, en variant la taille ou la position des images ou en changeant leur valeur ;

  - perspective linéaire : perspective centrale ou bifocale (à deux systèmes de lignes de fuite).

Activités connexes

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

Annexe C
Projets

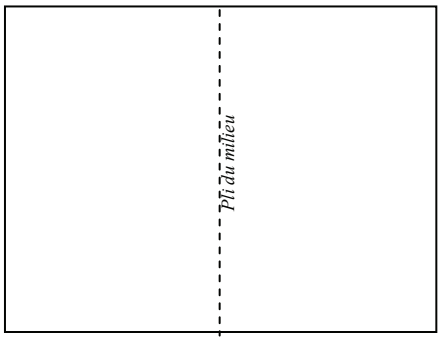
Livre broché à cheval (à cahier unique) (voir la vidéo à l'adresse www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire)

Matériaux :

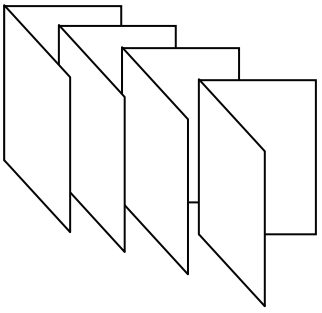
- 15 feuilles de papier uni 8 ½ sur 11 po (format horizontal)
- couverture : feuille de papier épais légèrement plus longue qu'une feuille 8 ½ sur 11 po
- colle (et brosse pour appliquer la colle si vous n'utilisez pas un bâton de colle)
- brocheuselong bras avec broches de dimension normale
- ciseaux
- tranche à papier (facultative)

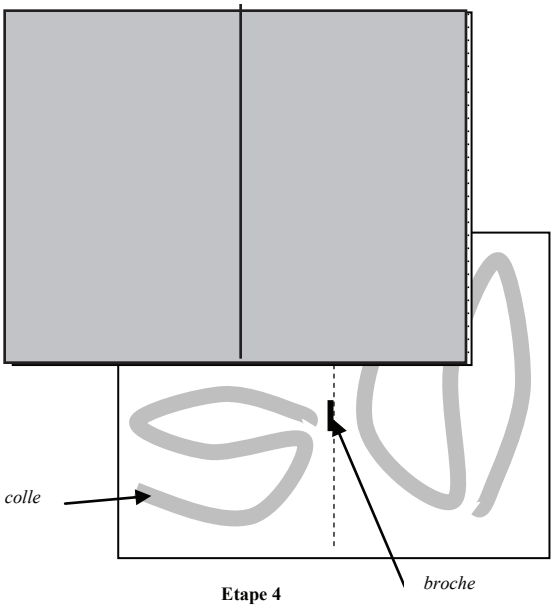
Directives :

1. Pliez chaque feuille de papier en deux sur la largeur.
2. Placez les feuilles de papier l'une à l'intérieur de l'autre le long de la pliure de façon à former un seul livret.
3. Au moyen de la brocheuse, fixez deux broches le long du pli du livret. Les extrémités de l'agrafe doivent être repliées dans le centre du livret, et non le long du dos.
4. (Facultatif) Avec la tranche à papier, taillez la tranche extérieure la plus longue du livret de manière à ce que les pages soient alignées lorsque le livret est refermé.
5. Collez l'intérieur de la couverture, soit la feuille de papier épais, avec la première et la dernière page du livret. Taillez la couverture afin qu'elle soit alignée aux pages du livret ou repliez le papier excédentaire vers l'intérieur du livret et collez-le.



Etape 1


Etape 2



Etape 4

Livre broché à cheval (à cahiers multiples) (voir la vidéo à l'adresse www.k12pl.nl.ca Art à l'intermédiaire)

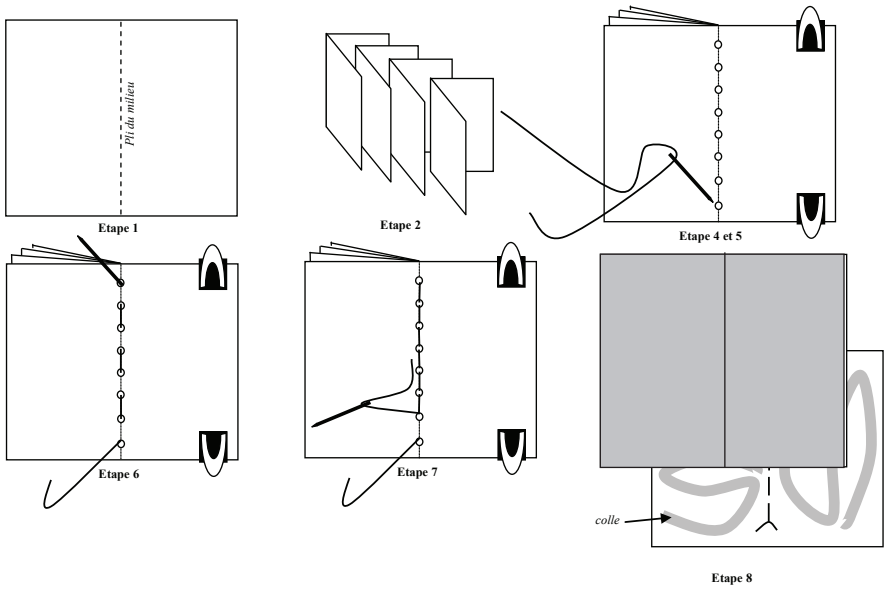
La fabrication d'un livre broché à cheval à cahiers multiples prend plus de temps et exige plus de matériaux que celle d'un livre broché à cheval à cahier unique.

Matériaux :

- poinçon (ou un clou ou une vis)
- aiguille à coudre
- fil
- 24 feuilles de papier uni 8 ½ sur 11 po (format horizontal);
- deux pinces à dessin
- ciseaux
- feuille de papier épais légèrement plus longue qu'une feuille 8 ½ sur 11 po;
- colle PVA
- brosse pour appliquer la colle

Directives

1. Pliez chaque feuille de papier en deux sur la largeur.
2. Placez les feuilles de papier l'une à l'intérieur de l'autre le long du pli.
3. Pincez les feuilles sur un côté au moyen des deux pinces à dessin afin qu'elles ne bougent pas lors de la manipulation.
4. Au moyen du poinçon, percez huit trous à égale distance le long du pli.
5. À partir de l'extérieur du trou inférieur, faites passer l'aiguille et le fil à travers les feuilles de papier pincées.
6. Faites passer l'aiguille dans le trou suivant. Continuez à faire passer l'aiguille d'un trou à l'autre jusqu'au huitième trou.
7. Répétez l'étape 6, mais dans la direction opposée. En atteignant l'avant-dernier trou, faites un nœud plat avec les deux extrémités du fil. Coupez le fil excédentaire. Et voilà! Vous avez fabriqué un livret relié. Répétez les étapes 1 à 7 pour fabriquer plusieurs cahiers.
8. Collez les languettes afin de relier les livrets. Collez la feuille de papier épais à la première et à la dernière page de l'ensemble de cahiers. Taillez la couverture pour que la taille corresponde à celle des pages.



Folioscope

Matériel

Un petit cahier ou carnet avec des pages que vous pouvez facilement faire défiler. Vous pourriez même vous servir d'un paquet de cartes unies, les brocher ensemble d'un côté pour créer votre propre carnet, en n'utilisant que le nombre de pages dont vous avez besoin. Fabriquez le folioscope avant de l'illustrer.

Directives

Réfléchissez à ce que vous souhaitez illustrer dans votre animation. Par exemple, vous pourriez commencer par un bonhomme-allumettes traversant la page. Chaque dessin est appelé une « image ». Une fois votre plan établi, commencez à dessiner en vous servant d'un crayon, délicatement, de manière à pouvoir effacer et apporter des modifications. Faites défiler les pages du carnet une fois de temps en temps pour voir à quoi ressemble votre animation. Lorsque vous avez terminé de dessiner l'ensemble des images, vous pouvez passer sur les traits avec un marqueur noir, puis ajouter la couleur.

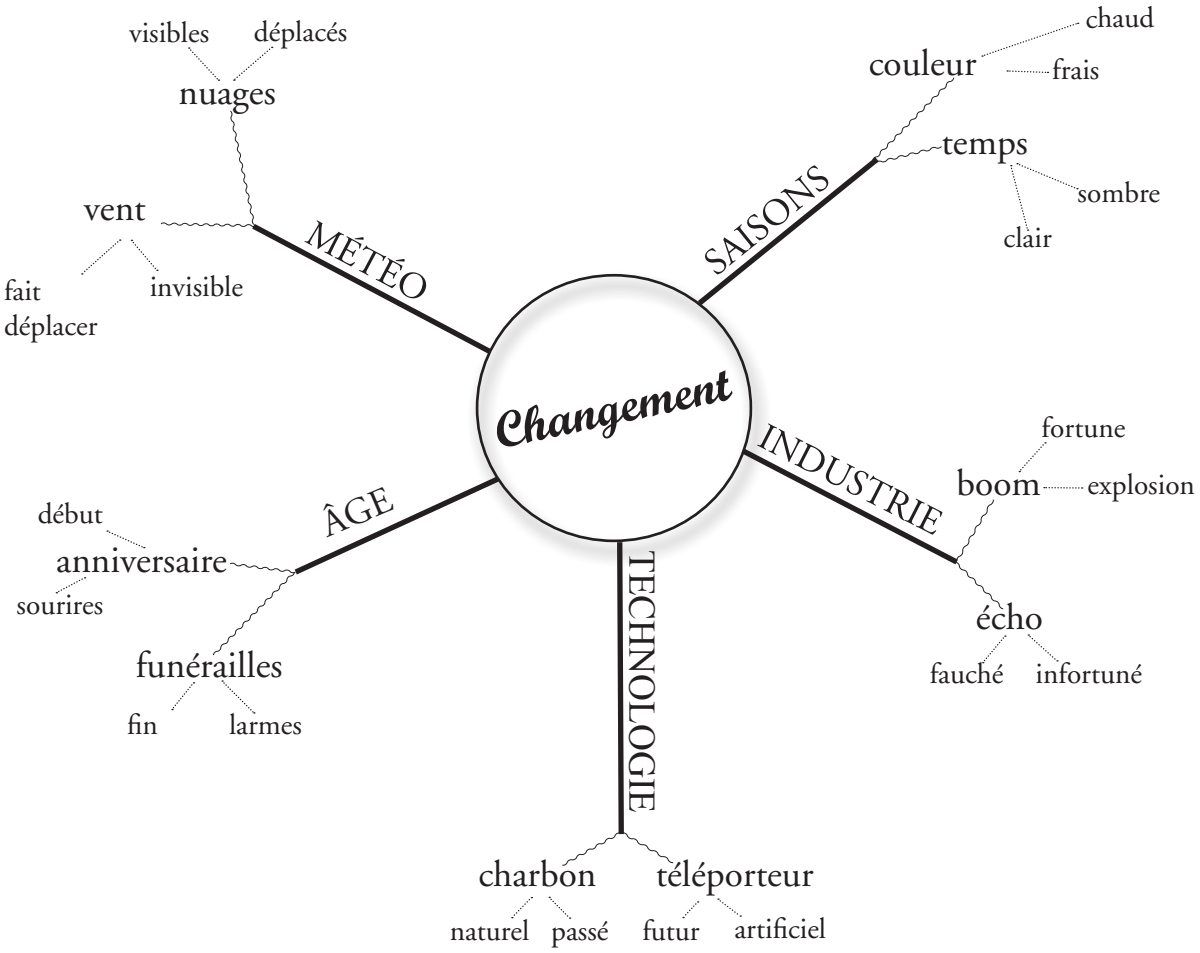
Explorez les éléments et les principes du design dans un folioscope :

- créez une échelle de valeurs en dessinant au crayon des ombres du plus clair au plus foncé;
- illustrez la façon dont un point d'observation dans l'espace peut modifier l'apparence d'un objet. Par exemple, à quoi ressemble un arbre du point de vue d'un oiseau qui descend en piqué; de la cime de l'arbre jusqu'au sol, près de la base du tronc;
- dessinez des formes simples (cercles, carrés, etc.) qui illustrent un récit (p. ex., un cercle qui gonfle et rétrécit ou qui explose);
- dessinez une ligne qui se transforme et adopte des formes ou des motifs de plus en plus complexes;
- créez une roue des couleurs animée avec les couleurs primaires (rouge, jaune, bleu), secondaires (orange, mauve, vert) ou tertiaires/intermédiaires (jaune-orange, rouge-orange, bleu-vert, jaune-vert, rouge-mauve, bleu-mauve). Créez des échantillons des couleurs avec de la peinture, des crayons de couleur ou des échantillons de revues, des éclats de peinture ou d'autres objets trouvés. Placez les couleurs dans l'ordre séquentiel dans le folioscope;
- effectuez des transitions de texture en illustrant des objets simples qui vieillissent, fondent, croissent, pourrissent, etc.;
- créez un folioscope ou une animation illustrant un objet dont l'apparence se modifie selon la distance. Tandis que l'objet se rapproche ou s'éloigne, son ampleur paraît changer. Plus l'objet est loin, plus les détails et l'intensité des couleurs s'amenuisent.

Carte mentale

Les cartes mentales sont personnelles. Par conséquent, il existe de nombreuses façons de les concevoir. Le format proposé ici requiert une feuille de papier uni, ce qui donne au « penseur » la liberté de tracer le fil de sa pensée à 360º autour de son point central.

1. Placez la feuille en position horizontale.
2. Commencez au centre.
3. Faites un croquis ou tracez une forme centrale d'environ 2 po qui représente le sujet de la pensée. Ainsi, vous disposez de suffisamment d'espace pour tracer la carte du reste de vos pensées, tout en vous assurant que votre point de départ est assez grand pour être évident.
4. Les principaux thèmes partant de l'image centrale remplissent la même fonction que les titres de chapitre d'un livre. Indiquez les principaux thèmes en majuscules ou représentez-les par un dessin. Reliez-les directement à votre image centrale.
5. Envisagez la possibilité d'ajouter un deuxième niveau de pensée. Exprimez vos pensées secondaires avec des mots en minuscules ou des croquis et reliez-les à la « branche » principale dont elles proviennent. La taille et le style des lettres, de même que l'étroitesse de la branche, fournissent des renseignements supplémentaires quant à l'importance et à la signification des mots et des images.
6. Ajoutez un troisième, puis un quatrième niveau au fur et à mesure que les idées vous viennent. Laissez vos pensées affluer librement, et ajoutez-en la signification à la carte mentale au fur et à mesure que des liens et des associations vous viennent à l'esprit.
7. Vous pouvez entourer les branches de votre carte mentale d'un trait de couleur. De cette façon, vous disposez d'un indice visuel reconnaissable en un coup d'œil; cela peut vous encourager à faire le suivi ou vous rappeler de mesures que vous devez prendre. En ce qui concerne la planification cinématographique, utilisez le plus d'images possible à la place ou en plus des mots.



La constance du changement - David Blackwood, The Meeting (La rencontre)

Biographie

David Blackwood est un des graveurs les plus importants du Canada. Reconnu pour ses sombres eaux-fortes bleu-noir, c'est aussi un artiste accompli de l'aquarelle et de la tempéra.

Blackwood est né en 1941 à Wesleyville, dans la baie de Bonavista (T.-N.-L.). Il a grandi dans ce village rural où l'éducation était respectée et où le bon conteur avait un statut d'artiste. Les récits de ses voisins sur la vie d'antan et sur les campagnes de chasse au phoque allaient plus tard influencer le type d'art créé par Blackwood.

En 1956, Blackwood a ouvert son propre studio et y a produit des œuvres primées qui lui ont valu d'être admis à l'Ontario College of Art en 1959. The Lost Party, sa célèbre série de 50 eaux-fortes, porte sur la tragédie du S.S. Newfoundland, survenue durant la saison de chasse au phoque de 1914.

Le documentaire Blackwood, produit par l'Office national du film du Canada en 1976, a remporté dix récompenses internationales. Deux livres ont été publiés sur son œuvre : Wake of the Great Sealers, par Farley Mowat, et The Art of David Blackwood, par William Gough. Blackwood est membre de l'Académie royale des arts du Canada.

Discutons-en

David Blackwood, The Meeting (La rencontre), 1962

La rencontre est une des 50 eaux-fortes de la série The Lost Party. Les trois personnages représentent des chasseurs égarés sur la banquise, durant une tempête au large du Labrador. Incapables de retrouver leur bateau, le S.S. Newfoundland, 124 hommes ont péri au cours de cette tragédie survenue en 1914.

Blackwood crée une illusion de profondeur en superposant les formes et en variant la taille des chasseurs. En excluant les têtes et le bas des jambes des hommes à l'avant-plan et à mi distance, Blackwood concentre l'action sur le personnage hostile qui fait face à l'observateur depuis l'arrière-plan. L'absence de couleur intensifie l'atmosphère sinistre de la scène.

L'œuvre est constituée d'une multitude de lignes tombantes, qui contribuent à son allure dramatique. Cet affaissement des lignes crée un sentiment de lourdeur. Des lignes ébouriffées suggèrent les formes et les mouvements des personnages, ainsi que leur grande angoisse. À votre avis, que représentent les lignes enchevêtrées qui coulent de leurs dos et de leurs bras? Ces lignes sont-elles des allusions à d'autres chasseurs, à la violence de la tempête de neige, ou aux deux? Décris comment les lignes définissent la texture des vêtements des chasseurs. Ces lignes expriment le mouvement, que ce soit la direction du vent ou les plis épais des vêtements de laine mouillés.

- Pourquoi les gens choisissaient-ils de partir chasser le phoque alors qu'ils connaissaient le danger imminent auquel ils s'exposaient?
- Penses-tu que l'image des chasseurs de phoques véhiculée par les médias est positive ou négative?

La constance du changement - Pam Hall, Middle Cove Stones III (Pierres de Middle Cove III)

Biographie

Pam Hall est une artiste prolifique qui a exploré toutes sortes de médias.

Hall est née en 1951 à Kingston, en Ontario. Après avoir obtenu en 1971 son baccalauréat en beaux arts de l'université Concordia, à Montréal, elle a fait sa maîtrise en éducation à l'université de l'Alberta. En 1973, elle a déménagé à St. John's pour y enseigner les arts au primaire.

Durant les années 1970, elle a été consultante artistique pour le ministère de l'Éducation de Terre-Neuve-et-Labrador. Depuis qu'elle est devenue artiste à temps complet, en 1984, elle milite avec ardeur pour les droits des artistes.

Sa carrière artistique a débuté en 1977 avec la publication d'un livre d'enfants intitulé Down by Jim Long's Stage, un récit d'Al Pittman, écrivain et humoriste réputé de Terre-Neuve. En 1982, elle a écrit et illustré son propre livre d'enfants, On the Edge of the Eastern Ocean.

Hall est aussi connue comme cinéaste et artiste d'installation. Son premier film, Under the Knife: Personal Hystories, a remporté le prix Red Tasker, décerné au meilleur documentaire produit au Canada atlantique. Une de ses installations, The Coil (Le cordon), a été exposée un peu partout au Canada, ainsi qu'au Japon en 1993, avant d'être achetée par la Galerie nationale du Canada en 1996.

En 1997-1999, dans le cadre d'un projet commandité en collaboration par la galerie d'art provinciale The Rooms et par l'école de médecine de Memorial University, Hall est devenue la première artiste résidente de l'école de médecine.

Discutons-en

Pam Hall, Middle Cove Stones III (Pierres de Middle Cove III), sans date

Depuis ses premiers cours d'arts plastiques, Pam Hall a une véritable fascination pour les pierres. Elle a alors commencé à explorer les ressources et l'endurance inexpliquées de la nature. Ce qu'elle trouve intéressant dans les pierres, c'est leur caractère intemporel. Leurs formes, leurs relations entre elles, leurs couleurs, leurs lignes, leurs textures et leurs motifs rythmés les rendent attrayantes et attirent les gens sur certaines grèves.

Dans sa peinture, Hall a cerné l'impact visuel des éléments et des principes du dessin. En peignant un arrangement aléatoire de galets, elle met en évidence ce que révèlerait une inspection plus minutieuse de la grève, soit que toutes sortes de pierres particulières ont une large gamme de couleurs et de formes. On remarque des associations de jaunes, de rouges, d'orange et de violet-vert, de concert avec d'autres tons et textures qui passent inaperçus quand on regarde la grève à distance.

La mise en place chaotique de ces pierres multicolores et texturées par les vagues et les glaces incessantes n'empêche pas l'émergence d'un motif rythmé dans la composition. Cette image prouve que chaque pierre cohabite en équilibre complexe avec ses pairs.

- T'est-il déjà arrivé de discerner des motifs ou des formes connus dans ce qui paraît au départ un assemblage sans ordre? Ainsi, on reconnaît parfois des visages dans l'écorce d'un arbre, ou des formes d'animaux dans des pierres.

La constance du changement - Josephina Kalleo, Education (Éducation)

Biographie

On a dit des œuvres de Josephina Kalleo qu'elles présentaient une des meilleures illustrations visuelles du mode de vie traditionnel des Inuits du Labrador.

Kalleo est née en 1920 à Nain, au Labrador. Elle a commencé à dessiner alors qu'elle travaillait à la transcription d'enregistrements d'inuktitut oral, la langue traditionnelle des Inuits, pour le centre culturel Torngasok, à Nain.

Elle utilise des crayons-feutres de couleur pour recréer des images de son enfance où figurent des Inuits se livrant à des activités traditionnelles comme la chasse, la pêche, l'artisanat et les fêtes religieuses.

Ces dessins, accompagnés des explications de Kalleo, ont été publiés en 1984 dans un livre intitulé Taipsumane, un mot inuktitut qui signifie « le bon vieux temps ». Ce livre contient 45 illustrations accompagnées d'un texte en trois langues : l'anglais, l'inuktitut morave et l'écriture syllabique inuite. Il a déjà été utilisé pour enseigner les sciences humaines dans les écoles de la province. La galerie d'art provinciale The Rooms a fait l'achat des 45 images originales pour la collection permanente d'objets d'art de la province.

Kalleo est décédée en 1993.

Discutons-en

Josephina Kalleo, Education (Éducation), Sans date

Les enfants illustrés dans le dessin de Kalleo semblent s'amuser en se livrant à des jeux traditionnels et en apprenant l'inuit syllabique en classe. Pour son expression artistique, Kalleo s'est inspirée de son propre environnement personnel, social et physique. Cette image a été dessinée de mémoire plutôt qu'à partir d'observation directe.

Kalleo implique la profondeur seulement dans le cadre des scènes d'activités, en superposant les personnages. Elle crée un collage d'activités qui ne se déroulent pas simultanément sur la pente d'une colline, mais plutôt collectivement dans ses souvenirs de sa jeunesse à l'école.

Kalleo a rassemblé ses souvenirs d'école en rédigeant les textes du livre Taipsumane.

L'école était différente à l'époque. Quand j'étais jeune, on ne parlait pas anglais en classe. Ce n'était pas la langue de l'éducation. Il fallait tout apprendre par cœur. Le programme comprenait, entre autres : l'alphabet, les dix commandements, la récitation du Nouveau Testament, l'interprétation d'hymnes à l'église, l'arithmétique et la grammaire. Nous n'apprenions rien de la culture anglaise. Tout était en inuktitut. J'ai maintenant 60 ans… C'était le bon temps.[traduction libre]

Kalleo a créé une archive visuelle de son histoire personnelle et de ses traditions culturelles. Ses dessins racontent comment les gens vivaient du temps où elle était une jeune fille à Nain, au Labrador.

- À ton avis, qu'est-ce que les plantes illustrées à l'arrière-plan sur la colline ont à voir avec l'éducation?
- Partages-tu des expériences scolaires avec Kalleo? En quoi sont-elles similaires? Qu'est-ce qui les distingue?

La constance du changement - Josephina Kalleo, The Schooners (Les goélettes)

Biographie

On a dit des œuvres de Josephina Kalleo qu'elles présentaient une des meilleures illustrations visuelles du mode de vie traditionnel des Inuits du Labrador.

Kalleo est née en 1920 à Nain, au Labrador. Elle a commencé à dessiner alors qu'elle travaillait à la transcription d'enregistrements d'inuktitut oral, la langue traditionnelle des Inuits, pour le centre culturel Torngasok, à Nain.

Elle utilise des crayons-feutres de couleur pour recréer des images de son enfance où figurent des Inuit se livrant à des activités traditionnelles comme la chasse, la pêche, l'artisanat et les fêtes religieuses.

Ces dessins, accompagnés des explications de Kalleo, ont été publiés en 1984 dans un livre intitulé Taipsumane, un mot inuktitut qui signifie « le bon vieux temps ». Ce livre contient 45 illustrations accompagnées d'un texte en trois langues : l'anglais, l'inuktitut morave et l'écriture syllabique inuite. Il a déjà été utilisé pour enseigner les sciences humaines dans les écoles de T.-N.-L. La galerie d'art provinciale The Rooms a fait l'achat des 45 images originales pour la collection permanente d'objets d'art de la province.

Kalleo est décédée en 1993.

Discutons-en

Josephina Kalleo, The Schooners (Les goélettes), sans date

Kalleo s'inspire d'expériences vécues dans son environnement personnel, social et naturel comme fondement de son expression créatrice. Dans la soixantaine, elle a fait des dessins pour enseigner aux jeunes comment elle vivait quand elle avait leur âge, à Nain. Durant sa vie, elle a observé des changements radicaux dans les traditions et la culture des Inuit.

Se remémorer le passé peut t'aider à comprendre le présent et à prendre des décisions avisées pour l'avenir. The Schooners est un exemple de la manière dont la culture peut être préservée, modifiée et transmise par les arts.

Dans le dessin de Kalleo, on voit des gens pêcher près de leurs villages côtiers. En plus des barques, il y a une goélette à voiles jaunes. On ne voit pas souvent de goélettes le long des côtes de Terre-Neuve et du Labrador. La pêche de la morue a changé, elle aussi, et a cessé d'être la principale ressource dont les habitants de la province dépendent pour subsister. Kalleo a imaginé et créé une imagerie qui tire parti de ses observations, de son imagination, de sa mémoire et de son interprétation de ses expériences sensorielles.

Dans son livre Taipsumane, Kalleo décrit ainsi ses souvenirs des goélettes :

Dans ce temps-là, quand j'étais jeune, on voyait les goélettes arriver dès que les glaces se brisaient. Elles se faufilaient dans les havres à travers les glaces flottantes. On vivait seulement de la chasse et on n'avait pas encore commencé notre saison de pêche. Quand les goélettes apparaissaient, tout le monde (au moins tous les Inuit) se mettait à crier « Sikonaluit! ». Les goélettes ne viennent plus, maintenant qu'il n'y a plus de morue. La seule façon d'attraper de la morue, de nos jours, c'est à la turlute. À une époque, il y en avait tellement que tu les attrapais dans des trappes à morue. Maintenant, on capture la truite au filet. On n'utilise plus de trappes à morue. [traduction libre]

- Pourquoi est-il si important de garder une chronique du passé?
- Si tu pouvais faire le compte-rendu d'un changement majeur qui s'est produit dans ta vie, que choisirais-tu?

La constance du changement - Frank Lapointe, Newfoundland Postcard Series: Peter's Last Hunt (Série de cartes postales de Terre-Neuve : la dernière chasse de Peter)

Biographie

Frank Lapointe est un artiste aux talents multiples qui a tiré parti de nombreux médias au cours de sa carrière.

Il est né en 1942 à Port Rexton, à Terre Neuve. Après avoir reçu son diplôme avec distinction de l'Ontario College of Art, il a enseigné les arts plusieurs années en Ontario et à Terre Neuve. En 1972-1973, il a été conservateur de la galerie d'art de Memorial University.

Lapointe a enseigné les beaux-arts et a conçu des décors à Trinity (T.-N.-L.). Il s'est impliqué dans l'oraganisation du Sound Symposium, une importante manifestation tenue à tous les deux ans à St. John's. La maison extraordinaire qu'il a bâtie à Tors Cove (T.-N.-L.) au bord d'une falaise de 46 mètres a été illustrée dans plusieurs revues.

Son œuvre la plus célèbre, Newfoundland Postcard Seriesa été créée sur une période de trois ans, et comprend plus de 20 éditions de lithographies qui tirent parti de messages authentiques de cartes postales de diverses localités de la province.

Discutons-en

Frank Lapointe, Peter's Last Hunt (La dernière chasse de Peter), 1985

Cette lithogravure est tirée de la série sur les cartes postales terre-neuviennes. Comme les autres gravures de cette série, Peter's Last Hunt illustre le verso et le recto de la carte.

L'imagerie de la série de cartes postales de Lapointe est fondée sur les illustrations, les messages et les timbres de cartes et de lettres authentiques. Lapointe n'a aucun lien de parenté avec les personnes qui ont envoyé ou reçu ces missives. Les illustrations et les messages datent de la fin du XIXe siècle, et décrivent des expériences qu'aurait vécues la génération des grands-parents de l'artiste.

Lapointe montre que notre interprétation de l'histoire est empreinte de points de vue, de cadres de référence et de préjugés. Les cartes postales proposent un large survol de divers aspects de l'histoire de Terre-Neuve-et-Labrador. Elles relatent des histoires personnelles directes de naufrages, de sauvetages héroïques et de proches séparés par une vie en mer.

Lapointe donne aux spectateurs un aperçu voyeuriste de certains aspects de l'histoire de la province. À une époque, ces cartes postales étaient des échanges privés, écrites pour les seuls yeux de leurs destinataires. La majorité des gens qui ont envoyé et reçu ces cartes postales sont aujourd'hui décédés, ce qui renforce l'aspect historique de leurs messages.

- Que penses-tu des artistes qui intègrent de l'information de diverses sources pour construire et transmettre un message?
- Il est intéressant de réfléchir à la façon dont l'histoire est colligée et vue comme véridique. Un humain peut-il avoir un point de vue impartial sur un événement ou un sujet historique? Élabore.

La constance du changement - Christopher Pratt, Four Seasons Studies (Études sur les quatre saisons)

Biographie

Christopher Pratt est l'un des artistes les plus reconnus et les plus respectés au Canada, tant pour ses sérigraphies hyperréalistes que pour ses peintures au puissant pouvoir d'évocation.

Il est né à St. John's (T.-N.-L.) en 1935, mais a passé dans sa jeunesse plusieurs étés dans la région de Bay Roberts, où il a toujours un atelier. Après avoir essayé divers programmes, notamment la biologie et la médecine, il a obtenu en 1959 son diplôme de beaux-arts de l'université Mount Allison, au Nouveau Brunswick.

En 1957, il a épousé Mary West et s'est installé à St. John's en 1961 pour occuper un poste de conservateur de la nouvelle galerie d'art de Memorial University. Après deux ans et demi à ce poste, il a choisi de se consacrer à la peinture à temps plein, déménageant à Salmonier (T.-N.-L.) avec sa famille.

En 1980, Pratt a dessiné le nouveau drapeau de Terre-Neuve. Nommé Compagnon de l'Ordre du Canada en 1983, il a obtenu des diplômes honoraires de nombreuses universités canadiennes. Trois livres abondamment illustrés ont été rédigés sur Pratt : Christopher Pratt, The Prints of Christopher Pratt: 1958 1991 et Christopher Pratt : Personal Reflections on Life in Art.

Discutons-en

Christopher Pratt, Four Seasons Studies (Études sur les quatre saisons), sans date

Cette œuvre décrit des forces, du mouvement et de l'énergie, les associant à des phénomènes observables dans un environnement. Pratt a représenté les quatre saisons par des gens pratiquant des activités saisonnières typiques de Terre-Neuve-et-Labrador. Malgré l'absence de couleur, on peut aisément désigner une saison pour chaque image.

La majorité des Terre-Neuviens et des Labradoriens associent le frai du capelan sur les plages avec le printemps. Le couple en train de se bronzer illustre sans équivoque un été chaud et reposant… Peux-tu ressentir la chaleur du soleil évoquée par l'image? C'est à la fin de l'été et au début de l'automne que d'innombrables cueilleurs de petits fruits se dispersent dans les landes en quête de plaquebières, de bleuets, d'airelles de vigne d'Ida (berris, mocauque ou graines rouges), de canneberges et autres airelles. En hiver, tuques et mitaines sont de mise pour glisser le long des routes déneigées.

Remarque la façon dont Pratt a tracé des grilles sur chaque illustration. C'est une technique que les artistes utilisent pour transposer leurs dessins sur une autre surface. Un petit croquis peut ainsi être reproduit sur une feuille plus grande en reportant le contenu des petites cases dans des cases plus grandes. Une fois toute l'image transférée, la grille est dissimulée sous une couche de peinture.

- Christopher Pratt a-t-il choisi des activités appropriées pour représenter les quatre saisons? Associes-tu d'autres activités à certaines saisons?
- Comment les festivités saisonnières (Halloween, Pâques, etc.) sont-elles reliées aux changements de l'environnement naturel?

La constance du changement - Donald Wright, Catherine's Green Monster (Le monstre vert de Catherine

Biographie

L'œuvre de Donald Wright porte essentiellement sur la nature et sur les relations personnelles que les gens ont avec elle.

Wright est né à Timmins (Ont.) en 1931. Par intermittence de 1959 à 1966, il a étudié la gravure à l'Ontario College of Art.

En 1967, il s'est installé à Terre-Neuve, travaillant comme spécialiste en arts pour les programmes de MUN Extension, et donnant des cours d'art aux enfants et aux adultes dans toute la province.

De concert avec Heidi Oberheide, il a fondé le St. Michael's Printshop en 1972. Cet atelier a permis aux artistes de Terre-Neuve de produire des gravures d'art, en plus d'inciter des artistes professionnels du Canada, d'Europe et d'ailleurs à venir faire de l'art dans la province.

Wright a aussi réalisé des films sur les communautés rurales et les activités traditionnelles des Terre-Neuviens d'avant la Confédération.

Durant les années 1980, malade et confronté à sa mort prochaine, Wright a produit des œuvres de plus en plus personnelles et puissantes, témoignant de l'aspect cyclique de la nature et, en particulier, de sa propre place dans cette nature.

Donald Wright est décédé en 1988.

Discutons-en

Donald Wright, Catherine's Green Monster (Le monstre vert de Catherine), 1975

Ce monstre appartient à Catherine, la fille de l'artiste. Quand elle était petite, Catherine avait des cauchemars où figuraient des monstres, et c'est pourquoi il y en avait beaucoup dans ses dessins.

Le monstre vert de Catherine est-il sur le point d'attaquer? A-t-il plutôt l'air de chanter de l'opéra? Ces yeux écarquillés, ce sourire malicieux et ces huit griffes toutes sorties créent certainement un monstre vert effrayant! Il a un visage de chat, mais ses deux longues oreilles (ou cornes) lui donnent l'allure d'une chèvre. Comment ce monstre pourrait-il être rendu moins effrayant? En imagination, essaie de le colorer en rose : serait-il aussi épeurant que le monstre de Catherine?

Wright a tiré beaucoup de leçons des dessins de monstres de sa fille. Il aimait le style de ses lignes déliées, son choix de couleurs en aplat et ses façons de suggérer la texture et l'échelle. Wright a reproduit les dessins de ses enfants au moyen de la gravure sur bois afin de mettre à l'essai des techniques artistiques différentes des siennes.

- Quelles nouvelles techniques un artiste professionnel pourrait-il apprendre en copiant les œuvres d'enfants?
- As-tu déjà essayé de représenter au moyen d'un dessin une expérience que tu as vécue? Pourquoi as-tu choisi d'exprimer ton expérience de cette façon? Ajoute cette expérience à ton portfolio d'art.

Contrat d'équipe

Il peut être difficile de s'assurer que tous les membres d'une équipe travaillent bien ensemble. C'est pourquoi il peut être utile d'utiliser un contrat d'équipe. Un tel contrat permet de garantir que tous les membres d'une équipe sont conscients des attentes relatives au projet. Les membres de l'équipe peuvent rédiger leurs propres dispositions ensemble, puis signer et dater le contrat. Le contrat rappelle aux membres de l'équipe qu'ils sont tous dans le même bateau. Utilisez ce modèle de contrat comme point de départ auquel les élèves peuvent ajouter ou retirer des dispositions.

Contrat d'équipe

Date :

Nous (l'équipe de production) convenons :

- de respecter toutes les idées et de faire preuve de coopération;
- d'utiliser l'équipement avec respect et maturité;
- de respecter les échéances et de garder à l'esprit que, pour que le projet soit couronné de succès, il est très important que nous fassions chacun notre part.

Nous travaillerons ensemble et assumerons les rôles suivants, tout en visant à favoriser un environnement de travail créatif et positif :

- _____ (nom de l'élève) rôle : _____(rôle de production)
- _____ (nom de l'élève) rôle : _____(rôle de production)
- _____ (nom de l'élève) rôle : _____(rôle de production)
- _____ (nom de l'élève) rôle : _____(rôle de production)
- _____ (nom de l'élève) rôle : _____(rôle de production)

Nous comprenons nos rôles et nos responsabilités et nous nous engageons à faire de notre mieux. Si nous éprouvons des difficultés par rapport à notre rôle, nous demanderons de l'aide à nos pairs et à notre enseignant.

Signé_____ Date_____

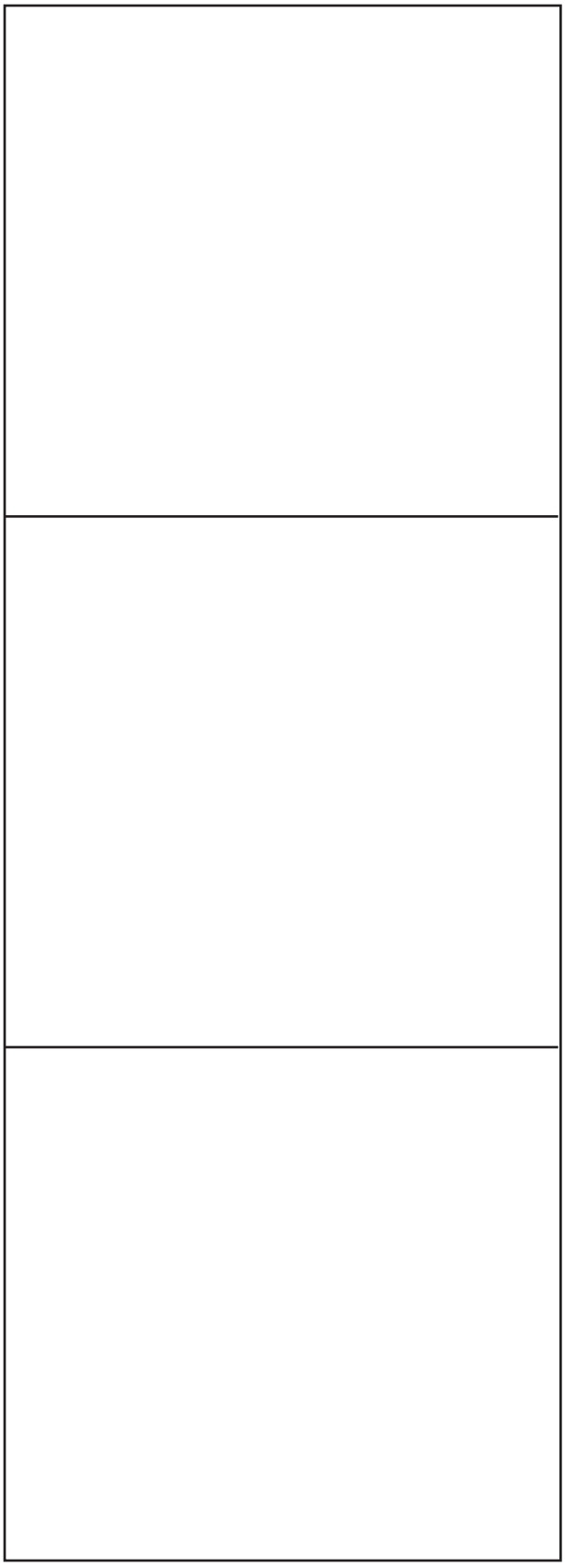
Signé_____ Date_____

Signé_____ Date_____

Signé_____ Date_____

Signed_____ Date_____

Modèle de scénarimage

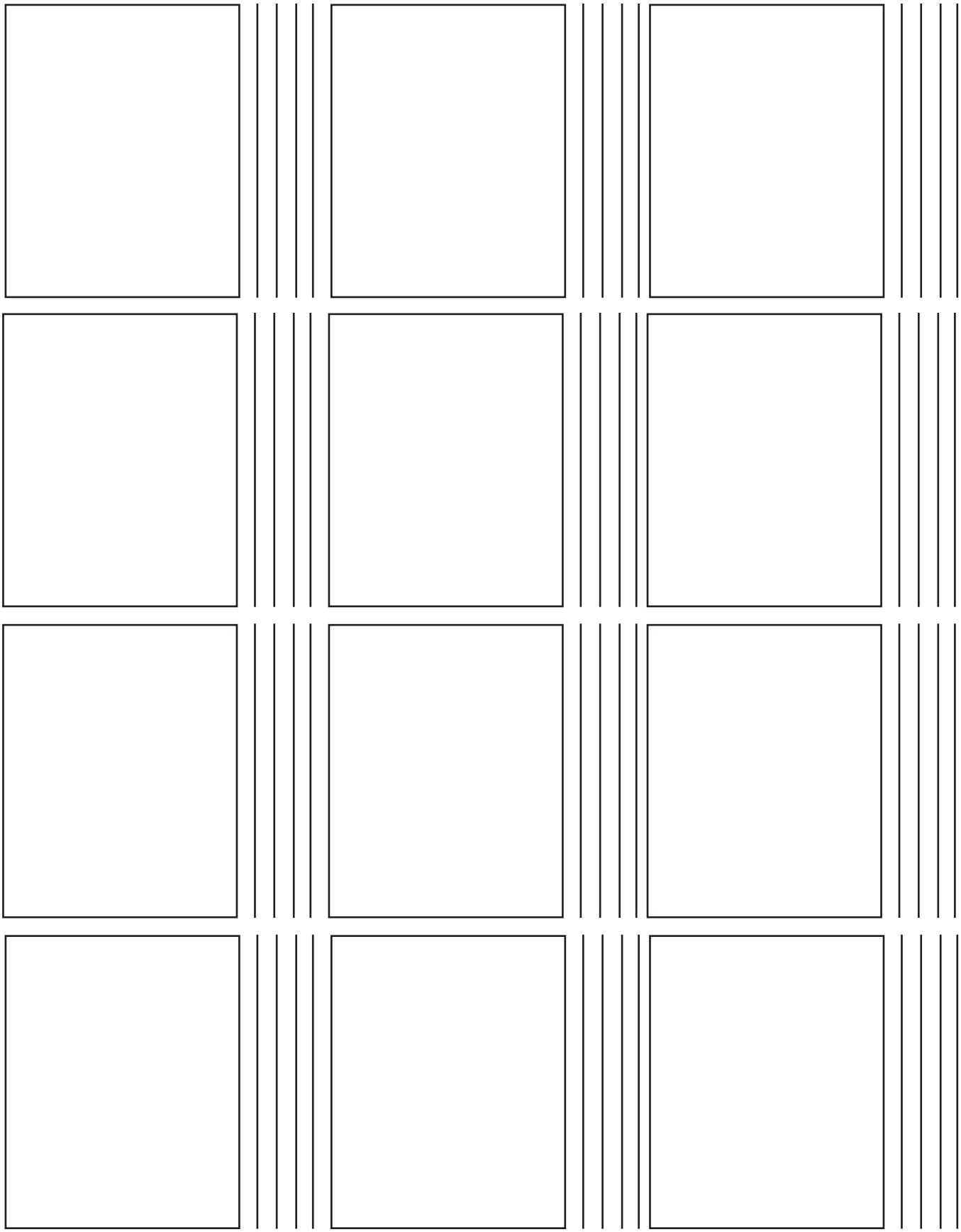


Début

Milieu

Fin

Modèle de scénarimage détaillé



Rôles de production

Producteur : Il a le contrôle de l'ensemble de la production d'un film et c'est lui qui, en fin de compte, est tenu responsable de la réussite ou de l'échec de celui-ci. Il s'occupe du projet du début à la fin. Le producteur doit :

- organiser et orienter le projet pour en faire un film à succès;
- organiser le développement du film et participer activement à la phase de préproduction;
- •superviser et donner des suggestions qui doivent être prises au sérieux par les créateurs du film.

Réalisateur : Le réalisateur est essentiellement responsable de superviser le tournage et le montage d'un film. Il doit :

- être directement responsable de l'apparence finale d'un film;
- travailler au cœur de la production du film;
- travailler en étroite collaboration avec des dizaines d'autres personnes afin de mener à bien le projet.

Scénariste : Le scénariste ne fait pas que rédiger le dialogue des acteurs. Il doit également :

- être responsable d'organiser la séquence des événements d'un film pour s'assurer que les scènes s'enchaînent logiquement;
- rédiger une description des décors;
- suggérer les mouvements ou les gestes des acteurs.

Concepteur de la production/directeur artistique : Le concepteur de la production est la première personne à passer du scénario à une forme visuelle. Il doit :

- créer des scénarimages (une série de croquis illustrant la progression de l'histoire d'une scène à l'autre);
- déterminer la palette de couleur à utiliser et formuler de nombreuses suggestions importantes sur la composition de chaque plan.

Directeur de la photographie : Le directeur de la photographie est aussi appelé le caméraman. Il doit :

- agir en tant qu'expert relativement aux processus photographiques, à l'éclairage et aux capacités techniques de la caméra;
- concrétiser les qualités visuelles ou atmosphériques de la vision du réalisateur en faisant des choix en matière d'éclairage et de filtres et en manipulant avec soin la caméra;
- consulter les scénarimages conçus par le concepteur de la production et s'en servir comme guide.

Monteur : Même pour une seule scène, il peut s'avérer nécessaire de faire des dizaines de plans différents pour s'assurer que la vision globale peut être mise en images. La version finale du film dépend énormément du monteur. Il doit :

- organiser les séquences et organiser les plans individuels en une séquence continue, peu de temps après le début du tournage;
- choisir quels plans utiliser et en déterminer l'ordre.

Régisseur de plateau extérieur : Le régisseur de plateau extérieur doit :

- trouver des lieux de tournage et
- demander la permission de tourner à ces endroits.

Décorateur : Un décor est tout lieu ou milieu construit à l'intérieur ou à l'extérieur pouvant servir au tournage d'un film. Le décorateur doit :

- agir en tant que dessinateur et dessiner des plans et faire des listes de caractéristiques pour les décors en s'appuyant sur les descriptions verbales ou les croquis fournis par le directeur artistique;
- planifier la construction de ce qui sera capté par la caméra uniquement.
-

Concepteur du son et compositeur : La musique a toujours été un élément essentiel des films depuis l'invention du cinéma dans les années 1890. Même les plus simples des films muets étaient accompagnés d'un joueur de piano ou d'orgue. Le compositeur doit :

- écrire la musique et créer des sons pour l'œuvre cinématographique;
- obtenir les instruments de musique ou des objets trouvés pour composer la musique et les sons.

Preneur de son : Le preneur de son doit :

- utiliser l'équipement d'enregistrement sonore sur le plateau.

Perchiste : La perche est une longue tige télescopique utilisée pour placer un microphone durant le tournage. Le microphone de la perche peut être placé au-dessus de la tête de l'acteur pour enregistrer le dialogue tout en demeurant hors du champ de la caméra. Le perchiste doit :

- placer le microphone de la perche de manière à pouvoir enregistrer tous les acteurs. Pour ce faire, il doit orienter le microphone en direction de l'acteur qui récite son texte, prévoir le moment où un acteur prendra la parole et faire pivoter le microphone dans sa direction.

Décorateur de plateau : Souvent, le décorateur de plateau a de l'expérience en décoration d'intérieur. Le décorateur de plateau doit :

- trouver des objets convenables pour le décor afin de faire en sorte qu'il ait l'air vrai, selon les besoins;
- disposer les objets et l'ameublement (meubles, tapis, lampes, cadres, livres, etc.) sur le plateau afin de le préparer en vue du tournage.

Créateur de costume : Le créateur de costumes doit :

- concevoir et dessiner les costumes que porteront les acteurs;
- travailler de concert avec le directeur artistique, le réalisateur et le producteur, qui devront approuver les costumes avant d'envoyer les concepts au couturier, la personne responsable de faire les costumes.

Couturier : Le couturier doit :

- faire des costumes conformément aux concepts approuvés.

Régisseur de distribution : Le régisseur de distribution doit :

- suggérer et évaluer des acteurs potentiels pour le film;
- organiser des rencontres avec l'acteur et le producteur ou le réalisateur;
- négocier les modalités d'un contrat proposé entre l'agent ou l'avocat de l'acteur et le producteur.

Acteurs : Pour les spectateurs, les acteurs sont les membres de l'équipe de production les plus visibles. Un acteur doit :

- apprendre le scénario, fournir des commentaires et être crédible;
- écouter les directives du réalisateur, du directeur de la photographie qui s'occupe de créer l'éclairage idéal, du scénariste responsable de l'intrigue et des dialogues, du directeur artistique qui conçoit l'environnement physique et du créateur de costumes qui lui fournit les tenues convenables.

Maquilleur : Le maquilleur est responsable du maquillage appliqué directement sur la peau d'un acteur afin d'obtenir des effets cosmétiques ou artistiques. L'acteur est maquillé avant le tournage; cependant, il arrive parfois que le maquillage s'estompe en cours de route. Dans ce cas, le maquilleur doit appliquer de nouveau le maquillage. Il doit :

- préserver l'apparence du maquillage de l'acteur tout au long du tournage.

Tableau SVA

Maintenant que vous avez choisi votre sujet, songez à ce que vous devez connaître. Dressez la liste des questions auxquelles vous souhaitez répondre ou des techniques liées à des supports artistiques que vous souhaitez essayer. Réfléchissez aux ressources (livres, vidéos, logiciels, supports artistiques) dont vous pourriez avoir besoin, et assurez-vous qu'elles sont disponibles. Si ce n'est pas le cas, il se peut que vous deviez revoir vos plans.

Ce que je sais	Ce que je veux savoir	Ce que j'ai appris

Calendrier

Classe	Buts à atteindre
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

Conseils et techniques d'entrevue

Choses à faire durant une entrevue

1. Menez l'entrevue en personne. Cette méthode est plus efficace et personnelle que toutes les autres.
2. Soyez bref.
3. Soyez prêt.
4. Présentez-vous et expliquez pour quelle raison vous faites de la recherche sur le sujet qui vous intéresse.
5. Soyez poli.
6. Demandez la permission d'enregistrer l'entrevue. En effet, un enregistrement peut vous aider à combler tout ce que vous n'avez pas pris en note.
7. Demandez à la personne interrogée de signer des formulaires de consentement et d'autorisation, de manière à ce que les résultats de l'entrevue puissent être diffusés publiquement.
8. Accordez à la personne suffisamment de temps pour répondre à vos questions. Parfois, des pauses ou des silences sont une occasion pour la personne interrogée de se souvenir d'un détail important.
9. Écoutez attentivement les réponses, puisqu'elles pourraient vous inspirer des questions de suivi ou nécessiter des éclaircissements.
10. Griffonnez des notes tout en écoutant et soulignez les mots-clés susceptibles de vous inspirer des questions de suivi.
11. Mettez fin à l'entrevue et remerciez votre interlocuteur.

Posez les cinq questions suivantes :

- Quand est-ce arrivé?
- À qui est-ce arrivé?
- Où est-ce arrivé?
- Qu'est-il arrivé?
- Pourquoi est-ce arrivé?

La personne doit répondre aux questions ouvertes avec plus d'un mot. De telles questions permettent d'approfondir le sujet et d'explorer certains points particuliers ou d'obtenir des renseignements additionnels. Ce type de questions vise à stimuler la pensée imaginative ou créative et permet de réfléchir aux relations de cause à effet. La personne qui pose les questions doit s'attendre à ce qu'il n'y ait pas une « bonne » réponse ou de réponses absolument correctes. Les « questions à développement », comme les appellent les enseignants, peuvent être formulées ainsi :

- Pourquoi votre famille a-t-elle quitté Ireland's Eye?
- Décrivez certains des cas que vous avez eus à soigner à bord d'un navire hospitalier?
- Que pensaient vos parents de la Confédération?
- Quels sont vos souvenirs de St. John's pendant la Deuxième Guerre mondiale?

Souvent, les questions fermées ont un éventail limité de réponses possibles qui ne sont habituellement constituées que d'un ou de deux mots. Lorsque le recherchiste pose une question de ce type, il doit poursuivre avec une question ouverte, comme celles données en exemple entre parenthèses ci-dessous.

- En quelle année le grand incendie s'est-il déclaré? (Comment a-t-il commencé?)
- Avez-vous voté pour Joey Smallwood? (Pourquoi avez-vous voté pour lui?)
- Vous souvenez-vous du chemin de fer? (Comment était-ce à bord du Newfie Bullet?)
- Qui a découvert le nickel à Voisey's Bay? (Parlez-moi des premiers prospecteurs.)

Liste de vérification

— Je me suis familiarisé avec mon équipement au préalable.

— J'ai apporté tout ce dont j'avais besoin, y compris des piles et des bandes additionnelles.

— Je suis arrivé à l'heure.

— Je me suis présenté et j'ai expliqué le projet.

— J'ai essayé l'équipement avant et après l'entrevue pour m'assurer qu'il enregistrait bien.

— J'ai commencé l'enregistrement en donnant mon nom, le nom de la personne interrogée, l'emplacement et la date.

— Mes questions concernaient la personne interrogée plutôt que mes propres opinions.

— Je n'ai posé aucune question suggestive qui aurait conduit la personne interrogée à être d'accord ou en désaccord avec moi.

— J'ai posé essentiellement des questions ouvertes.

— J'ai posé des questions de suivi.

— J'ai établi le contact visuel et utilisé un langage corporel ouvert et efficace – je me suis penché vers l'avant, j'ai hoché la tête et j'ai souri – afin de signaler que je comprenais.

— Je n'ai pas remis en question ni corrigé de renseignements qui étaient, à mon avis, inexacts.

— J'ai accordé certains moments de silence à la personne interrogée afin qu'elle puisse mieux réfléchir.

— J'ai demandé à la personne interrogée de remplir les formulaires de consentement et d'autorisation.

— J'ai remis les formulaires de consentement et d'autorisation à mon enseignant.

— Mon entrevue a duré moins de 90 minutes.

— J'ai interrompu poliment l'entrevue pour changer la bande ou les piles.

— J'ai remis une copie de l'enregistrement à la personne interrogée.

— J'ai fait preuve de respect en tout temps.

— J'ai rédigé une lettre de remerciement à l'intention de la personne interrogée après l'entrevue.

Formulaire d'autorisation d'entrevue

Nom du projet :_____

Date :_____

Intervieweur : _____

Numéro de bande :_____

Nom des personnes interrogées :_____

Adresse :_ _____

Numéro de téléphone :_____ Date de naissance :_ _____

En signant le formulaire ci-dessous, vous autorisez les recherchistes et le public à utiliser tout enregistrement audio et visuel réalisé dans le cadre de ce projet à des fins éducatives, y compris dans des publications, dans des expositions, sur Internet et lors de présentations. En donnant votre permission, vous ne renoncez à aucun droit d'auteur ou droit d'exécution que vous pourriez avoir.

Je consens à l'utilisation décrite ci-dessus du matériel, exception faite des restrictions précisées ci dessous.

Nom (en lettres moulées) :_____

Signature :_____

Date :_____

Description des restrictions :

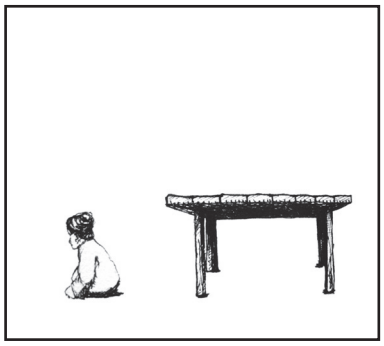
Angles de la caméra

Très gros plan (TGP)
Accentue l'importance.

Gros plan (GP)
Présente les détails du personnage.

Plan moyen (PM)
Mesure le poids de la composition.

Plan général (PG)
Le langage corporel établit l'ambiance.



Plan d'ensemble (PE)
Présente le lieu et le décor.

Plan par-dessus l'épaule
Exploration des points de vue.

Zoom
Changement du champ de vision.

Panoramique horizontal
Déplacement de la caméra de droite à gauche pour étendre le champ de vision.

Panoramique vertical
Inclinaison de la caméra vers le haut ou vers le bas sur le trépied afin de modifier le champ de vision.

Plan de plongée
Donne une impression de faiblesse.

Plan de contre-plongée
Donne une impression de force.

Cadrage penché
Donne une impression d'incertitude.

Visual Artists NL et le Front des artistes canadiens

Visual Artists Newfoundland and Labrador – Canadian Artists Representation/Le Front des artistes canadiens (VANL-CARFAC) est un organisme-cadre pour les artistes visuels de Terre-Neuve-et-Labrador, de même que l'organisation provinciale affiliée pour l'organisation nationale d'artistes, le CARFAC. Il s'agit d'un groupe de revendication dont les activités concernent essentiellement les communications, la promotion, le perfectionnement professionnel et l'éducation publique.

Historique de l'organisation

Visual Artists Newfoundland and Labrador (VANL-CARFAC) a été constituée en personne morale en 1994 et poursuit les activités de l'organisation fondatrice, le CARNL (Canadian Artists' Representation, Newfoundland and Labrador Affiliate), qui existait depuis 1976.

VANL-CARFAC est une organisation culturelle à but non lucratif qui représente les intérêts des artistes visuels professionnels de Terre-Neuve-et-Labrador, aussi bien à l'échelle provinciale que nationale. VANL-CARFAC met à la disposition des artistes une gamme de ressources et de services professionnels. En outre, elle informe les différents ordres de gouvernement des problèmes professionnels et socioéconomiques touchant les artistes visuels aujourd'hui.

VANL-CARFAC a pour mandat d'améliorer le statut socioéconomique des artistes :

- en défendant le secteur des arts visuels;
- en fournissant des renseignements aux artistes et aux non-artistes sur les droits moraux des artistes sur les questions des droits d'auteur, des expositions et de la reproduction;
- en favorisant la mise en place d'un secteur cohérent des arts visuels dans la province en mettant au point des outils de communication et en établissant un lien entre les associations régionales des arts visuels;
- en faisant la promotion des arts visuels dans la province;
- en agissant à titre de liaison entre le secteur des arts visuels, le gouvernement, les organisations culturelles, les galeries d'art et le public;
- en agissant en qualité de porte-parole sur des enjeux propres aux artistes visuels.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur VANL-CARFAC à l'adresse suivante : http://vanl-carfac.com/ (en anglais seulement).

Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée (CMRRA)

L'Agence canadienne des droits de reproduction musicaux limitée est un organisme à but non lucratif qui émet des licences et qui représente la presque totalité des détenteurs de droits d'auteur musicaux au Canada. Une « licence autorisant la synchronisation » concerne l'utilisation d'une pièce musicale dans un film, à la télévision, dans une publicité télédiffusée ou radiodiffusée ainsi que dans d'autres productions audiovisuelles. On appelle l'utilisation d'une pièce musicale dans une telle production une « synchronisation ». La permission d'utiliser la musique de cette manière est accordée par un contrat négocié entre l'utilisateur potentiel et le détenteur d'un droit d'auteur ou la société de gestion qui s'occupe du détenteur, comme la CMRRA. Ce contrat est appelé « licence autorisant la synchronisation ». Toutes ces licences sont négociées au cas par cas. Vous trouverez une licence de synchronisation officielle à l'adresse suivante : http://www.cmrra.ca/syncapp.nsf/$$web?openform.

Afin de pouvoir utiliser légalement une chanson protégée par droits d'auteur, vous devez obtenir la permission du détenteur des droits relatifs à celle-ci. Dans l'industrie de la musique, les détenteurs de droits d'auteur de chansons sont les « éditeurs de musique », et la permission est appelée une licence de synchronisation. Elle représente le compositeur ou l'auteur.

En plus de la licence de synchronisation pour la reproduction de la chanson, vous devrez aussi obtenir une licence d'utilisation de la bande maîtresse autorisant la reproduction de l'enregistrement en question. Habituellement, ces licences sont accordées par les maisons de disques qui détiennent les enregistrements concernés. Il n'existe aucun organisme central représentant les maisons de disque pour les demandes à cette fin. Dans tous les cas, vous devrez communiquer directement avec la maison de disque qui représente l'artiste.

Les élèves ont aussi la possibilité de communiquer avec Ole Clear (à l'adresse www.oleclear.com) pour obtenir l'autorisation d'utiliser une pièce musicale de leur catalogue. Toutes les licences accordées par Ole Production Music comprennent une licence de synchronisation et d'utilisation de la bande maîtresse à perpétuité. Leurs clients n'ont pas à communiquer avec d'autres parties ni à négocier les modalités avec celles-ci.
Ce processus peut permettre d'obtenir plus rapidement une permission qu'en communiquant avec la CMRRA, en plus de coûter considérablement moins cher. Si les élèves ont besoin de droits pour YouTube, Facebook ou tout autre média social, ils devront obtenir la permission de l'éditeur, puisque la CMRRA ne s'occupe pas des licences relatives aux médias sociaux. Il est possible de rechercher une chanson à l'une des adresses suivantes : www.ascap.com, www.bmi.com ou www.sesac.com.

Si vous avez des questions, veuillez communiquer avec la CMRRA à l'adresse suivante : www.cmrra.ca.

Vous trouverez ci-dessous un extrait du formulaire de demande de licence de synchronisation auprès de la CMRRA (productions télévisées, cinématographiques et audiovisuelles). Le formulaire officiel de demande se trouve à l'adresse http://www.cmrra.ca/syncapp.nsf/$$web?openform.

Veuillez prendre note de ce qui suit :
1. Une licence de synchronisation accorde seulement le droit de reproduire une composition musicale. Elle ne permet pas de reproduire une bande maîtresse. Pour ce faire, vous devez obtenir une licence pour l'utilisation de bande maîtresse auprès du propriétaire de l'enregistrement concerné.
2. La CMRRA n'accepte aucune demande de licences de synchronisation gratuites. Vous pouvez proposer, à l'endroit prévu à cette fin, un droit de licence que l'éditeur évaluera.

Licence de synchronisation de la CMRRA

Il s'agit d'un extrait du formulaire de demande de licence de synchronisation de la CMRRA (productions télévisées, cinématographiques et audiovisuelles). Le formulaire officiel de demande se trouve à l'adresse http://www.cmrra.ca/syncapp.nsf/$$web?openform.

1. Renseignements sur le producteur

Entreprise de production :

Adresse : Ville : Province : Code postal : Téléphone :
Télécopieur :

Courriel : Nom de la personne-ressource :

2. Description de la pièce musicale

Titre :

Auteur(s) : Éditeur(s) :

3. Description de la production

Type de production : (Audiovisuelle Concert en direct Film – Documentaire Film – long métrage Film – court métrage Autre Documentaire télévisé Série télévisée dramatique Film télévisé dramatique Émission débat Émission de variété) Résumé :

Épisode no : (Série seulement)

Titre :

Producteur(s) :

Langue(s) : (anglais/français) Durée : (h/min.)

Pièce figurant au générique? (Oui/non) Si oui, précisez : Utilisée dans une bande-annonce? (Oui/non)

4. Description de l'utilisation

Durée de la pièce musicale dans la production : (min./sec.)
Nombre d'utilisations de la pièce musicale dans la production :
Type d'utilisation : [Son d'ambiance (chant) Son d'ambiance (instrumentale) Visuelle (chant) Visuelle (instrumentale)] Pièce chantée en : (anglais/français)
Description de la scène :
Durée : (année/mois ou : à perpétuité non/oui)
Début : Fin :
Nombre de représentations :
ou : (illimité non/oui)
Marché(s) : [Présentation au cinéma; Cinémas répertoire seulement; Internet – accès mondial; Internet – accès canadien seulement; Télévision gratuite; Réseaux francophones uniquement; Télédistribution; Télévision payante; Télévision par satellite; SRD/diffusion directe; Transporteur aérien; Festival de cinéma; DVD, nombre de copies illimité; DVD, nombre de copies limité; Présentation publique dans un espace commercial hors des salles de cinéma; Présentation publique dans un espace non commercial hors des salles de cinéma; Présentation publique dans un établissement d'enseignement hors des salles de cinéma; Autre (veuillez préciser)]

5. Renseignements supplémentaires

Remarque : Vous DEVEZ indiquer ci-dessous le budget prévu au total de votre production. Vous pouvez également proposer un droit de licence que vous êtes disposé à payer.
Budget total de la production :
Droit de licence proposé :
Autres renseignements :

Annexe D
Organisation de l'enseignement

Organisation de l'enseignement

Planification de l'apprentissage des arts

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

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

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

Facteurs à prendre en compte dans la planification

Voici des facteurs à prendre en considération pour planifier l'enseignement de l'art :

- décider la justesse du sujet en ce qui a trait à l'intérêt, à la pertinence, à la durée, au niveau de difficulté, aux besoins et aux aptitudes des élèves;
- aborder trois concepts unificateurs (créer, contextualiser et réfléchir) au cours de l'année;
- réunir les idées des élèves, des enseignants et de tout invité;
- inclure dans les leçons des œuvres d'art, des reproductions ou des images tirées de revues, de photographies et de livres d'enfants;
- profiter le plus possible des occasions de conversation, d'observation et d'évaluation qui se présentent à la classe;
- orchestrer l'utilisation d'une variété de matériaux, de techniques et de technologies;

- offrir des possibilités de travail seul et en équipe;
- inclure du matériel utilisé à diverses époques et par différentes cultures;
- envisager les possibilités d'établir des liens pertinents avec d'autres cours;
- veiller à célébrer l'apprentissage des élèves lorsque l'occasion se présente.

Caractéristiques d'un programme judicieux d'enseignement des arts

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

Stratégie pour un environnement propice à la création artistique

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

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

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

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

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

Approches d'enseignement

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

- La flexibilité est primordiale. L'enseignant devra peut-être changer ses plans en plein milieu d'un cours en raison d'une suggestion ou d'une situation qui survient en classe.
- L'observation attentive permet souvent de percevoir dans quelle direction orienter la leçon, et le type de suivi approprié. Au besoin, l'enseignant doit modifier ou adapter ses plans en fonction de la situation.
- Il doit toujours se fier à sa connaissance des élèves et du matériel disponible dans l'école, et s'inspirer de ses expériences personnelles pour planifier les leçons.

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

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

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

Formule du plan de leçon

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

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

1. Motivation

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

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

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

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

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

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

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

2. Exploration

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

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

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

. Il y a bien des façons d'entamer un dialogue avec l'élève sur des aspects généraux de sa création artistique. Par exemple, l'enseignant peut :

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

- *Discuter des éléments et les principes de l'art utilisés.*
  - « Tu as choisi des couleurs foncées pour ton image. »
  - « J'aime bien le contraste que le rouge fait avec le bleu. »
  - « Tu as bien fait en répétant cette figure circulaire. Ça donne

une impression de rythme à ton image. »

- « Ces deux chevaux rouge foncé avec ce gros cheval bleu de l'autre côté, ça fait un équilibre. »

- *Commenter la qualité expressive de l'œuvre de l'élève.*

  - « Ce jaune dans ton image, ça dégage une impression de chaleur, de joie. »

  - « Ces lignes en zigzag me font penser à des sentiments de colère. »
- *Commenter le caractère inventif, la candeur et l'imagination dans le travail de l'élève.*

  - « Sara a fait un soleil original en utilisant des couleurs chaudes. »

  - « Le dessin de Jonathan montre qu'il a une façon différente de penser aux chevaux. »

  - « Comment as-tu fait pour dessiner ces grosses lignes bleues? »
- *Commenter un comportement souhaité dans les efforts de l'élève.*

  - « Joey a passé beaucoup de temps à faire son dessin. Il veut nous donner beaucoup de détails sur son nouveau fort. »
- *Louanger les signes d'amélioration des habiletés et du contrôle du médium.*

  - « Tu réussis très bien à créer des textures dans tes dessins au pastel. »

  - « Bravo! Tu as couvert presque toute la page de peinture. »

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

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

3. Aboutissement

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

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

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

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

Caractéristiques du processus créatif

Discutez avec les élèves du processus de création. Reconnaissez le fait que la création artistique est le point culminant d'idées, de matériels, d'essais et d'un contexte (lieu et temps). Chaque étape aura une incidence sur la suivante. Il convient de favoriser l'individualité tout en admettant que nous sommes tous influencés par notre milieu, d'autres œuvres, ainsi que par des idées. La création d'une œuvre d'art personnelle constitue l'un des plus importants éléments du programme d'art intermédiaire. Il est préférable de favoriser la diversité plutôt que de l'entraver.

Les étapes du processus créatif ne sont pas universelles, mais il existe des attentes courantes. Elles comprennent les éléments suivants (qui ne sont pas nécessairement présentés en ordre séquentiel) :

Idées : Les intérêts et les curiosités sont des éléments cruciaux dont dépend un projet. L'idée doit intéresser l'élève suffisamment pour que celui-ci ait l'impulsion nécessaire de la concrétiser complètement.

Voici des questions permettant de favoriser le foisonnement des idées :
- Quels sont vos rêves, vos idées, vos fantasmes, vos buts ou vos ambitions?
- Qu'est-ce qui pique votre curiosité?
- Quelles sont vos sources possibles d'idées?
- Où cherchez-vous des idées?
- Où n'avez-vous JAMAIS cherché d'idées?
- Les œuvres d'un artiste ou d'un concepteur vous inspirent-elles?
- Quel est votre défi créatif?
- Quel problème visuel devez-vous résoudre?
- Comment pourriez-vous créer un problème visuel à résoudre?

Remue-méninges : Il se peut qu'il y ait plus d'une idée à explorer et à envisager dans le cadre du processus créatif. Décidez de l'élément central autour duquel une création respectant les temps, le budget, les ressources, l'espace et les aptitudes alloués sera réalisée. Créez une carte mentale (vous en trouverez un modèle à l'annexe C, p. 89).

Voici quelques questions nourrissant l'imagination et l'inspiration :
- Et si…?
- De quelle façon pouvez-vous adopter un point de vue différent?
- Dans quelles sources d'information pouvez-vous puiser des idées?

Plan : Essayez différents médias, en commençant par des croquis et des notes. Consignez vos premières idées concernant la composition, la couleur, le support, l'échelle, la liste des matériaux requis, le public cible, le lieu d'exposition, les images miniatures, le scénarimage et le scénario.

Voici des questions favorisant la planification et la détermination :

- Quelles recherches visuelles devez-vous mener?
- De quelle façon un organisateur graphique (une carte mentale ou un diagramme de Venn) ou un remue-méninges peut-il vous aider à organiser vos pensées?
- Avez-vous mis de côté vos premières pensées et essayé votre idée ou votre concept?
- Avez-vous parlé de votre idée avec quelqu'un d'autre?
- Avez-vous écouté votre intuition ou vos sentiments?
- Quelles émotions ont une incidence sur votre pensée créative?
- Quelles expériences pouvez-vous réaliser avec les matériaux artistiques?
- Quelles autres approches ou techniques avez-vous essayées?

Recherche

Déterminez ce que vous savez déjà de l'idée. Dressez une liste de questions auxquelles vous devez répondre. Effectuez des recherches en utilisant d'autres sources, par exemple des sources primaires ou secondaires : entrevue, recherche en ligne, visite de galeries, observation de l'œuvre d'autres artistes.

Suggestions pouvant vous aider dans la recherche :

- Quelles sont les ressources auxquelles j'ai accès (bibliothèque, salle de documentation, laboratoire informatique, etc.)? Quels sont les processus liés à l'utilisation de l'équipement ou à l'emprunt de matériel de ces endroits?
- Y a-t-il une personne à l'école ou dans la collectivité susceptible de pouvoir m'aider dans mes recherches?
- Mes questions sont-elles ouvertes?
- Puis-je condenser ma liste de questions afin qu'il ne reste que des questions plus précises orientant ma recherche?

Création

Déterminez les étapes de sélection du support. Préparez-vous à surmonter des difficultés et à changer vos plans initiaux. Ne vous découragez pas si vous devez changer vos choix de supports, de thèmes, d'idées et d'orientation.

Voici des questions pouvant vous aider dans le processus de création :

- Qu'arrive-t-il si vous changez la forme ou le contexte d'une image ou d'un objet?
- Comment un style différent d'art visuel peut-il avoir une incidence sur votre œuvre : abstraction, distorsion, appropriation, symbolisme, transformation?

Réfléchissez et évaluez l'intention de départ de votre œuvre. Demandez-vous si votre œuvre atteint les objectifs de départ et si elle établit clairement vos intentions. Quelles découvertes avez-vous faites dans le cadre du processus de création artistique? L'œuvre vous fait-elle penser à de nouvelles orientations pour vos prochaines créations? Si vous prévoyez exposer l'œuvre d'art, préparez-vous pour une discussion en classe – consultez les questions d'analyse critique de l'annexe E.

Voici quelques questions favorisant la réflexion :

- Que devez-vous faire d'autre?
- Avez-vous parlé de vos pensées ou travaillé avec une autre personne? Qu'a-t-elle dit?
- Que signifie cette œuvre d'art? Pourrait-il y avoir plus d'une signification?
- De quelle façon votre œuvre d'art a-t-elle changé ou évolué par rapport au plan ou au concept initial?
- L'œuvre est-elle terminée? Comment le savez-vous?
- Quelles étaient vos intentions de départ lorsque vous avez créé cette œuvre?
- Comment vos idées originales ont-elles changé au cours de la création de l'œuvre?
- Qu'est-ce qui vous a surpris à propos de cette œuvre d'art?
- Qu'avez-vous appris de l'utilisation de ce support, de cette technique ou de ces matériaux?
- Comment cette œuvre a-t-elle façonné ou influencé vos pensées ou vos sentiments?
- Quelles compétences ou notions avez-vous acquises dans une mesure vous permettant de l'enseigner à quelqu'un d'autre?

- La création de cette œuvre d'art a-t-elle été une expérience enrichissante? Pourquoi? Pourquoi pas?
- Comment pouvez-vous présenter efficacement cette œuvre?
- Avez-vous donné un titre à cette œuvre?
- Votre œuvre d'art nécessite-t-elle un cadre, un socle, un arrière-plan ou un autre dispositif d'exposition?
- Quel est votre public?
- Une explication ou un énoncé d'artiste doit-il accompagner votre œuvre d'art?

Les sept normes de la coopération

Les sept normes de la coopération : À QUOI ressemblent-elles?

Favoriser la curiosité	
Lorsque les membres de l'équipe favorisent la curiosité, ils…	Lorsque les membres de l'équipe ne favorisent pas la curiosité, ils…
• défendent leurs idées et justifient leur pensée	• peuvent dire « On le fait à ma façon, ou pas du tout! »
• s'informent des idées de leurs coéquipiers	• peuvent rejeter les idées et les suggestions de leurs coéquipiers
• permettent à tous les membres de l'équipe de participer de façon équitable	• dominent la réunion d'équipe et ne laissent pas participer les autres membres
• communiquent leur désaccord ouvertement en faisant preuve de respect envers les idées des autres membres	• s'en prennent à la personne plutôt qu'à l'idée
Marquer une pause	
Lorsque les membres de l'équipe marquent une pause, ils	Lorsque les membres de l'équipe ne marquent pas de pause, ils...
• écoutent attentivement les idées des autres membres	• peuvent ne pas laisser les autres participer
• accordent un temps de silence après avoir posé une question ou donné une réponse	• peuvent ne pas laisser le temps aux autres de réfléchir à ce qui vient d'être dit
• reformulent en leurs propres termes ce que les autres disent afin de mieux comprendre leurs propos	• peuvent mal interpréter ce qui est dit
• attendent que les autres aient fini de parler avant de s'immiscer dans la conversation	• dominent la réunion d'équipe et ne laissent pas participer les autres membres
Paraphraser	
Lorsque les membres de l'équipe paraphrasent, ils…	Lorsque les membres de l'équipe ne paraphrasent pas, ils…
• reconnaissent les commentaires de leurs coéquipiers	• peuvent ne pas reconnaître l'apport de leurs coéquipiers
• peuvent préciser les commentaires d'autres membres	• peuvent mal interpréter les idées d'autres membres
• sont en mesure de résumer et d'organiser les commentaires de leurs coéquipiers	
• peuvent rendre une conversation moins abstraite	• peuvent empêcher les idées du groupe de se développer pleinement
• peuvent utiliser des moyens de communication non verbale (sourire, tourner les paumes vers le ciel, brandir le poing, etc.)	• peuvent utiliser des moyens de communication non verbale (froncer les sourcils, dévisager, croiser les bras pour signifier son désaccord, soupirs manifestes, etc.)

Explorer	
Lorsque les membres de l'équipe explorent, ils...	Lorsque les membres de l'équipe n'explorent pas, ils...
• cherchent à s'entendre avec leurs coéquipiers sur la signification des termes employés	• peuvent négliger de préciser ce que signifient certains termes employés
• posent des questions pour préciser les idées présentées	• peuvent proposer des idées floues
• posent des questions pour discuter des conséquences d'une idée	• peuvent ne pas saisir pleinement les conséquences d'une idée proposée
Proposer des idées	
Lorsque les membres de l'équipe proposent des idées, ils…	Lorsque les membres de l'équipe ne proposent pas d'idées, ils...
• proposent des renseignements utiles	• peuvent omettre des idées ou des propositions clés
• réfléchissent sur la pertinence de leurs idées avant de s'exprimer	• peuvent fournir des renseignements inutiles ou superflus
• présentent des faits, des déductions, des idées, des avis et des suggestions à l'équipe	• peuvent ne pas expliquer clairement leurs motifs et leurs justifications
• expliquent les raisons justifiant leurs affirmations, leurs questions et leurs actions	
• peuvent retirer ou modifier leurs propres idées, avis ou points de vue au cours de la discussion	• peuvent dire « On le fait à ma façon, ou pas du tout! »
Prêter attention à soi et aux autres	
Lorsque les membres de l'équipe prêtent attention à soi et aux autres, ils...	Lorsque les membres de l'équipe ne prêtent pas attention à soi et aux autres, ils…
• sont instantanément conscients de leurs propres pensées et émotions	• peuvent ne pas se rendre compte de leur réaction émotionnelle à la discussion
• sont conscients du ton de leur voix et de leur communication non verbale (expressions faciales, langage corporel, soupirs, posture, etc.	• peuvent ne pas avoir conscience des signaux de communication qu'envoient leurs coéquipiers
• sont conscients de l'atmosphère globale de l'équipe	• peuvent ne pas saisir l'objet ou le sentiment d'engagement de l'équipe
Supposer que les intentions sont positives	
Lorsque les membres de l'équipe supposent que les intentions sont positives, ils...	Lorsque les membres de l'équipe ne supposent pas que les intentions sont positives, ils…
• croient que leurs coéquipiers veulent bien faire	• peuvent croire que les autres ne font pas de leur mieux
• se retiennent de répondre impulsivement et de se laisser guider par leurs émotions	• peuvent répondre impulsivement en fonction de leurs émotions
• ont des présomptions positives lorsqu'ils répondent aux idées de leurs coéquipiers ou posent des questions connexes	• peuvent avoir des présomptions négatives lorsqu'ils répondent aux idées de leurs coéquipiers ou posent des questions connexes

La productivité et la satisfaction de l'équipe augmentent en même temps que le respect des comportements liés aux normes de coopération. Les normes doivent être utilisées au sein de l'équipe, mais aussi lors de rencontres et de façon plus générale. L'utilisation efficace des normes requiert une attention constante et répétée. Les animateurs mettent au point diverses méthodes pour mettre les normes en application, et elles peuvent devenir un événement régulier au début comme à la fin de la plupart, voire de l'ensemble, des réunions d'équipe. Il faut seulement les mettre en pratique encore et encore.

GARMSTON, R. J., et B. WELLMAN (2002, 2006). The adaptive school: Developing and facilitating collaborative groups

Organisation d'une classe favorisant la création artistique

L'espace physique

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

- *Exposition des œuvres :* réserver un espace pour l'exposition des œuvres d'art des élèves (babillard, dos des rayonnages de livres accessibles des deux côtés, corde à linge et épingles, chemises de plastique dans un cartable) L'exposition des créations artistiques des élèves, renouvelées constamment, est importante pour donner aux élèves la possibilité d'en parler; Faire un montage des explications du processus, des réflexions des élèves ou d'autres renseignements; Aménager un coin pour l'artiste de la semaine; choisir l'artiste par tirage au sort, afficher l'information sur l'artiste et plusieurs de ses œuvres, et accrocher une feuille à graffitis pour que les élèves puissent écrire des commentaires positifs sur l'œuvre.

- *Rangement du matériel :* Des tablettes ouvertes et accessibles pour le rangement des fournitures d'art sont nécessaires de même que des armoires ou un cabinet fermé pour le rangement des articles plus fragiles, coûteux ou moins courants, Les contenants doivent être étiquetés pour le rangement des matériaux courants. On doit également avoir un espace de rangement pour les portfolios de travaux ou de présentation.

- *Centre des arts :* Créer un endroit calme, à l'écart des allées passantes, où les élèves peuvent passer leurs temps libres; mettre à leur disposition une variété d'outils et de matériaux pour encourager l'expérimentation et la production.

Matériel périssable recommandé (classe de 25)

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

Matériel non périssable recommandé (classe de 25)

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

Annexe E
Observation de créations artistiques et réactions

Observation de créations artistiques et réactions

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

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

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

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

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

Introduction/présentation
Présenter les faits relatifs à l'œuvre.
- Qui l'a créée?
- Quel en est le titre?
- Quand a-t-elle été créée?
- Où a-t-elle été créée?

Description
Décrire ce que l'on voit dans l'œuvre.
- Décrire le sujet ou thème. Sur quoi porte l'œuvre?
- Quels éléments de desgn sont utilisés? Décrivez-les.

Analyse
Mettre l'accent sur les matériaux et la façon dont ils ont été utilisés.
- Quels sont les matériaux qui ont été utilisés? Comment ont-ils été utilisés?
- Est-ce un bon choix de matériaux pour cette œuvre?
- Quels sont les éléments du dessin utilisés?
- Comment l'artiste a-t-il fait pour vous intéresser à cette œuvre?

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

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

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

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

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

Clarification
L'enseignant cherche à obtenir plus d'informations et à préciser la signification.
Élève : J'aime les couleurs.
Enseignant : Quelles couleurs aimes-tu?

Justification
L'enseignant cherche à savoir les raisons justifiant la réaction initiale.
Élève : Je pense que l'artiste veut nous faire aimer l'été.
Enseignant : Qu'est-ce qu'il y a dans la peinture qui te fait penser cela?

Recentrage de l'attention
L'enseignant veut ramener l'attention de l'élève sur un enjeu précis.
Enseignant : Est-ce que cette information t'incite à changer d'avis?

Questionnement incitatif
L'enseignant fournit un indice à l'élève quand celui-ci ne répond pas.
Enseignant : Dis-nous ce que tu as remarqué au sujet des formes ou des figures.

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

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

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

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

Questions génériques

Description

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

Rapprochement

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

Analyse

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

Interprétation

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

Évaluation

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

Visionnement d'un film et réactions

Voici quelques conseils pour vous orienter lors du visionnement de courts métrages. Vous pouvez, en mettant l'accent sur l'histoire, le contenu et les techniques, commencer à penser à ce que vous aimez et n'aimez pas, à la façon dont le film a été réalisé et aux techniques employées.

Histoire

- De quoi parle le film?
- Où se déroule l'action et qui sont les personnages principaux?
- Quand l'histoire a-t-elle lieu? Comment le savez-vous?
- Du point de vue de quel personnage l'histoire est-elle racontée? Comment ce point de vue modifie-t-il la façon dont l'histoire est contée?
- En quoi l'histoire serait-elle différente si elle était contée du point de vue d'un autre personnage?
- Réfléchissez sur l'arc narratif de l'histoire. Décrivez-en le début (situation de départ), le milieu (conflit) et la fin (dénouement). Si la structure du film n'est pas conventionnelle, expliquez en quoi elle diffère d'un arc narratif normal.
- Quelle est la signification de l'histoire?
- Qui est le public cible du film? Comment le savez-vous?
- Que ressentez-vous lors du visionnement du film? Pourquoi croyez-vous qu'il suscite ces émotions?
- Quels sont les principaux thèmes de l'histoire et du film?
- D'après vous, en quoi l'histoire différerait-elle si elle était présentée sous forme d'un poème, d'une émission radiodiffusée, d'une pièce de théâtre, d'un livre ou d'une publicité? Réfléchissez sur la façon dont la forme de l'histoire en modifie le contenu.

Contenu

- Qu'avez-vous appris lors du visionnement de ce film?
- Ce film a-t-il changé ou modifié votre point de vue à propos des enjeux présentés? Si oui, comment?
- Du point de vue de quel personnage l'histoire est-elle racontée? Qu'est-ce que ce point de vue nous dit au sujet de la personne qui raconte l'histoire? Que pouvons-nous apprendre sur cette personne ou sur ce groupe de personnes?
- À votre avis, qu'est-ce qui a motivé le cinéaste à réaliser ce film? Selon vous, qu'est-ce qui a motivé les sujets à participer au film?
- Expliquez comment vos expériences personnelles façonnent votre interprétation du film. Réfléchissez à la façon dont d'autres personnes pourraient interpréter le film.

- Le film présente-t-il des préjugés? Si c'est le cas, comment les combat-il ou les entretient-il?
- Y a-t-il quelqu'un dont le point de vue n'est pas présenté dans le film?
- Le film favorise-t-il une idéologie particulière ou une certaine façon de penser? Ce point de vue idéologique vous attire-t-il, ou au contraire vous déconnecte-t-il du contenu présenté dans le film?
- Croyez-vous que ce film peut être considéré comme controversé? Si oui, comment? Par qui?
- Si vous deviez évaluer ce film ou en faire la critique, que diriez-vous à propos du film et du cinéaste? Pourquoi?

Technique

- Quelles techniques sont utilisées pour attirer l'attention du public?
- Comment décririez-vous le style de montage employé dans le film? De quelle façon ce style façonne-t-il l'histoire?
- Décrivez l'éclairage utilisé dans le film. Comment l'éclairage établit-il le ton de l'histoire?
- Décrivez les prises de vue utilisées. Expliquez ce qu'elles communiquent au public.
- Décrivez le ton du film. Comment ce ton est-il établi?
- Le film emploie-t-il un narrateur, des dialogues, de la musique, des effets sonores ou une combinaison de ces éléments? Si oui, expliquez comment les choix du cinéaste à cet égard ont eu une incidence sur l'histoire.
- Décrivez les effets spéciaux et la façon dont ils font progresser l'histoire.
- Si vous étiez le cinéaste, quels sont les choix que vous auriez faits différemment de ceux du cinéaste dans le tournage du film?
- Selon vous, quel est l'élément technique le plus fort du film (c'est-à-dire, le montage, l'éclairage, le son, la cinématographie, l'animation, etc.)?

Annexe F
Grilles d'évaluation

Formulaires et grilles d'évaluation

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

Rubrique d'évaluation générale

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

Rubrique d'évaluation générale

La rubrique d'évaluation générale utilise des critères qui mettent l'accent sur le contenu de l'animation. Les critères d'évaluation sont larges, ce qui permet aux élèves de travailler dans un milieu ouvert au sein duquel ils peuvent faire preuve de créativité, tout en étant suffisamment détaillés pour garantir qu'ils ont acquis les compétences requises.

Date de remise du projet :
Valeur de la note :
Description du projet :

1. Très limité (fragmenté, décousu, désordonné)
- Travail de l'élève : ne manifeste aucun intérêt pour le sujet et ne l'a pas compris.
- Histoire : incohérente; ne montre aucun signe d'organisation.
- Personnages : ennuyants ou inexistants.
- Décor : inapproprié ou inexistant.
- Œuvre animée : aucune unité apparente.

2. Limité (incomplet, superficiel, illogique)
- Travail de l'élève : manifeste un faible intérêt et une faible compréhension par rapport au sujet.
- Histoire : incomplète, démontre un manque de planification, difficile à suivre; des événements sont omis ou désordonnés.
- Personnages : ennuyants ou inexistants.
- Décor : incomplet, très faible attention aux détails.
- Œuvre animée : manque de cohésion, montre dans l'ensemble un faible sens du design.

3. Satisfaisant (convenable, généralement crédible)
- Travail de l'élève : manifeste un certain intérêt pour le sujet et la suite des événements, mais avec peu d'originalité ou une compréhension déficiente.
- Histoire : dénote une certaine planification et organisation, mais est quelque peu irrégulière et la trame narrative peut comprendre quelques lacunes.
- Personnages : tous les personnages sont présents, mais ils ne sont pas développés ou ne se distinguent pas l'un de l'autre.
- Décor : établi, mais peut être quelconque et ne représenter aucun contexte culturel particulier.
- Œuvre animée : manque général d'unité.

4. Fort (intégré, bien développé, efficace)
- Travail de l'élève : démontre son intérêt pour le sujet, sa compréhension, et sa conscience de la portée générale du projet.
- Histoire : est claire, progresse en douceur, et tous les événements importants sont inclus, mais elle comprend moins de détails qu'une histoire exceptionnelle (5).
- Personnages : sont complets et se distinguent.
- Décor : place le sujet dans son contexte culturel.
- Œuvre animée : comprend un début, un milieu et une fin,

5. Exceptionnel (créatif, intéressant, exhaustif)

- Travail de l'élève : démontre son intérêt pour le sujet et en saisit l'idée ou l'humour qui lui sont propre; l'élève comprend les relations entre les personnages, les événements et les décors, notamment, ainsi que les significations symboliques plus profondes.
- Histoire : est claire, la trame narrative est facile à suivre et est développée de façon créative.
- Personnages : sont bien définis et conçus de façon imaginative.
- Décor : est créatif et évoque un contexte culturel avec force détails et une signification symbolique appropriée.
- Œuvre animée : donne une impression d'exhaustivité.

Autoévaluation

L'autoévaluation emploie des critères qui mettent l'accent sur le processus d'élaboration d'un contenu et d'une structure efficaces et sur l'application de concepts de design au processus de présentation d'œuvres animées bien structurées. Elle vous permet d'évaluer les compétences préalables à l'œuvre animée (p. ex., la création du scénarimage et la recherche de matériel), ainsi que l'œuvre elle-même.

Nom :
Date de remise du projet :
Description du projet :

Recherche et préparation	TL	L	S	F	E
L'élève a préparé dix questions de recherche sur le sujet.	1	2	3	4	5
L'élève a préparé cinq questions de recherche sur le sujet.	1	2	3	4	5
L'élève a bien répondu aux dix questions de recherche.	1	2	3	4	5
Total – Recherche et préparation					
Design					
L'élève utilise efficacement le scénarimage pour illustrer l'œuvre animée.	1	2	3	4	5
L'élève intègre l'utilisation d'échelle et de perspective au design de l'œuvre animée.	1	2	3	4	5
L'élève emploie l'éclairage et la couleur dans l'œuvre animée pour créer une ambiance.	1	2	3	4	5
L'élève intègre des mouvements à l'œuvre animée pour la rendre plus réaliste et intéressante.	1	2	3	4	5
L'élève utilise des concepts de design, le nombre adéquat d'images et la cadence d'image appropriée pour intégrer l'élément du temps dans l'œuvre animée.	1	2	3	4	5
Total – Design :					
Contenu					
L'élève a développé les relations entre les personnages, les événements et les décors afin de rendre l'œuvre animée plus intéressante.	1	2	3	4	5
L'organisation est claire, la trame narrative est facile à suivre et est développée de façon créative.	1	2	3	4	5
Les personnages sont bien définis et conçus de façon imaginative.	1	2	3	4	5
Le décor fournit un milieu créatif pour l'œuvre animée et évoque l'ambiance et les détails voulus, en plus de présenter des images appropriées.	1	2	3	4	5
L'œuvre animée suit une progression logique facile à suivre.	1	2	3	4	5
Total – Contenu :					
Présentation générale					
L'œuvre dénote que l'élève a fait des recherches sur le sujet et qu'il le comprend.	1	2	3	4	5
L'œuvre animée comprend un plan logique et organisé	1	2	3	4	5
L'œuvre animée fait appel aux éléments et aux principes du design.	1	2	3	4	5
L'œuvre animée est bien développée et comprend des détails importants.	1	2	3	4	5
L'œuvre animée donne une impression d'exhaustivité.	1	2	3	4	5
Total – Présentation générale					
Total général					

Suggestions relatives à l'évaluation

Portfolio électronique

Recommandez aux élèves de conserver un portfolio électronique de leur œuvre. Ils peuvent, pour ce faire, créer un blogue, ce qui leur permet de mettre en place une galerie en ligne, d'obtenir les commentaires de leurs camarades, de rédiger des énoncés pour expliquer leur intention, et de présenter leurs propres commentaires, notamment leurs pensées, leurs découvertes, les difficultés qu'ils ont dû surmonter et leurs réussites relativement au processus de création artistique.

Échange de connaissances

Encouragez les élèves à transmettre leurs compétences et leurs connaissances à leurs camarades. Il s'agit d'un excellent moyen pour eux de parfaire leur apprentissage et de contribuer aux connaissances et à l'inspiration des autres élèves.

Évaluation par les pairs

Avant que les élèves présentent leurs œuvres animées, jumelez-les avec un groupe d'évaluateurs. Ils pourront obtenir des commentaires sur des modifications de dernière minute qui pourraient être nécessaires. Ce processus peut aider les élèves à expliquer leurs actions, à maîtriser le contenu durant le montage, à explorer les différentes façons d'interpréter et de percevoir les mêmes renseignements et à améliorer leurs compétences de communication interpersonnelle en communiquant leurs idées et leurs commentaires constructifs.

Enregistrement des discussions

Enregistrez (sur support audio ou vidéo) les commentaires avant, pendant et après la production de l'œuvre d'art. L'enregistrement des discussions peut être ensuite écouté par l'enseignant ou toute la classe. C'est une excellente méthode pour tous les élèves qui ne se sentent pas à l'aise de parler en public de leur œuvre, ou qui n'en sont pas capables. Il se peut que les élèves constatent qu'ils s'expriment mieux pour justifier leur intention lorsqu'ils ne sont pas sous les feux des projecteurs. L'enregistrement peut, dans le cadre d'une activité d'élargissement, être intégré à l'œuvre dans le cas d'une unité cinématographique (documentaire de tournage sur le DVD).

Journaux et énoncés d'artistes

Les possibilités d'activités touchant d'autres cours sont encouragées. Les élèves pourraient utiliser leur journal et leurs énoncés d'artiste dans leur cours de langue française, dans le cadre d'un projet de rédaction sur l'art (dialogue, articles de journal personnel, écriture descriptive, etc.).

Critique constructive

La critique constructive est nécessaire pour comprendre l'importance des critiques. Les discussions sur les œuvres d'art prolongent le processus créatif. Un lieu où le public peut s'exprimer permet de recevoir des réactions éclairées de camarades. Ainsi, l'élève peut réfléchir sur le processus créatif et sur les orientations futures qui n'avaient pas été envisagées par le créateur.

Entretiens en groupe : questions clés

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

Entretiens en petits groupes

Noms :_____

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

Entretiens en groupe – Grille de classe

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

Notes anecdotiques		

Réflexion individuelle sur le projet

Nom: _____ Date : _____

Évalue ton travail durant ce projet

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

	J'ai fait preuve de créativité et j'ai trouvé des solutions originales aux problèmes rencontrés.
	J'ai expérimenté différents matériaux.
	J'ai réfléchi et j'ai développé mes idées en tenant compte du thème.
	J'ai pris des risques et j'ai apporté des changements.
	J'ai fait appel à mon style personnel.
Ce que j'aime le mieux dans mon travail :	

Réflexion de groupe sur le projet

Nom: _____ Date : _____

Membres du groupe : _____

_____

Évalue ton travail avec le groupe

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

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

Réflexion de groupe sur le projet

Nom: _____ Date : _____

Évalue ton travail avec le groupe

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

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

Observation de créations artistiques et réactions

3	• donne une description détaillée du sujet. • nomme / décrit tous les éléments et principes évidents. • donne une opinion et au moins deux raisons à l'appui.
2	• nomme et décrit les aspects évidents relatifs au sujet. • nomme / décrit les éléments et principes les plus évidents. • donne une opinion et une raison à l'appui.
1	• nomme ou décrit un ou deux aspects relatifs au sujet. • indique un ou deux éléments. • donne une opinion, mais ne donne aucune raison à l'appui.

Entrée dans le journal de bord

4	• indique et analyse en profondeur les éléments du dessin. • excellente compréhension de la signification de l'œuvre. • étaye ses idées au moyen d'exemples précis. • réagit de façon réfléchie, qui démontre un esprit critique.
3	• indique et analyse la plupart des éléments du dessin. • démontre une bonne compréhension de la signification de l'œuvre. • étaye certaines de ses idées au moyen d'exemples. • réagit avec une détermination indiquant une bonne réflexion.
2	• indique et analyse certains éléments du dessin. • démontre une compréhension élémentaire de la signification de l'œuvre. • n'a pas étayé ses idées au moyen d'exemples. • réagit sans avoir trop réfléchi et fait un minimum d'efforts.
1	• analyse faible ou absente des éléments du dessin. • compréhension approximative de l'œuvre. • aucun détail indiquant la compréhension. • réaction n'indiquant aucun effort ni réflexion.

Barème d'évaluation d'une production artistique

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

Grille d'évaluation de la production artistique

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

Grille d'évaluation holistique (Production)

4	• utilisation abondante des éléments et des principes du dessin. • excellente maîtrise des compétences en résolution de problèmes. • efforts exceptionnels; dépassement des attentes.
3	• utilisation supérieure à la moyenne des éléments et des principes du dessin. • certaine maîtrise des compétences en résolution de problèmes. • efforts déployés pour répondre aux attentes.
2	• utilisation élémentaire des éléments et des principes du dessin. • faible maîtrise des compétences en résolution de problèmes. • efforts minimums déployés.
1	• faible mise en application des éléments et des principes du dessin. • aucune maîtrise des compétences en résolution de problèmes. • projet inachevé.

Grille d'évaluation holistique – Création artistique

4	• degré supérieur d'originalité globale; solutions tout à fait uniques. • degré élevé d'élaboration dans le développement du thème. • utilisation très efficace des médiums et des techniques. • fait preuve d'une compréhension et d'une application supérieures des éléments et des principes du design.
3	• originalité globale supérieure à la moyenne. • certaine élaboration dans le développement du thème. • bonne utilisation des médiums et des techniques. • bonne capacité d'utilisation des éléments et des principes du design.
2	• degré moyen d'originalité globale. • peu d'élaboration dans le développement du thème. • utilisation moyenne des médiums et des techniques. • capacité satisfaisante d'utilisation des éléments et des principes du design.
1	• peu d'originalité; image prévisible. • aucun développement du thème; peut être à côté du sujet. • peu ou pas de compétences apparentes pour ce qui est de l'utilisation des médiums et des techniques. • faible capacité pour ce qui est de la compréhension des éléments et des principes du design et de leur mise en application.

Barème (production artistique)

Nom de l'élève : _____

Titre : _____ Date : _____

0	**Non atteint**	**1**	**Partiellement atteint**	**2**	**Pleinement atteint**	
1. a mis en pratique les connaissances acquises de la leçon pour créer des travaux artistiques						
2. a fait des expériences avec les idées et le matériel						
3. a créé des travaux originaux						
4. a développé le thème donné						
5. a donné un titre à son œuvre						

Réflexion sur le portfolio

Nom : _____ Date : _____

Quand je regarde mon portfolio, je me sens :

_____

_____

_____

_____

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

_____

_____

_____

_____

J'aimerais améliorer deux points :

_____

_____

_____

_____

Réflexion sur une oeuvre à placer dans le portfolio

Nom :_____ Date :_____

Le sujet de cette œuvre artistique est ?

_____

_____

_____

_____

Je veux mettre cette pièce dans mon portfolio parce que :

_____

_____

_____

_____

Mes sentiments par rapport à mon œuvre sont :

_____

_____

_____

_____

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

_____

_____

_____

_____

Évaluation du portfolio d'arts

Nom : _____ Date : _____

3 = très bien	2 = acceptable	1 = besoin d'amélioration	
Réflexion créative			
essaie diverses solutions pour résoudre un problème.			
prend des risques dans la résolution de problèmes.			
produit des idées originales.			
intègre les nouvelles habilétés aux apprentissages déjà acquis			
Travail d'artiste			
démontre un contrôle des techniques.			
utilise des éléments du design pour créer des compositions intéressantes.			
démontre des habiletés de manipulation du médium			
utilise l'espace de façon efficace			

Annexe G
Sécurité dans la classe d'arts

Facteurs relatifs aux matériaux

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

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

Règles de sécurité de base

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

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

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

Annexe H
Glossaire

Glossaire

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

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

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

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

armature - base supportant une sculpture.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

gabarit - moule ou modèle destiné à être copié.

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

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

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

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

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

intensité (voir **couleur**)

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

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

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

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

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

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

monochromatique (voir **couleur**)

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

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

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

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

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

neutre (voir **couleur**)

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

nuance - (voir **couleur**)

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

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

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

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

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

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

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

paysage urbain - vue pittoresque d'un environnement urbain.

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

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

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

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

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

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

plan pictural - la surface de peinture en entier.

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

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

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

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

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

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

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

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

réflexion - retour des rayons lumineux qui frappent une surface.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

teinte (voir **couleur**)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

volume - espace occupé dans une production tridimensionnelle.