



Programme de formation de l'école québécoise

**Enseignement secondaire,
premier cycle**

**Chapitre 8
Domaine des arts**



Présentation du domaine

Les arts sollicitent différentes formes d'intelligence et permettent d'appréhender le réel, de le comprendre, de l'interpréter et de le transposer dans un langage symbolique. Parce que la pratique d'un art ouvre la voie au monde de la sensibilité, de la subjectivité et de la créativité, elle donne une signification nouvelle aux choses tout en facilitant la communication par des productions artistiques. Marqués par les valeurs culturelles et sociales ayant cours dans la vie quotidienne, langages et productions artistiques contribuent en retour à leur évolution et témoignent de l'histoire, de même que des sociétés et, par extension, de l'humanité. Dans un contexte de mondialisation qui concerne également la culture, les arts jouent un rôle primordial dans l'expression et la préservation des valeurs d'une collectivité. S'ils sont l'objet, à l'échelle mondiale, d'enjeux commerciaux qui s'accompagnent d'une certaine homogénéisation des cultures, ils demeurent néanmoins l'un des moyens les plus efficaces pour un peuple de sauvegarder, de développer et d'affirmer son identité culturelle.

Contribution du domaine des arts à la formation générale de l'élève

Les arts stimulent la conscience corporelle, nourrissent l'imaginaire et contribuent à développer l'estime de soi. Lorsqu'il pratique un art, l'élève fait appel à toutes les dimensions de son être – son corps, sa voix, son imagination, sa culture – pour traduire sa perception du réel et sa vision du monde. Il a recours à un langage symbolique qui lui ouvre de nouvelles perspectives sur lui-même, sur l'autre et sur son environnement. L'éducation artistique concourt ainsi, par le développement de son pouvoir

d'action, à la structuration de son identité et à l'enrichissement de sa vision du monde. Elle permet aussi, par ailleurs, le rapprochement entre les apprentissages scolaires et le monde du travail. Lorsqu'elle se poursuit de façon continue jusqu'à la fin des études secondaires, elle peut en effet ouvrir la voie à des études qui mènent à un grand nombre de professions ou de métiers rattachés aux arts et à la culture.

Au primaire, l'élève a commencé à créer, à interpréter et à apprécier des œuvres artistiques dans deux des quatre disciplines du domaine des arts. Il a eu l'occasion de s'approprier une dynamique de création et de prendre conscience de son potentiel créateur par l'exploitation des langages artistiques. Il est entré en contact avec des œuvres qui lui offrent une diversité de modèles d'expression et de communication, ce qui lui a permis d'apprécier la richesse de divers langages artistiques, d'aller à la découverte de son environnement culturel et de jeter les bases d'une culture générale en devenir.

La formation artistique au secondaire s'inscrit dans la continuité de celle du primaire. Les programmes du premier cycle du secondaire visent en effet le développement des mêmes compétences. Dans le cas de l'art dramatique, de la danse et de la musique, il s'agit des compétences *Créer, Interpréter et Apprécier des œuvres artistiques*, alors que, pour les arts plastiques, il s'agit des compétences *Créer des images personnelles, Créer des images médiatiques et Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques*. L'élève poursuit donc la formation amorcée au primaire, mais dans une seule discipline qu'il doit choisir

parmi celles qui sont offertes à son école. Il approfondit la connaissance qu'il a de cette discipline en s'appropriant davantage les principes, le langage et les techniques de base qui la caractérisent. Il est appelé à vivre une diversité d'expériences artistiques qui l'interpellent sur le plan personnel et l'amènent à communiquer ses images intérieures et à exprimer sa vision du monde. Ces expériences l'obligent aussi à se situer par rapport aux autres et à déterminer le rôle qu'il peut jouer dans un travail de création individuel ou collectif.

C'est en alliant perceptions, intuitions, impressions et savoirs de toutes provenances que l'élève réalise, interprète ou apprécie des productions artistiques. Il s'appuie sur des réflexions, sur des échanges de vues et sur de l'information puisée dans différentes sources. On assiste donc à un aller-retour dynamique et sans cesse renouvelé entre pratique et théorie, action et réflexion, expérience et enrichissement culturel. L'élève est également amené à développer son esprit critique ainsi que son sens esthétique et à élargir ses horizons culturels par le contact avec les œuvres d'artistes de différentes époques ou origines. Sa formation artistique gagne ainsi à se prolonger dans la fréquentation de lieux culturels, la rencontre avec des artistes et la participation active à la vie artistique au sein même de l'établissement scolaire. Enfin, le domaine des arts doit être aussi l'occasion d'intégrer les technologies de l'information et de la communication dans l'apprentissage en raison de leur potentialité en tant que nouveaux moyens d'expression, d'inspiration et de communication.

Relations entre le domaine des arts et les autres éléments du Programme de formation

L'éducation artistique implique des liens interdisciplinaires qui favorisent le transfert des apprentissages et l'ancrage

des savoirs. Le domaine des arts ne peut être considéré isolément. Il doit être abordé dans une perspective systémique qui permet d'établir des liens avec les domaines généraux de formation, les compétences transversales et les autres domaines d'apprentissage.

La création, l'interprétation et l'appréciation de productions artistiques s'accompagnent généralement d'une réflexion approfondie sur les grandes problématiques contemporaines, rejoignant les intentions éducatives des domaines généraux de formation. Par ailleurs, les propositions de création sont, tout comme les repères culturels, une porte d'entrée privilégiée vers les domaines généraux de formation. La planification et la réalisation de projets artistiques ou interdisciplinaires, le travail en équipe, l'interprétation d'œuvres ainsi que l'expression d'opinions sont autant d'actions qui permettent de répondre aux intentions éducatives ciblées par chacun de ces domaines et de les exploiter.

L'éducation artistique contribue au développement de chacune des compétences transversales. En raison de la nature des disciplines artistiques, la pensée créatrice est sollicitée tout au long de la démarche de création, de même que dans les situations d'interprétation et d'appréciation. L'élève est aussi amené à exploiter l'information, à résoudre des problèmes artistiques complexes, à se donner des méthodes de travail efficaces, à exercer son jugement critique et esthétique, à exploiter les technologies de l'information et de la communication, à actualiser son potentiel, à coopérer et à communiquer de façon appropriée.

L'éducation artistique permet d'établir des relations significatives et diversifiées avec les autres domaines disciplinaires. Par exemple, l'élève qui pratique un art s'approprie un langage symbolique et le développe pour construire du sens, au même titre qu'il se sert des codes d'une langue

pour communiquer oralement ou par écrit. Il a recours aux ressources de la langue parlée et écrite lorsqu'il porte un jugement critique et esthétique sur des productions artistiques ou qu'il rend compte de son expérience de création, d'interprétation ou d'appréciation. Par exemple, pour apprécier des œuvres ou des réalisations artistiques, l'élève doit les situer dans leur contexte historique, faisant ainsi appel à des notions, à des concepts et à des stratégies propres aux disciplines du domaine de l'univers social. La découverte d'œuvres littéraires enrichit son bagage culturel et lui permet de mieux apprécier certaines œuvres artistiques. La possibilité de travailler une même problématique tant du point de vue des arts que de celui de la mathématique, de la science et de la technologie lui fournit l'occasion d'aborder deux modes d'appréhension du réel qui sont complémentaires et se nourrissent l'un l'autre. La pratique artistique contribue aussi au développement personnel de l'élève. Elle l'amène à aborder et à traiter de façon particulière des enjeux d'ordre éthique et moral, des problématiques sociales, des croyances et des valeurs, et l'aide à adopter des attitudes et des habitudes de vie équilibrées.

Voilà, brièvement exposés, le potentiel interdisciplinaire du domaine des arts et la diversité des liens qu'il permet d'établir avec les autres éléments du Programme de formation. Compte tenu de ce qui précède, on peut aisément affirmer que l'apprentissage des arts contribue à l'enrichissement culturel de l'élève et à l'accomplissement de la mission de l'école.

Points communs aux disciplines du domaine des arts

Chaque discipline artistique possède un langage, des règles ou des conventions, des principes et des outils qui lui sont propres. Chacune représente aussi, en raison de

la spécificité de son langage – qui peut être gestuel, visuel, sonore ou corporel –, une manière particulière de se connaître, d'entrer en relation avec les autres et d'interagir avec l'environnement. Toutefois, au delà de leurs particularités, les disciplines artistiques favorisent les mêmes apprentissages fondamentaux. Cette base commune permet une éventuelle transition d'une discipline à l'autre en cours de formation, lors du passage du primaire au secondaire ou d'un cycle à l'autre, par exemple, ou encore à l'occasion d'un changement d'école.

Apprentissages fondamentaux

- Concrétiser et communiquer par un langage symbolique des idées, des images intérieures, des impressions, des sensations, des émotions et des sentiments dans des créations ou des interprétations artistiques variées.
- Apprécier des éléments de ses propres réalisations et de celles d'autres élèves, ainsi que des éléments d'œuvres d'hommes et de femmes de différentes origines ou époques, en se référant à des critères variés et en s'exprimant oralement ou par écrit.

Attitudes

- Réceptivité à ses sensations, à ses impressions, à ses émotions et à ses sentiments.
- Ouverture quant aux incidents de parcours, au risque dans ses essais et ses choix, aux propositions de création, aux œuvres et au contexte historique qui se rapporte à chacune d'elles.
- Attitude constructive à l'égard du travail d'équipe, de ses expériences artistiques et de la critique.
- Respect, notamment, des œuvres artistiques, de ses propres réalisations et de celles de ses pairs.

Dynamique de création

Depuis l'idée inspiratrice initiale jusqu'au moment où il se sépare de l'œuvre, l'artiste est engagé dans un cheminement dynamique et complexe. Ce cheminement, qui peut être décrit de différentes façons, a notamment été présenté comme une *dynamique de création*¹. Cette dynamique est décomposée en un processus et une démarche étroitement reliés.

Le processus

Le processus comporte trois phases qui se succèdent dans le temps, soit l'ouverture, l'action productive et la séparation. La phase d'ouverture est définie comme le moment d'« accueil de l'idée inspiratrice », la phase d'action productive est celle de la mise en forme de la création, alors que la phase de séparation correspond au moment où le créateur se détache de son œuvre.

La phase d'ouverture se déroule sous le signe de l'intuition et de la spontanéité; c'est le mouvement d'inspiration qui domine. L'élève ne s'arrête pas à la première idée venue : il explore et développe les émergences qui s'imposent et qui correspondent davantage à ce qui le touche. Il doit garder des traces de certaines idées, retenir les plus signifiantes et développer autour d'elles une intention de création. La phase d'action productive implique la mise en forme d'une création; c'est le mouvement d'élaboration qui domine. Cette phase suppose une conscience en action qui oriente le travail créateur et conduit l'élève à résoudre des problématiques complexes tant par sa sensibilité que par son intelligence. Dans ce contexte, il doit exploiter des combinaisons, développer et organiser les éléments retenus et mettre l'accent sur la concrétisation d'une idée. Il évalue le degré de correspondance entre l'idée qui l'habite intérieurement et ce qui prend forme. La phase de séparation représente un moment d'arrêt où il réfléchit sur sa réalisation et analyse

sa production pour en apprécier la correspondance avec son inspiration initiale. Le fait de montrer sa réalisation lui permet de prendre connaissance de la perception et de l'appréciation des autres. Le mouvement de distanciation qui prend toute son importance au moment de la phase de séparation permet à l'élève de se détacher de sa réalisation et de la considérer comme une étape dans son cheminement artistique.

La démarche

La démarche repose principalement sur le jeu interactif de trois mouvements : l'inspiration, qui insuffle des idées; l'élaboration, qui correspond au développement et à l'articulation des idées; et la distanciation, qui constitue un mouvement d'éloignement de la part du créateur à l'endroit de ce qui émerge de son action. Ces trois mouvements, qui se retrouvent à chacune des phases du processus, sont interdépendants et complémentaires, et génèrent des actions spécifiques à chaque phase. Il peut toutefois arriver que l'élève, comme le créateur, traverse la deuxième phase du processus sans nécessairement rencontrer de difficultés importantes et donc sans avoir à lâcher prise et à s'éloigner du travail créateur pour cerner ou résoudre une difficulté.

Propositions de création

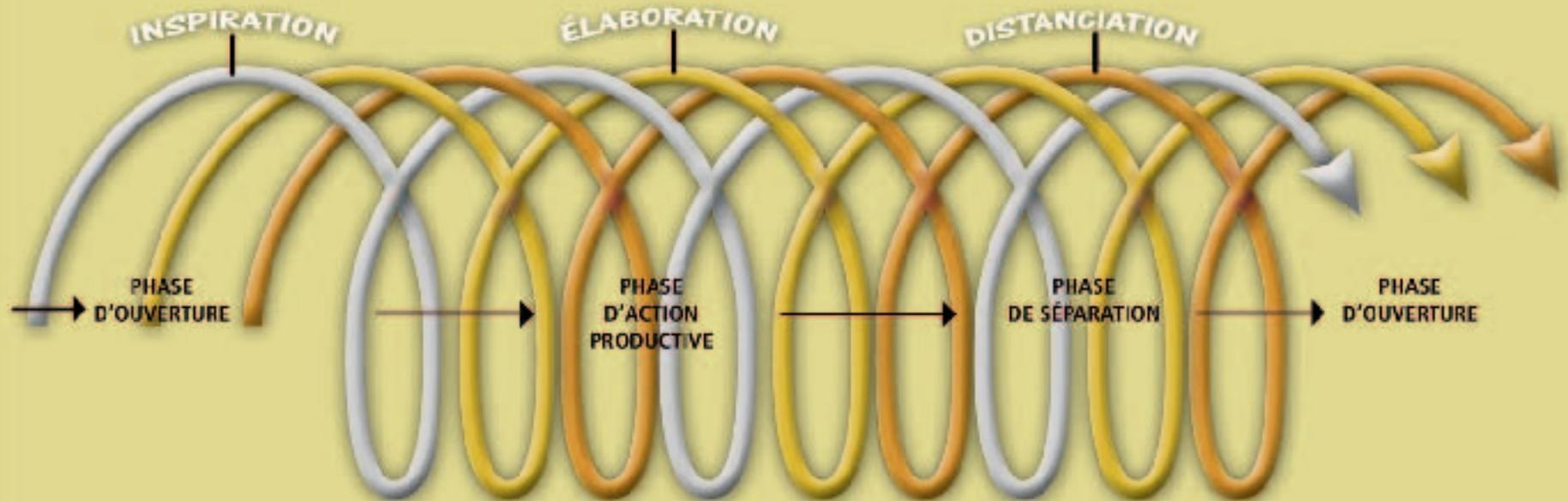
Les propositions de création sont des pistes de travail pouvant servir d'amorce, de fil conducteur ou de trame à la dynamique de création. Elles sont adaptées à l'âge et aux centres d'intérêt des élèves et présentent des problématiques qui

1. Nous faisons référence ici aux travaux du chercheur Pierre Gosselin, qui a ainsi nommé la démarche de création. Nous lui empruntons sa conception de la dynamique de création de même que le schéma qui la représente. Voir P. GOSSELIN, G. POTVIN, J.-M. GINGRAS et S. MURPHY, « Une représentation de la dynamique de création pour le renouvellement des pratiques en éducation artistique », *Revue des sciences de l'éducation*, vol. XXIV, n° 3, 1998, p. 647-666.

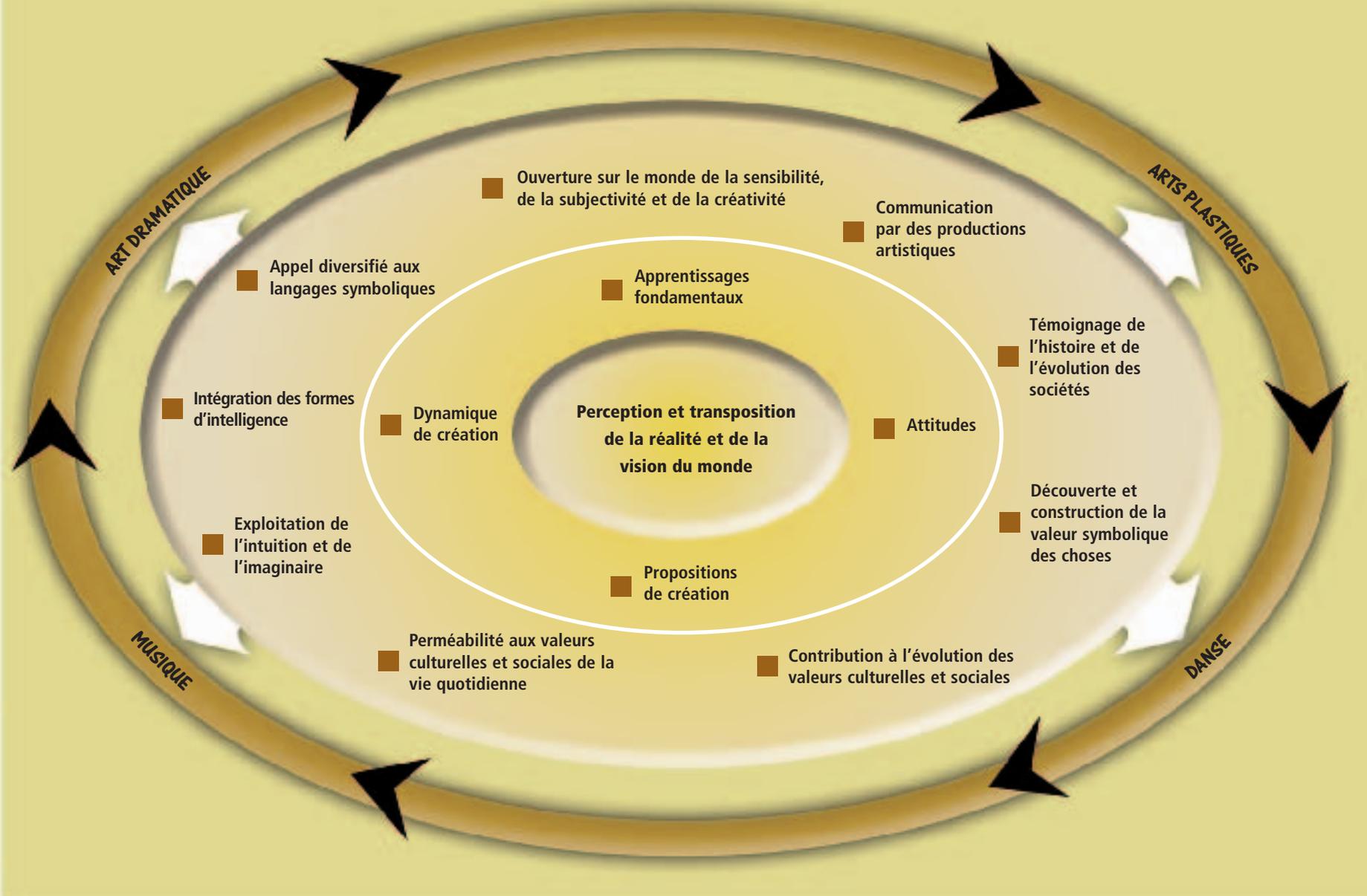
offrent une multiplicité de solutions et de réponses possibles. Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes professionnels, elles sont liées aux intentions éducatives des domaines généraux de formation et aux repères culturels. Dans ses réalisations, l'élève est invité à transposer sa vision de la proposition de manière concrète, expressive et symbolique.

Quel que soit le modèle théorique retenu, il importe d'accorder au processus créateur une place centrale parmi les activités d'apprentissage en arts. Tout comme l'interprétation et l'appréciation d'œuvres, la création constitue un élément incontournable de toute démarche d'appropriation de l'univers artistique. Ainsi, le processus créateur joue un rôle privilégié au sein des apprentissages fondamentaux transférables d'une discipline artistique à l'autre.

UNE REPRÉSENTATION DE LA DYNAMIQUE DE CRÉATION À LA FOIS COMME UN PROCESSUS ET UNE DÉMARCHE



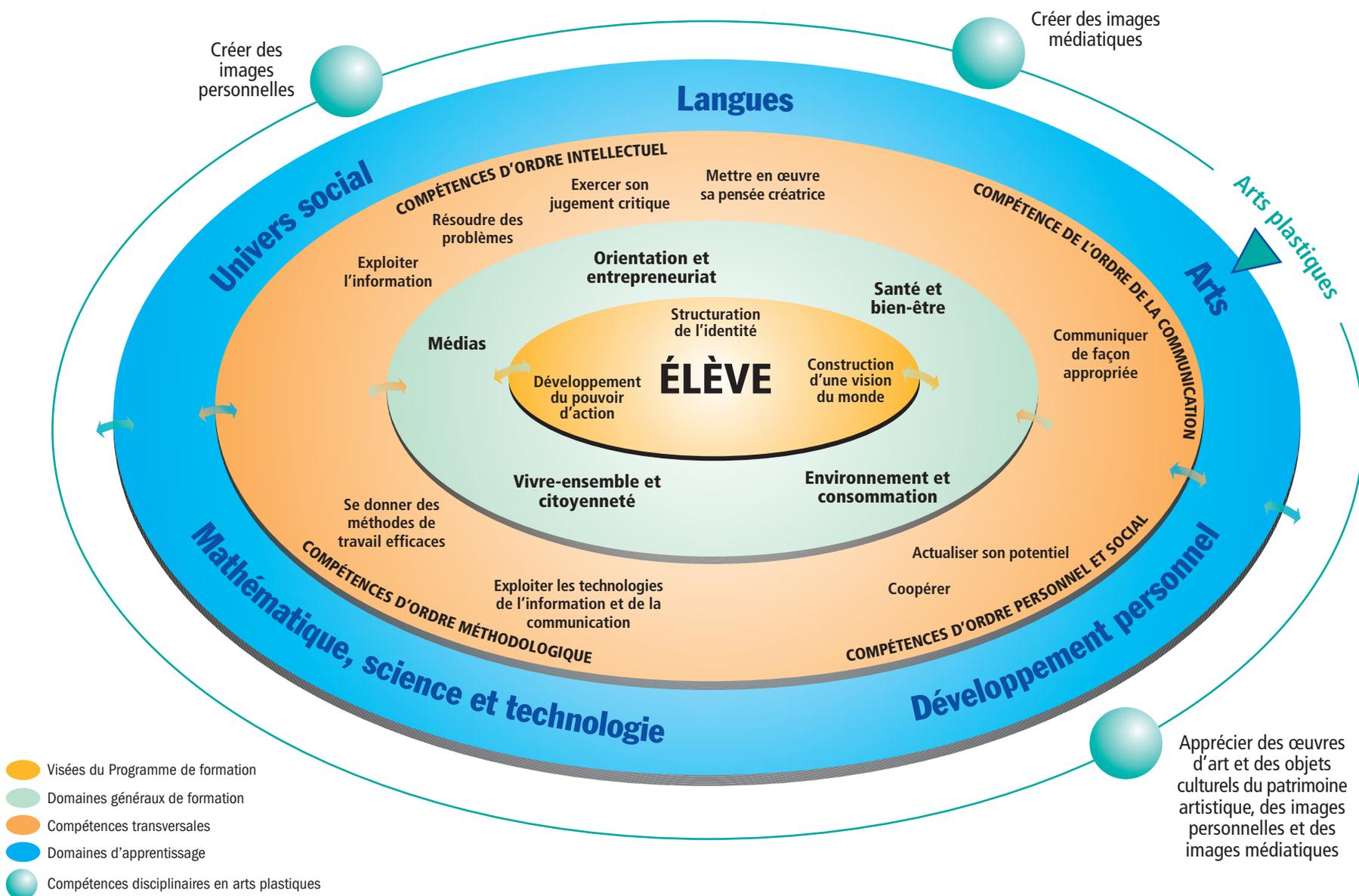
CARACTÉRISTIQUES DU DOMAINE DES ARTS ET POINTS COMMUNS AUX DISCIPLINES





Arts plastiques

Apport du programme d'arts plastiques au Programme de formation





Présentation de la discipline

À la fois matérialisation d'une pensée et expression d'une réalité socioculturelle, les arts plastiques¹ ont permis à l'homme, depuis les débuts de l'humanité, de traduire en images sa vision du monde à partir de savoir-faire qui varient selon les lieux, les époques et les cultures. La présence universelle des images au cours des siècles – dont l'histoire de l'art retrace le cheminement depuis la préhistoire, soit bien avant l'apparition de l'écriture – témoigne de l'importance pour l'homme de ce mode de connaissance qui relève de la sensibilité, de l'intuition et de l'imaginaire. Les artistes contribuent, depuis toujours, à faire évoluer les idées et, par le fait même, la société, en témoignant par leurs œuvres de leurs convictions, de leurs valeurs et de leurs préoccupations artistiques.

En arts plastiques, l'image adopte différentes formes selon les matériaux et les outils exploités. Elle peut être bidimensionnelle ou tridimensionnelle, figurative ou abstraite, statique ou dynamique, concrète ou virtuelle, durable ou éphémère, etc. Elle se révèle à partir de différentes techniques que les artistes ont décloisonnées pour élargir les registres de la création artistique. L'avènement de l'ordinateur a également contribué à enrichir la discipline en raison de la diversité des images que les nouveaux outils font naître et de l'attrait qu'ils exercent sur les jeunes.

Alors que l'œuvre d'art découle de l'engagement de l'artiste dans une dynamique de création² personnelle, l'image médiatique résulte du travail créateur orienté par la fonction de communication de l'image. Dans ce contexte, le concepteur médiatique concrétise un message visuel qui s'adresse à un public cible. Pour ce faire, il s'interroge sur la psychologie et la culture des destinataires,

précise l'information à leur transmettre et détermine les façons les plus efficaces de les toucher, de les persuader ou de les divertir. Le choix et le traitement des matériaux de même que l'organisation des composantes de l'image sont alors tributaires du message à communiquer.

La formation en arts plastiques vise le développement global de la personne et le rehaussement de sa culture. Elle *alphabétise* l'élève sur le plan visuel, elle l'aide à décoder les images et à voir de façon sensible et elle l'amène à exercer son esprit critique et son sens esthétique. Une telle formation revêt d'autant plus d'importance que la culture d'aujourd'hui est marquée par l'omniprésence de l'image et que les arts plastiques y jouent un rôle primordial sur le plan social, économique et artistique.

Le programme d'arts plastiques du premier cycle du secondaire s'inscrit dans la continuité de celui du primaire. Il prend également appui sur les apprentissages fondamentaux communs aux disciplines du domaine des arts, qu'il permet de consolider et d'approfondir. L'élève qui a vécu des expériences plastiques signifiantes pendant le primaire se présente au secondaire avec un bagage graphique et artistique qui correspond à son développement cognitif, affectif, social et psychomoteur.

1. Le terme *arts plastiques* provient d'Emmanuel Kant qui, au XVIII^e siècle, a inscrit cette discipline dans la tradition philosophique en l'identifiant aux arts de la forme. Les philosophes qui traitent d'esthétique et les historiens de l'art continuent de se référer à cette discipline en utilisant cette appellation.
2. La dynamique de création est décrite de manière explicite dans la section de ce chapitre qui porte sur le domaine des arts.

Comme celui du primaire, le programme du secondaire s'articule autour de trois compétences complémentaires et interdépendantes :

- Créer des images personnelles;
- Créer des images médiatiques;
- Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques.

La distinction entre les deux premières compétences repose sur leur fonction : l'une touche l'expression personnelle et l'autre, la communication par l'image. La création d'images personnelles permet à l'élève de poursuivre son cheminement artistique : il apprend graduellement à mieux maîtriser les gestes transformateurs, à mettre en valeur les propriétés des matériaux, à utiliser le langage plastique de façon personnelle et à organiser les éléments matériels et langagiers avec de plus en plus d'efficacité. Ses productions témoignent de ses valeurs personnelles et culturelles. Lorsqu'il crée des images médiatiques, c'est la démarche de communication visuelle qu'il apprivoise ou approfondit selon la formation qu'il a reçue au primaire. Le contenu de ses réalisations médiatiques doit désormais tenir compte de certains des repères culturels du public cible et intégrer l'information à lui communiquer. Parallèlement à ces deux compétences, l'élève développe sa compétence à apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques, dont les siennes et celles de ses pairs.

La place accordée au développement de chacune des compétences est modulée en fonction de la nature même de la discipline. Ainsi, les apprentissages relatifs à la création d'images personnelles ou d'images médiatiques demandent plus de temps en raison des exigences associées au processus d'acquisition des gestes, des techniques, du langage et des principes propres aux arts plastiques de même

qu'au développement d'habiletés psychomotrices complexes. De son côté, la compétence qui touche l'appréciation de productions plastiques est indissociable des deux autres puisqu'elle est essentielle au développement de l'esprit critique et du sens esthétique. Elle prend graduellement plus d'importance au secondaire, à mesure que l'élève consolide les apprentissages nécessaires pour créer des images personnelles ou médiatiques, et ce, en fonction de son développement socioaffectif et intellectuel.

La formation en arts plastiques offre à l'élève l'occasion de se familiariser avec de nombreux repères culturels de son environnement immédiat et avec ceux qui se rapportent aux œuvres et réalisations plastiques qu'il apprécie. Elle lui permet également de les mettre en relation avec les repères culturels associés à d'autres disciplines. Par ailleurs, des activités telles que la fréquentation de musées et de galeries d'art ou la rencontre avec des artistes jouent un rôle important pour le sensibiliser au processus de création et lui faire découvrir de façon concrète la matérialité des œuvres. Cela contribue aussi à enrichir sa perception et son appréciation des œuvres. C'est ainsi qu'il s'ouvre au monde des arts et en découvre certaines particularités. Il prend aussi conscience de ce qui caractérise sa propre culture. Cette perception renouvelée et enrichie du monde participe à la structuration de son identité personnelle et culturelle et le prépare à exercer son rôle de citoyen.

Relations entre les arts plastiques et les autres éléments du Programme de formation

Lorsqu'il crée des images personnelles ou médiatiques ou qu'il apprécie divers types de productions plastiques, l'élève fait appel à son imagination, à sa sensibilité et à sa culture. Il a recours à un langage symbolique pour exprimer ce qu'il est et sa vision du monde, qu'il confronte avec celle des autres. Il apprend à mieux se connaître, à connaître l'autre et à comprendre l'environnement dans lequel il évolue et interagit, autant de facteurs qui contribuent à développer son pouvoir d'action. La formation en arts plastiques contribue ainsi, de façon particulière, aux visées du Programme de formation de l'école québécoise.

Le programme d'arts plastiques fait partie de l'ensemble plus vaste que constitue le Programme de formation. Il doit donc être compris et utilisé selon une approche systémique qui permet d'établir des liens avec l'ensemble des autres éléments de ce programme : les domaines généraux de formation, les compétences transversales et les autres disciplines.

Relations avec les domaines généraux de formation

Les propositions de création sont une porte d'entrée privilégiée vers les domaines généraux de formation. À partir de préoccupations actuelles, l'élève se questionne, s'informe, réfléchit, analyse la situation, communique son point de vue, prend position et exprime son opinion. Les problématiques traitées peuvent être universelles (environnement, mondialisation, racisme, sexisme, conflits armés, etc.), sociales (pauvreté, accès aux soins de santé, actions communautaires, etc.) ou personnelles (affirmation de soi, relations interpersonnelles, alimentation, sexualité, activités physiques ou culturelles, etc.). La planification et la réalisation

de projets artistiques ou interdisciplinaires, l'appréciation de productions plastiques, le travail en équipe, l'exercice du jugement critique ainsi que l'expression de points de vue sont autant d'actions qui permettent de répondre aux intentions éducatives ciblées par chacun des domaines généraux de formation et de les exploiter. Dans cette optique, tous les domaines sont susceptibles d'être touchés.

Relations avec les compétences transversales

Lorsqu'il crée des images personnelles ou médiatiques ou qu'il apprécie divers types de productions plastiques, l'élève sollicite et développe à la fois différentes compétences transversales. Ainsi, il doit mettre en œuvre sa pensée créatrice et exploiter l'information en rapport avec les propositions à traiter et les productions artistiques à apprécier. Pour imaginer différentes hypothèses ayant un lien avec son projet de création et en planifier les étapes de réalisation, il lui faut exercer son jugement critique, résoudre des problèmes d'ordre matériel et technique et se donner des méthodes de travail efficaces. Il doit aussi être en mesure d'exploiter les technologies de l'information et de la communication pour créer des images plastiques personnelles ou médiatiques et pour consulter des sources documentaires numériques. De par leur nature, les arts plastiques permettent à l'élève d'actualiser son potentiel puisque les images qu'il crée représentent, expriment et symbolisent ses idées ou ses sentiments, et son appréciation de productions plastiques porte la marque de son interprétation personnelle et de sa sensibilité. De plus, les différents projets artistiques auxquels il participe au cours du cycle l'amènent à coopérer avec les autres élèves en

interagissant dans un esprit d'ouverture pour apporter sa contribution à chacun des projets et tirer profit du travail coopératif. Enfin, de nombreuses occasions de communiquer de façon appropriée lui sont fournies, particulièrement lorsqu'il exprime son appréciation d'œuvres d'art ou parle de son expérience de création.

Relations avec les domaines d'apprentissage

Les arts plastiques recèlent un grand potentiel de liens avec les autres disciplines du domaine des arts du fait qu'elles partagent une même dynamique de création et des compétences similaires. Des liens interdisciplinaires peuvent aussi être établis avec chacun des autres domaines du Programme de formation. Ils ne peuvent être évoqués ici qu'à titre d'illustration et seront découverts au fil des expériences.

L'exploitation de gestes transformateurs, qui suppose de connaître et de prendre en considération les propriétés des matériaux, peut susciter des questions qui font appel à des notions de la science et de la technologie. L'élève peut s'interroger, par exemple, sur les couleurs pigmentaires par opposition aux couleurs lumière et faire des recherches sur cette question.

Pour structurer une réalisation plastique, qui exige l'organisation de formes bidimensionnelles et tridimensionnelles dans l'espace, l'élève doit déployer un raisonnement mathématique. Par exemple, à partir de la technique du collage, il peut explorer des processus liés à la géométrie. De même, pour exploiter la technique d'assemblage en sculpture, il est amené à développer son sens spatial et sa compréhension des solides.

Lorsque l'élève travaille à une création collective, participe à des activités de recherche sur des artistes ou des mouvements artistiques, communique son appréciation d'une œuvre d'art ou rend compte de son expérience de création, il est appelé à exploiter de diverses façons les ressources de sa langue, à l'oral comme à l'écrit, en utilisant le vocabulaire propre aux arts plastiques. Il peut aussi le faire en utilisant une langue seconde.

L'analyse d'œuvres d'art et de réalisations plastiques provenant de diverses sociétés et de différentes époques aide l'élève à construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société, concepts qui relèvent du domaine de l'univers social. Par exemple, l'appréciation d'œuvres qui représentent des scènes de la vie quotidienne dans différents contextes et cultures lui permet de saisir le sens des

actions humaines dans un milieu donné et d'interpréter des faits sociaux à l'aide de l'histoire. Le fait de décoder un paysage en géographie enrichit sa représentation du territoire naturel et lui permet de traduire ensuite dans une réalisation plastique cette perception renouvelée.

Axées sur la réflexion, le questionnement et le dialogue dans une perspective de connaissance de soi et d'épanouissement personnel, des disciplines comme l'enseignement moral ou religieux aident l'élève à établir un contact plus intime avec lui-même. Ce contact est indispensable au développement de tout langage artistique. Par ailleurs, les œuvres d'art et les réalisations médiatiques sont parfois inspirées par des problématiques sociales et elles témoignent alors de la position de leurs auteurs au regard des enjeux en cause. L'élève peut donc trouver dans

l'appréciation de telles œuvres un terrain fertile pour enrichir son référentiel moral. De plus, comme tout un pan de l'histoire de l'art mondial relève de l'art sacré, l'élève peut, lorsqu'il apprécie des œuvres appartenant à de grandes traditions religieuses, puiser dans les connaissances qu'il a acquises dans la classe d'enseignement religieux et les enrichir.

Ces quelques exemples montrent l'intérêt des liens qui peuvent être établis entre les différentes composantes du Programme de formation. Ils témoignent aussi de leur valeur ajoutée dans la formation de base de l'élève, puisqu'ils favorisent le transfert et l'ancrage de ses apprentissages, l'élaboration de sa vision du monde et l'enrichissement de sa culture.

Contexte pédagogique

La classe d'arts plastiques, un lieu dynamique

La classe d'arts plastiques est un lieu dynamique qui stimule la créativité, encourage l'autonomie et où la prise de risques est valorisée. Il y règne un climat de confiance et de respect qui permet à l'élève de s'ouvrir à la création, d'exprimer des idées, d'échanger des points de vue, de s'engager et de persévérer dans le travail créateur. Son aménagement physique est fonctionnel et adapté aux exigences du travail de création et d'appréciation d'œuvres d'art diverses. L'élève y a accès à des matériaux et à des outils artistiques de qualité, notamment dans le domaine de la création numérique, de même qu'à des ressources documentaires diversifiées. Les activités qui s'y déroulent trouvent un prolongement à l'extérieur de ses murs. En effet, pour que l'élève puisse établir un contact avec son

milieu culturel et s'éveiller à des perspectives de carrière, il importe qu'il ait l'occasion de fréquenter des lieux de diffusion des arts et qu'il puisse participer, à l'école ou ailleurs, à des activités auxquelles sont associés des artistes et autres créateurs.

Des situations d'apprentissage complexes et signifiantes

Les situations d'apprentissage et d'évaluation sont riches et signifiantes, et leur complexité augmente à mesure que l'élève progresse dans le cycle. Une situation est signifiante lorsqu'elle comporte une proposition de création susceptible de le toucher, de le faire réfléchir et de susciter son engagement dans la dynamique de création. Elle est riche lorsqu'elle intègre une problématique pouvant donner lieu à plusieurs solutions, ce qui demande un effort pour per-

sonnaliser le travail de création. Elle est complexe lorsqu'elle exige un traitement de haut niveau représentant, pour l'élève, un défi qui mobilise des savoir-faire adaptés à ses capacités psychomotrices et cognitives, des savoirs disciplinaires pertinents ainsi que des attitudes telles que l'ouverture, le respect et le goût de la réussite et du dépassement. Le fait de relever ce défi l'aide aussi à développer sa connaissance et son estime de soi.

L'enseignant : un guide, un animateur, un expert et un passeur culturel

Tour à tour guide, animateur et expert, l'enseignant d'arts plastiques joue un rôle important dans le développement des compétences artistiques de l'élève. Tout d'abord, il instaure un climat d'ouverture qui est propice à la création et à l'appréciation et qui favorise la recherche personnelle

tout autant que le travail de collaboration. Il propose à l'élève des défis à sa mesure et l'encourage à développer son autonomie et son esprit d'initiative. Il l'accompagne, le guide et le soutient tout au long de ses apprentissages et il lui fait découvrir l'importance de la rigueur dans les démarches de création et d'appréciation. Il tire parti de son expertise pour soutenir le travail créateur de l'élève et il l'invite à personnaliser sa démarche comme sa production. Ses attentes à son égard sont réalistes et il lui offre, au besoin, un parcours différencié pour mieux l'aider à progresser dans le développement, la consolidation et la maîtrise de ses compétences. Il mise sur l'individualité de chacun de ses élèves pour faire ressortir la richesse de leur potentiel créateur respectif. Il leur fait aussi prendre conscience des stratégies qu'ils utilisent pour développer leurs compétences artistiques. Enfin, il joue un rôle de *passeur culturel*³ capable de communiquer sa passion pour l'art et d'établir des ponts entre le passé et le présent ou entre différentes manifestations de l'art. En somme, l'enseignant doit être un expert dans sa discipline, posséder une connaissance du développement graphique et artistique de l'adolescent, et être ouvert et attentif aux aspects socioaffectifs propres à la création et à l'appréciation d'œuvres d'art.

L'élève : acteur et responsable de ses apprentissages

L'élève, quant à lui, demeure le premier responsable de ses apprentissages. Il fait preuve d'autonomie et de persévérance et ses gestes comme ses choix matériels témoignent d'une volonté de s'approprier et de contrôler les aspects techniques de la discipline pour mieux représenter, exprimer et symboliser sa vision du monde. Il porte également une attention particulière à la recherche d'originalité et d'expressivité en mettant l'accent sur l'authenticité de sa réponse. Il évite les clichés et les stéréotypes

et privilégie les éléments qui reflètent sa personnalité et témoignent de sa différence. Sa recherche d'originalité peut se traduire par une réponse novatrice à la proposition de création, par l'exploitation de gestes inusités, par le traitement fantaisiste du langage plastique, etc. Par ailleurs, la recherche d'expressivité peut se manifester par la spontanéité ou l'intensité gestuelle, le dynamisme du traitement, l'exploitation sensible du langage plastique, l'intensité du rapport entre les composantes de l'image, etc.

Lors de ses expériences de création et d'appréciation, l'élève est invité à en consigner des traces. Celles-ci témoignent des processus qu'il a adoptés comme des résultats de ses expériences. Elles l'aident à cerner sa manière d'apprendre, ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Ces prises de conscience favorisent le réinvestissement de ses apprentissages dans des situations analogues ou dans d'autres contextes.

L'évaluation comme aide à l'apprentissage

L'évaluation doit avant tout être conçue comme une aide à l'apprentissage. Elle suppose, à travers chaque situation d'apprentissage, une régulation qui permet d'apporter les ajustements nécessaires au développement des compétences. Pour cette raison, il est plus juste de parler d'une situation d'apprentissage et d'évaluation. Cette régulation peut être faite par des observations directes ou encore par des observations consignées à l'aide de listes de vérification, de grilles d'autoévaluation ou de coévaluation. L'usage d'autres outils de consignation, comme le portfolio sur support numérique, est recommandé pour enregistrer certaines créations d'œuvres plus significatives. L'enseignant et l'élève seront ainsi en mesure de voir une progression dans le développement des compétences et de réajuster, s'il y a lieu, les moyens utilisés pour atteindre le niveau de développement attendu en fin de cycle.

3. L'expression est de Jean-Michel Zakhartchouk et est tirée de *L'enseignant, un passeur culturel*, Paris, ESF, 1999, 126 p.

COMPÉTENCE 1 Créer des images personnelles

Sens de la compétence

Créer en arts plastiques, c'est concrétiser dans la matière, par l'action de l'imagination créatrice et de la pensée visuelle, des images que l'on porte en soi. Lorsque cette activité artistique est tournée vers la création d'images personnelles, elle permet à l'élève de traduire sa perception du réel et de développer sa créativité. Dans cette optique, il exploite de façon toujours plus consciente les phases et les mouvements de la dynamique de création et découvre ainsi son pouvoir créateur. Plutôt que de s'arrêter à sa première idée, il prend le temps d'inventorier plusieurs possibilités, de se documenter et de faire des esquisses et des croquis. Il porte une attention particulière à l'impact du geste transformateur sur la construction de sens⁴. Par l'expérimentation, il développe des savoir-faire et découvre des façons de personnaliser la matière. Il est aussi appelé à découvrir et à s'appropriier les gestes transformateurs qui découlent de la création numérique.

Pour créer des images personnelles, l'élève transforme des matériaux à partir de techniques diversifiées, y compris les technologies de l'information et de la communication. Il peut choisir de travailler au moyen de l'observation directe, de recourir à sa mémoire des êtres et des choses ou de faire appel à l'invention pour créer un univers inédit. À mesure qu'il enrichit ses connaissances et ses savoir-faire, il parvient à structurer dans l'espace, de façon de plus en plus authentique, originale et expressive, les éléments matériels et langagiers, en tenant compte de ses besoins et de son intention de création. Il est aussi capable de prendre du recul pour s'assurer de l'adéquation entre ce qu'il veut exprimer et l'image en voie de matérialisation.

Le fait de partager avec d'autres son expérience de création et de rendre compte de ses façons de faire lui permet de mieux intégrer ses apprentissages pour les réinvestir ensuite dans d'autres créations ou dans des situations d'appréciation. Ainsi, l'articulation des composantes de la compétence s'inscrit dans un mouvement dynamique qui se manifeste à différents moments de l'expérience de création.

Les situations d'apprentissage et d'évaluation s'inspirent des domaines généraux de formation et elles sont conçues de façon à mobiliser l'ensemble des ressources de la compétence. Elles exploitent des propositions de création significatives, riches et toujours plus complexes, qui tiennent compte du cheminement graphique et artistique de l'élève et peuvent donner lieu à de multiples réponses. La plupart du temps, l'élève travaille seul. Il transforme la matière, réelle ou virtuelle, dans un espace à deux ou à trois dimensions en faisant appel à sa mémoire, à l'observation ou à l'invention. Il a accès à des matériaux et à des outils artistiques traditionnels de qualité, auxquels s'ajoutent des matériaux et outils relatifs à la création numérique. Il dispose également d'une documentation diversifiée où il peut puiser pour enrichir ses images. À l'occasion, les situations de création l'amènent à tirer profit des ressources disponibles dans son milieu : lieux de diffusion de la culture artistique; artistes et artisans; événements relatifs aux arts. Il fait de fréquents retours réflexifs sur son expérience, à partir des traces qu'il a consignées pour témoigner de son cheminement dans la dynamique de création. Il peut ainsi cerner les apprentissages qu'il a effectués et les stratégies qu'il a utilisées pour y arriver.

4. Le geste transformateur, synonyme de conscience en action, s'oppose au geste mécanique ou dicté et se caractérise par des qualités particulières. Ainsi, le geste spontané traduit le dynamisme de l'action créatrice et confère à l'image une partie de son expressivité, alors que le geste précis tient compte des propriétés et des potentialités des matériaux, les exploite et les met en valeur. Le geste contrôlé, quant à lui, suppose la maîtrise des aspects techniques tributaires de la qualité de la transformation matérielle.

Compétence 1 et ses composantes

Exploiter des idées en vue d'une création plastique

S'ouvrir à une proposition • Être attentif aux idées, aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elle suscite • Garder des traces de ses idées • Explorer différentes façons de traduire ses idées de création en images • Sélectionner des idées et anticiper son projet de création



Rendre compte de son expérience de création plastique

S'interroger sur son intention de création et son cheminement • Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique

Expérimenter des façons de matérialiser ses idées • Mettre à profit sa mémoire des gestes transformateurs et sa connaissance du langage plastique • Choisir les gestes et les éléments les plus signifiants en rapport avec son intention de création • Développer des modalités d'utilisation de ces gestes et de ces éléments

Structurer sa réalisation plastique

Réinvestir le fruit de ses expérimentations • Mettre en forme les éléments matériels et langagiers et les organiser dans l'espace • Examiner ses choix matériels et langagiers au regard de son intention de création • Procéder à des ajustements en fonction de ses choix artistiques • Raffiner, au besoin, certains éléments

Critères d'évaluation

- Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, le processus d'élaboration et le résultat de sa création
- Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs
- Justesse de l'exploitation des propriétés des matériaux
- Traitement personnel du langage plastique
- Cohérence de l'organisation des composantes de l'image
- Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs
- Intégration de retours réflexifs au cours de l'expérience de création

Attentes de fin de cycle

Au terme du premier cycle du secondaire, l'élève exploite la dynamique de création de façon consciente et, la plupart du temps, autonome. Ses réalisations témoignent d'un souci d'authenticité et d'une recherche d'originalité et d'expressivité. Elles reflètent l'évolution de ses champs d'intérêt d'ordre social, culturel, affectif et cognitif. Au cours du travail de création, l'élève cherche des idées avec ses pairs et l'enseignant, consulte des sources documentaires, fait des esquisses et des croquis et précise une intention de création. À partir de techniques bidimensionnelles et tridimensionnelles, traditionnelles et numériques, il expérimente l'utilisation des matériaux retenus par lui et l'enseignant pour sa création, contrôle des gestes transformateurs, tire parti des propriétés des matériaux et des outils exploités, et utilise de façon personnelle le langage plastique. Ses réalisations résultent d'une organisation cohérente des éléments qui les composent. L'élève décrit et commente son expérience de création en faisant ressortir les apprentissages qu'il a effectués ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Il anticipe le transfert de certains apprentissages dans des contextes analogues de création ou d'autres contextes disciplinaires.

COMPÉTENCE 2 Créer des images médiatiques

Sens de la compétence

L'image médiatique concerne la communication et suppose la présence d'un émetteur qui transmet un message visuel à un récepteur ciblé qu'il vise à informer, persuader ou divertir. Elle peut prendre diverses formes – productions imprimées, télévisuelles ou autres – et exploiter différentes techniques ainsi que des matériaux traditionnels aussi bien que virtuels. La qualité de l'image médiatique repose sur l'efficacité du message, qui doit être univoque et susceptible d'être saisi de façon immédiate par le destinataire. Dans un contexte professionnel, le concepteur médiatique possède une connaissance approfondie des codes visuels et des caractéristiques des destinataires potentiels, ce qui lui permet d'atteindre efficacement le public cible. Pour l'élève, la création de messages visuels adressés à différents types de destinataires représente une occasion de se sensibiliser à l'influence des images médiatiques sur sa vie personnelle, de comprendre les valeurs qu'elles visent à promouvoir et de découvrir des codes visuels et des caractéristiques des destinataires potentiels, ce qu'il pourra réutiliser dans de nouvelles créations.

Pour créer des images médiatiques, l'élève s'engage dans une dynamique comparable à celle qui caractérise la création personnelle. La différence repose sur la fonction de communication de l'image, qui oriente la représentation, l'expression et la symbolisation selon l'information à transmettre aux destinataires. L'élève amorce son expérience de création médiatique en faisant des recherches sur la culture des destinataires. Il repère ensuite des codes visuels susceptibles de les atteindre, inventorie plusieurs idées, ébauche diverses hypothèses au moyen de croquis et précise son intention de création. Le choix et le traite-

ment des matériaux – qu'ils soient traditionnels ou numériques –, le caractère des gestes transformateurs, l'utilisation du langage plastique et l'organisation des composantes de la réalisation sont travaillés en fonction du message à communiquer visuellement à un public récepteur. L'élève se ménage aussi des moments de recul pour s'assurer de l'adéquation entre son intention médiatique et l'image qu'il a créée, et pour valider l'efficacité de cette dernière auprès de destinataires témoins. En partageant son expérience de création médiatique et en rendant compte de ses façons de faire, l'élève intègre ses apprentissages et peut les réinvestir dans d'autres créations et dans des situations d'appréciation. Ainsi, l'articulation des composantes de la compétence s'inscrit dans un mouvement dynamique qui se manifeste à différents moments de l'expérience de création.

Les situations d'apprentissage et d'évaluation s'inspirent des domaines généraux de formation et sont conçues de façon à mobiliser l'ensemble des ressources de la compétence. Elles exploitent des propositions de création significatives, riches et toujours plus complexes, qui tiennent compte du cheminement graphique et artistique de l'élève et peuvent donner lieu à de multiples réponses. La plupart du temps, l'élève travaille seul. Il transforme la matière, réelle ou numérique, dans un espace à deux ou à trois dimensions en faisant appel à sa mémoire, à l'observation ou à l'invention. Il a accès à des matériaux et à des outils artistiques traditionnels de qualité, auxquels s'ajoutent des matériaux et outils relatifs à la création numérique. Il est aussi capable de tenir compte de quelques codes visuels pour augmenter l'efficacité de son message. Il dispose d'une documentation diversifiée où il peut puiser

pour enrichir ses images. À l'occasion, les situations de création l'amènent à exploiter les ressources disponibles dans son milieu : lieux de diffusion de la culture médiatique; créateurs; événements relatifs aux médias. Il fait de fréquents retours réflexifs sur son expérience, à partir des traces qu'il a consignées pour témoigner de son cheminement dans la dynamique de création. Il peut ainsi cerner les apprentissages qu'il a effectués et les stratégies qu'il a utilisées pour y arriver.

Compétence 2 et ses composantes

Exploiter des idées en vue d'une création médiatique

S'ouvrir à une proposition • Être attentif aux idées, aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elle suscite • Tenir compte des caractéristiques de son public cible • Garder des traces de ses idées • Explorer différentes façons de traduire ses idées en images et les adapter en fonction du public cible • Sélectionner des idées et anticiper son projet de création médiatique



Rendre compte de son expérience de création médiatique

S'interroger sur son intention de création et son cheminement • Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible

Expérimenter des façons de matérialiser ses idées • Mettre à profit sa mémoire des gestes transformateurs et sa connaissance du langage plastique • Choisir les gestes et les éléments les plus signifiants en rapport avec son intention • Développer des modalités d'utilisation de ces gestes et de ces éléments pour les adapter au public cible

Structurer sa réalisation médiatique

Réinvestir le fruit de ses expérimentations • Mettre en forme les éléments matériels et langagiers et les organiser en fonction du message à communiquer • Valider l'impact médiatique du message visuel auprès d'un public témoin • Réexaminer ses choix matériels et langagiers • Procéder à des ajustements • Raffiner, au besoin, certains éléments

Critères d'évaluation

- Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, la mise en forme et le résultat de sa création
- Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs
- Justesse de l'exploitation des propriétés des matériaux
- Traitement du langage plastique intégrant des codes visuels
- Efficacité de l'organisation des composantes dans le développement du message visuel
- Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs
- Intégration des retours réflexifs au cours de l'expérience de création

Attentes de fin de cycle

Au terme du premier cycle du secondaire, l'élève exploite la dynamique de création de façon consciente et, la plupart du temps, autonome. Ses réalisations médiatiques témoignent d'un souci d'authenticité et d'une recherche d'originalité et d'expressivité. Elles contiennent l'information à communiquer et s'adressent à un public cible. Au cours du travail de création, l'élève cherche des idées avec ses pairs et l'enseignant, s'informe sur la culture des destinataires, consulte des sources documentaires et fait des croquis. À partir de techniques traditionnelles et numériques, il expérimente la transformation de divers matériaux, contrôle certains des gestes transformateurs, tire parti des propriétés des matériaux et des outils exploités, et utilise de façon personnelle des éléments du langage plastique. Tributaires de la culture du public cible et des exigences de l'information à communiquer, ses réalisations résultent d'une organisation cohérente des éléments qui les composent et intègrent des codes visuels propres à la communication par l'image. L'élève décrit et commente son expérience de création médiatique en faisant ressortir les apprentissages qu'il a effectués ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Il anticipe le transfert de certains apprentissages dans des contextes analogues de création ou d'autres contextes disciplinaires.

COMPÉTENCE 3 Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques

Sens de la compétence

Apprécier une production plastique – œuvre d'art ou objet culturel du patrimoine artistique⁵, image personnelle ou image médiatique –, c'est poser sur elle un regard sensible, critique et esthétique, et en explorer les diverses significations afin d'être en mesure de former et d'exprimer à son sujet un jugement personnel. Cet exercice permet d'approfondir la connaissance que l'on a de soi-même, de structurer son identité et de s'ouvrir à d'autres cultures. Le contact avec des réalisations artistiques variées – qu'il s'agisse des siennes, de celles de ses pairs ou de productions d'autres époques ou cultures – amène l'élève à accroître sa conscience artistique et sa sensibilité aux qualités expressives, symboliques, techniques et esthétiques d'une production plastique. Ce contact lui permet aussi de s'intéresser davantage aux œuvres et aux lieux culturels et de se doter de critères personnels d'appréciation qui guideront ses choix et lui permettront de devenir un spectateur sensible et averti.

Au moment où il aborde une œuvre, une image ou un objet du patrimoine artistique pour en faire l'analyse, l'élève est invité à s'en imprégner et à porter attention à ses réactions émotives et esthétiques. Il en repère les éléments constitutifs et en dégage la structure en tenant compte du contexte historique. Il relève certains éléments expressifs ou symboliques qui lui paraissent signifiants et il les met en relation avec l'effet que l'œuvre a produit sur lui. Il doit aussi tenir compte de critères déterminés au préalable et à la lumière desquels il pourra justifier son point de vue. L'ensemble de ce processus d'appréciation se réalise dans un esprit de respect à l'égard de l'œuvre, mais aussi des autres élèves et du regard qu'ils portent

sur elle. En confrontant sa perception avec celle des autres, l'élève approfondit sa compréhension et nuance son jugement. Il fait de fréquents retours réflexifs sur son expérience, à partir des traces qu'il a consignées pour témoigner de son cheminement. Il peut ainsi expliquer ce qu'il a appris sur lui-même, sur les œuvres et sur les artistes, et décrire les moyens qu'il a utilisés pour apprendre.

Pour apprécier des productions plastiques, l'élève prend part à des activités d'observation et d'interprétation d'images et d'objets de différentes époques, civilisations et cultures et appartenant à des genres et à des courants esthétiques variés. Il peut également observer ses propres réalisations et celles de ses pairs. Cette observation se fait le plus souvent en classe, mais l'élève doit aussi avoir l'occasion de visiter des lieux d'exposition et de rencontrer des artistes pour prendre contact avec la matérialité des œuvres et se sensibiliser au processus créateur des artistes. Lorsqu'il s'agit d'images médiatiques, il est amené à analyser divers types de productions imprimées, télévisuelles et autres. Dans tous les cas, l'élève se réfère à une expérience culturelle adaptée à son âge, au contenu des œuvres et des réalisations observées et à quelques sources documentaires visuelles, numériques ou sonores. Il s'appuie sur des critères d'appréciation déterminés par les élèves et l'enseignant. Ces critères peuvent se rapporter au traitement du sujet ou de la proposition de création, à la transformation matérielle, à des éléments du langage plastique, aux émotions, sentiments ou impressions qu'il a ressentis ainsi qu'à des aspects du contexte historique. Pour ce qui est des réalisations médiatiques, il faut ajouter à ces critères l'impact du message et les façons de le

concrétiser. L'élève communique son appréciation oralement ou par écrit, démontrant ainsi sa capacité à s'approprier les informations pertinentes et sa volonté de conférer à son appréciation un caractère personnel. Le fait de partager son expérience d'appréciation et de rendre compte de ses stratégies lui permet de prendre conscience de ses façons d'apprendre, de mieux intégrer ses apprentissages et de les réinvestir dans d'autres situations de création ou d'appréciation.

5. Le patrimoine artistique, héritage visuel de l'humanité et mémoire des hommes, comprend les œuvres d'art et les objets culturels qui témoignent du travail des artistes et des artisans au cours des siècles. Bien que la fonction d'origine des objets culturels soit d'abord utilitaire, ils sont dignes d'intérêt en raison de leurs qualités esthétiques, de leur dimension historique et de l'information qu'ils transmettent sur la société dont ils proviennent.

Compétence 3 et ses composantes

Analyser une œuvre ou une réalisation

S'imprégner de l'œuvre ou de la réalisation et y repérer des éléments matériels et langagiers • Dégager des éléments signifiants à partir de critères variés • S'il y a lieu, à l'aide de l'information mise à sa disposition, repérer des aspects historiques • Établir des liens entre ces éléments



Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques

Rendre compte de son expérience d'appréciation

Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Interpréter le sens de l'œuvre ou de la réalisation

Repérer des éléments expressifs et symboliques et établir un rapport avec l'effet ressenti • Mettre en relation les éléments retenus

Porter un jugement d'ordre critique et esthétique

Revoir son interprétation préalable de l'œuvre en fonction de son contexte historique • Construire son argumentation en tenant compte de certains critères et communiquer son point de vue

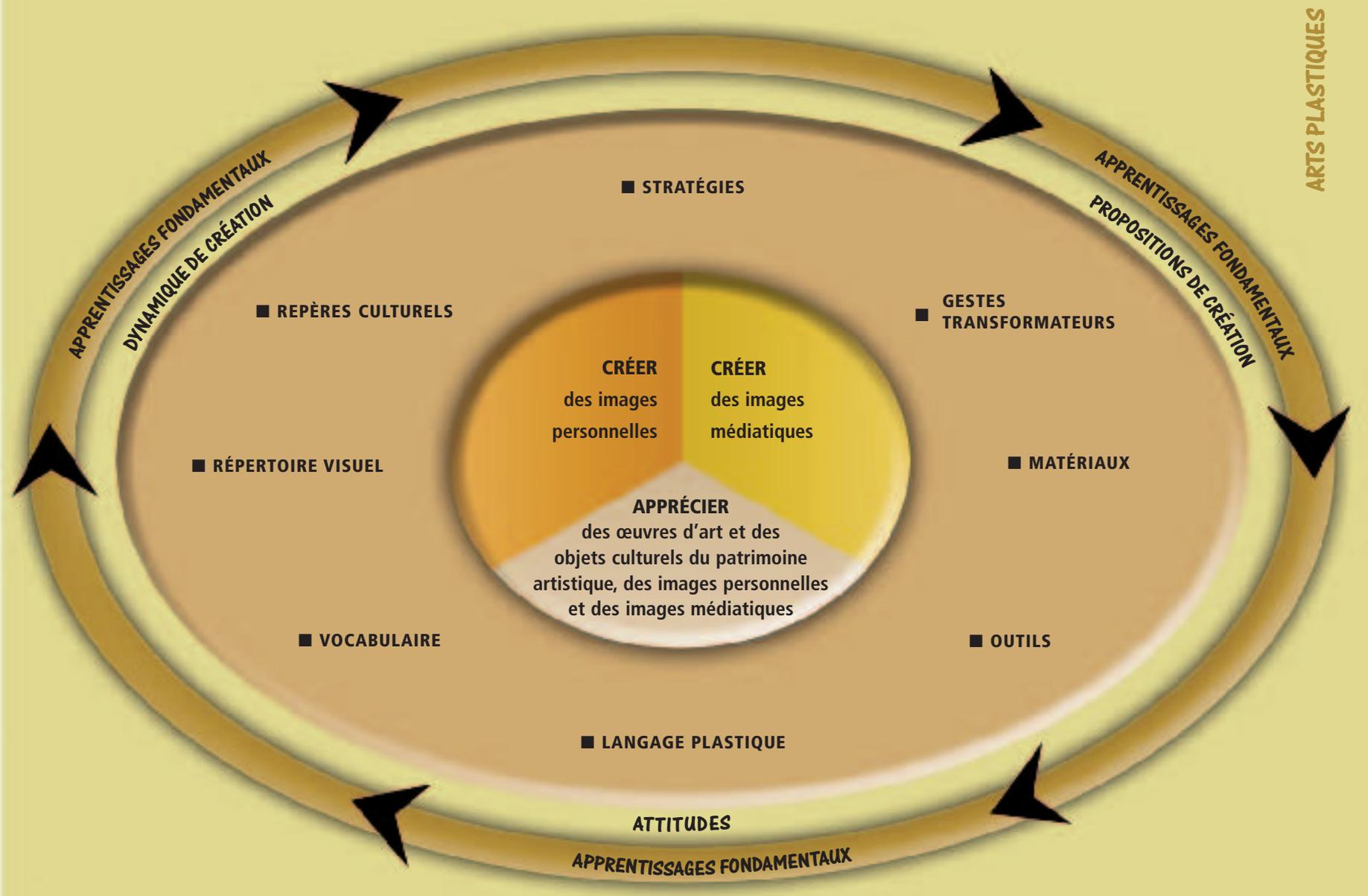
Critères d'évaluation

- Cohérence des liens entre les éléments constitutifs de l'image, ce que l'élève a ressenti et son appréciation
- Pertinence des aspects historiques repérés dans la réalisation
- Prise en compte des critères d'appréciation retenus
- Présence d'éléments personnels dans son interprétation
- Efficacité de l'utilisation du vocabulaire disciplinaire pour communiquer son appréciation
- Utilisation adéquate de la langue parlée et écrite pour communiquer son appréciation

Attentes de fin de cycle

Au terme du premier cycle du secondaire, l'élève discerne les éléments constitutifs d'une production artistique ainsi que les éléments symboliques et expressifs qui le touchent. Il met ces éléments en relation avec des aspects historiques et avec ce qu'il a ressenti. Il élabore son interprétation dans l'intention de la communiquer. Sa communication reflète une lecture personnelle de l'œuvre ou de la réalisation qui tient compte des critères préalablement définis, des informations complémentaires qu'il a trouvées et des commentaires qu'il a échangés avec les élèves et l'enseignant. Il prend en considération des aspects relatifs aux qualités expressives et symboliques de l'œuvre ainsi que le contexte dans lequel elle a été réalisée. Il utilise un vocabulaire approprié pour décrire et commenter son expérience d'appréciation et faire ressortir les apprentissages qu'il a effectués ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Il s'intéresse aux propos des autres élèves et à la diversité des points de vue exprimés sur le plan éthique, esthétique et critique.

CONTENU DE FORMATION LIÉ AUX COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES ET AUX POINTS COMMUNS AUX DISCIPLINES DU DOMAINE



Contenu de formation

Le contenu de formation⁶ correspond à l'ensemble des ressources que l'élève s'approprié pour créer et apprécier des œuvres d'art ou des réalisations artistiques et qu'il utilise de façon autonome à la fin du cycle, dans des situations d'apprentissage complètes, complexes et signifiantes. Outre les éléments du contenu de formation énumérés ci-après, il faut considérer les points communs aux quatre disciplines artistiques, présentés dans la section consacrée au domaine des arts.

Stratégies

- *Recourir à la centration pour alimenter son imaginaire et faire naître des images intérieures*
- *Recourir à des techniques d'observation pour développer et enrichir sa perception des êtres et des choses*
- *Recourir à des techniques de mémorisation visuelle pour enrichir la représentation dans ses images*
- *Recourir à l'exploration des matériaux pour alimenter son imaginaire et faire naître des images intérieures*
- *Recourir à des solutions de dépannage lors d'un incident de parcours ou d'une difficulté technique*
- *Recourir à des points de référence objectifs et subjectifs pour personnaliser son interprétation d'une réalisation plastique*

6. Les éléments du contenu de formation en italique sont ceux qui s'ajoutent au secondaire. Les éléments qui sont en romain constituent un rappel des savoirs essentiels du programme du primaire qui peuvent être réinvestis au secondaire.

Gestes transformateurs, matériaux et outils

Les gestes transformateurs sont exploités au moyen de techniques, telles que le dessin, la peinture, le collage, la gravure, l'impression, le modelage, le façonnage et l'assemblage, auxquelles s'ajoutent, comme outils de création, l'ordinateur et ses périphériques. L'enseignant peut enrichir ce contenu selon les centres d'intérêt et les besoins de formation des élèves.

Gestes transformateurs	Matériaux	Outils
Tracer à main levée	Crayon feutre, pastel et fusain	Crayon électronique et tablette graphique, <i>logiciel de dessin</i>
Appliquer un pigment coloré : en aplats, à la tache et au trait	Gouache et encre	Brosse, pinceau, <i>porte-plume, plume à dessin</i>
Déchirer, entailler, découper, ajouter	Papier et carton	Ciseaux, <i>ciseau</i>
Coller des formes en aplats ou en relief sur un support	Colle, papier et carton	
<i>Tracer en creux</i>	<i>Matériaux souples</i>	<i>Gouge</i>
Imprimer	Objets divers avec gouache, monotype avec gouache et surfaces texturées	<i>Objets divers (éponge, peigne, ustensile, brosse à dents, etc.)</i>
Souder, pincer, creuser	<i>Matériaux malléables</i>	<i>Mirette, ébauchoir</i>
Plier, froisser, façonner	Papier et carton	
Fixer, équilibrer des volumes	Papier, carton et objets	
<i>Numériser des images et des objets</i>		<i>Numériseur</i>
<i>Photographier</i>		<i>Caméra numérique</i>
<i>Enregistrer une image numérique</i>		
<i>Travailler une image numérique</i>		<i>Logiciels de traitement de l'image</i>

Concepts et notions

Les concepts et les notions sont exploités de façon simultanée avec les gestes transformateurs lors de la mise en forme de l'image. L'enseignant peut enrichir ce contenu selon les centres d'intérêt et les besoins de formation des élèves.

Langage plastique (éléments)

Forme : *figurative, abstraite*

Ligne : *dessinée, peinte, incisée, tangible*

Couleur pigmentaire : couleurs primaires (jaune primaire, magenta, cyan), couleurs secondaires (orangé, vert, violet), couleurs chaudes, couleurs froides, *couleurs claires, couleurs foncées*

Couleur lumière : *couleurs primaires (rouge, vert, bleu), intensité, contraste*

Valeur : *dans les tons, dans les couleurs, dans les teintes*

Texture : textures variées

Motif : motifs variés

Volume : *réel*

Langage plastique (espace)

Organisation de l'espace : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, asymétrie

Représentation de l'espace : perspective avec chevauchement, perspective en diminution

Vocabulaire

Les termes énumérés ci-dessous sont particulièrement utiles à l'élève lorsqu'il fait des retours réflexifs sur ses expériences de création et d'appréciation, qu'il apprécie des œuvres ou des réalisations et qu'il communique son appréciation.

Gestes	Matériaux	Outils	Techniques	Langage plastique
Ajouter	Crayon feutre	Brosse	Assemblage	Éléments
Appliquer un pigment coloré (en aplat, à la tache, au trait)	Encre de Chine Encre de couleur	Caméra numérique Ciseau	Collage Dessin	– Couleur lumière : couleurs primaires (rouge, vert, bleu), intensité, contraste
Assembler	Fusain	Ciseaux	Façonnage	– Couleur pigmentaire : couleurs primaires (jaune primaire, cyan, magenta), couleurs secondaires (orangé, vert, bleu), couleurs chaudes, couleurs froides, couleurs claires, couleurs foncées
Coller	Gouache	Crayon électronique	Gravure	– Forme : figurative, abstraite
Déchirer	Pastel à l'huile	Ébauchoir	Impression	– Ligne : dessinée, peinte, incisée, tangible
Découper	Pastel sec	Gouge	Modelage	
Dessiner		Mirette	Peinture	Motif
Entailler		Numériseur		– Texture
Équilibrer		Pinceau		– Valeur : dans les tons, dans les couleurs, dans les teintes
Façonner		Plume à dessin		– Volume : réel
Graver		Porte-plume		Organisation de l'espace
Imprimer		Tablette graphique		– Énumération, juxtaposition et superposition
Inciser				– Répétition et alternance
Peindre				– Symétrie et asymétrie
Photographier				Représentation de l'espace
Pincer				– Perspective avec chevauchement
Modeler				– Perspective en diminution
Numériser				
Souder				
Tracer à main levée				
Tracer en creux				

Répertoire visuel faisant l'objet d'une appréciation

Les œuvres d'art et les objets culturels du patrimoine artistique proviennent des périodes suivantes : préhistoire, Antiquité, Moyen Âge, Renaissance, baroque, classicisme, romantisme et période contemporaine (mouvements modernistes et postmodernistes). Il peut s'agir également d'images médiatiques sélectionnées parmi des productions imprimées (affiches, photographies, pochettes de disques compacts, de vidéocassettes ou de vidéodisques), de productions télévisuelles (publicités, séquences d'émission, etc.) ou d'autres types de productions (vidéoclips, dessins animés, etc.). Les élèves doivent aussi se référer au contenu d'expositions qu'ils ont visitées ou aux œuvres d'un artiste invité à l'école.

Types de productions plastiques

- Réalisations d'élèves liées aux éléments disciplinaires abordés
- Réalisations d'élèves liées aux intentions éducatives des domaines généraux de formation
- Un minimum de vingt œuvres d'art et objets culturels tirés du patrimoine artistique, dont des images médiatiques et des productions numériques

Repères culturels

Les repères culturels sont des éléments signifiants de la culture liés à la discipline. Leur exploitation en classe permet à l'élève d'enrichir sa vision et sa compréhension du monde qui l'entoure. Ils lui permettent d'établir des liens concrets avec la discipline, d'en reconnaître les traces et les manifestations dans son environnement et de saisir le dynamisme et l'influence des arts dans la société. Leur choix doit s'effectuer en fonction de leur apport à la formation de l'élève, mais aussi en tenant compte des particularités régionales et de l'environnement immédiat de l'élève.

Éléments de l'histoire de l'art : contexte socioculturel (œuvres d'art, objets culturels et images médiatiques provenant de la culture québécoise et d'autres cultures); contexte historique (œuvres d'art, objets culturels et images médiatiques datant d'une autre époque); personnages et personnalités, etc.

Expériences culturelles : rencontres avec des artistes, des concepteurs médiatiques, des architectes, des cinéastes, des publicitaires, des designers, des graphistes, des infographes, des artisans, des créateurs de décors et de costumes, etc.

Lieux culturels : musées (beaux-arts, architecture, histoire, archéologie, ethnographie, etc.); galeries d'art; maisons de la culture; ateliers d'artistes; écoles de formation artistique; lieux patrimoniaux, etc.

Expositions : œuvres d'art et objets culturels du patrimoine artistique; métiers d'art; photographies; bandes dessinées; cinéma d'animation, etc.

Événements artistiques : performances; festival cinématographique, etc.

Carrières liées aux arts plastiques : artiste; concepteur médiatique; designer; architecte; photographe; cinéaste; réalisateur (télévision); vidéaste; graphiste; infographe; critique d'art; historien de l'art; illustrateur; créateur de bandes dessinées; artisan; enseignant d'arts plastiques; conservateur de musée; technicien en conservation et en restauration d'œuvres et d'objets d'art; éducateur de musée, etc.

Supports médiatiques : livres; revues; reproductions; diapositives; films; vidéocassettes; DVD; disques compacts; sites Web; spectacles multimédias; affiches; cartes d'invitation à des vernissages; publicités imprimées et télévisuelles; vidéoclips, etc.

Œuvres du répertoire visuel : voir la section *Répertoire visuel faisant l'objet d'une appréciation*.

Bibliographie

- ALLARD, Michel et Bernard LEFEBVRE (dir.). *Musée, culture et éducation*, Montréal, MultiMondes, 2000, 197 p.
- ARNHEIM, Rudolf. *La pensée visuelle*, Paris, Flammarion, 1976, 354 p.
- BOUGHTON, D., E. EISNER et J. LIGTVOET (dir.). *Evaluating and Assessing the Visual Arts in Education*, New York, Teachers College Press, Columbia University, 1996, 330 p.
- CHOKO, Marc H. *L'affiche au Québec : Des origines à nos jours*, Montréal, Éditions de l'Homme, 286 p.
- COUTURE, Francine (dir.). *Les arts visuels au Québec dans les années soixante : La reconnaissance de la modernité*, Montréal, VLB, 1993, 341 p.
- COUTURE, Francine (dir.). *Les arts visuels au Québec dans les années soixante : L'éclatement du modernisme*, Montréal, VLB, 1993, 424 p.
- DE MEREDIEU, Florence. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994, 406 p.
- DUBORGEL, Bruno. *Imaginaire et pédagogie : De l'iconoclasme à la culture des songes*, Paris, Le Sourire qui mord, 1976, 480 p.
- GAGNON-BOURGET, Francine et France JOYAL (dir.). *L'enseignement des arts plastiques : Recherches, théories et pratiques*, Toronto, Société canadienne d'éducation par l'art, 2000, 215 p.
- GAILLOT, Bernard-André. *Arts plastiques. Éléments d'une didactique-critique*, Paris, PUF, 1997, 291 p. (Collection L'Éducateur).
- GARDNER, Howard. *Gribouillages et dessins d'enfants*, Bruxelles, Pierre Mardaga, 1980, 311 p.
- GERVEREAU, Laurent. *Voir, comprendre, analyser les images*, 3^e édition, Paris, Découverte (Repères), 2000, 192 p.
- GIRARD, Francine. *Apprécier l'œuvre d'art : Un guide*, Montréal, Éditions de l'Homme, 1995, 191 p.
- GOSELIN, Pierre. *Un modèle de la dynamique du cours optimal d'arts plastiques au secondaire*, Montréal, Faculté des sciences de l'éducation, Université de Montréal, 1993, 279 p.
- GRAUER, Kit et Rita IRWIN (dir.). *Readings in Canadian Art Education*, Boucherville, Canadian Society for Education through Art, 1997, 256 p.
- JOLY, Martine. *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Paris, Nathan, 1994, 191 p.
- JULIEN, Louise et Lise SANTERRE (dir.). *L'apport de la culture à l'éducation*, actes du colloque de recherche « Culture et communication » tenu dans le cadre du Congrès de l'ACFAS en mai 2000, Montréal, Éditions Nouvelles (Culture et Communications Québec), 2001, 227 p.
- KINDLER, Anna (dir.). *Child Development in Art*, Virginia, National Art Education Association, 1997, 194 p.
- LAGOUTTE, Daniel (dir.). *Les arts plastiques : Contenus, enjeux et finalités*, Paris, Armand Colin, 1990, 174 p.
- LEMERISE, Suzanne et Monique RICHARD (dir.). *Les arts plastiques à l'école*, Montréal, Logiques, 1998, 360 p.
- LEVY, Pierre. *La machine Univers : Création, cognition et culture informatique*, Paris, Découverte, 1987, 240 p.
- MINOT, Françoise. *Quand l'image se fait publicitaire : Approche théorique, méthodologique et pratique*, Paris, L'Harmattan, 2001, 254 p. (Collection Audiovisuel et communication).
- POISSANT, Louise (dir.). *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy, PUQ, 1995, 406 p.
- POISSANT, Louise (dir.). *Esthétique des arts médiatiques*, tome 2, Sainte-Foy, PUQ, 1995, 488 p.
- PEPELARD, Marie-Dominique. *Ce que fait l'art*, Paris, PUF, 2002, 128 p. (Collection Philosophies).
- SACCA, Elizabeth J. et Enid ZIMMERMAN (dir.). *Women Art Educators IV. Her Stories, Our Stories, Future Stories*, Boucherville, Canadian Society for Education through Art, 1998, 230 p.
- SAINT-MARTIN, Fernande. *Sémiologie du langage visuel*, Montréal, PUQ, 1987, 307 p.