

# Chapitre

# 8



## Domaine des arts

## Chapitre 8

### Domaine des arts

#### Présentation

L'étude et la pratique des arts ouvrent la voie au monde de la sensibilité, de la subjectivité et de la créativité. Elles permettent de découvrir et de construire la signification des choses à partir des sens et de la communiquer par des productions artistiques. Mettant en valeur l'intuition et l'imagination, les arts participent de formes d'intelligences qui permettent d'appréhender le réel, de le comprendre et de l'interpréter.

Chaque discipline artistique possède un langage, des règles, des principes et des outils qui lui sont propres. Chacune est aussi une manière particulière de se connaître soi-même, d'entrer en relation avec les autres et d'interagir avec l'environnement. Au-delà de leur spécificité disciplinaire, cependant, l'art dramatique, les arts plastiques, la danse et la musique présentent certaines caractéristiques communes. Ces disciplines permettent à l'élève d'exprimer sa réalité et sa vision du monde et elles lui servent à communiquer ses images intérieures par la création et l'interprétation de productions artistiques.

Les arts constituent également un phénomène social. Ils s'inspirent des valeurs culturelles et sociales véhiculées dans la vie quotidienne et ils contribuent à leur mutation. Aussi témoignent-ils de l'histoire et de l'évolution des sociétés et, par extension, de l'humanité.

La formation artistique, dans les deux mêmes disciplines inscrites en continuité à l'horaire de l'élève tout au long du primaire, se réalise par l'apprentissage du langage, des techniques de base et des principes particuliers à chacune. L'élève est amené à inventer, à interpréter et à apprécier des œuvres. Le contact avec des œuvres d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, lui permet de développer son esprit critique et son sens esthétique et d'élargir ses horizons culturels. Cette formation doit se prolonger par la fréquentation de lieux culturels, par le contact avec des artistes et par une participation active à la vie artistique au sein même de l'établissement scolaire. De cette manière, l'élève se familiarise avec toutes les formes d'expression artistique, apprend à profiter de la vie culturelle, devient plus sensible et critique à l'égard de ce qui lui est offert. Il se trouve donc mieux préparé à faire des choix éclairés, maintenant et dans sa vie d'adulte.

#### OBJECTIF GÉNÉRAL DU DOMAINE DES ARTS

Apprendre à créer, à interpréter et à apprécier des productions artistiques de façon à intégrer la dimension artistique dans sa vie quotidienne.

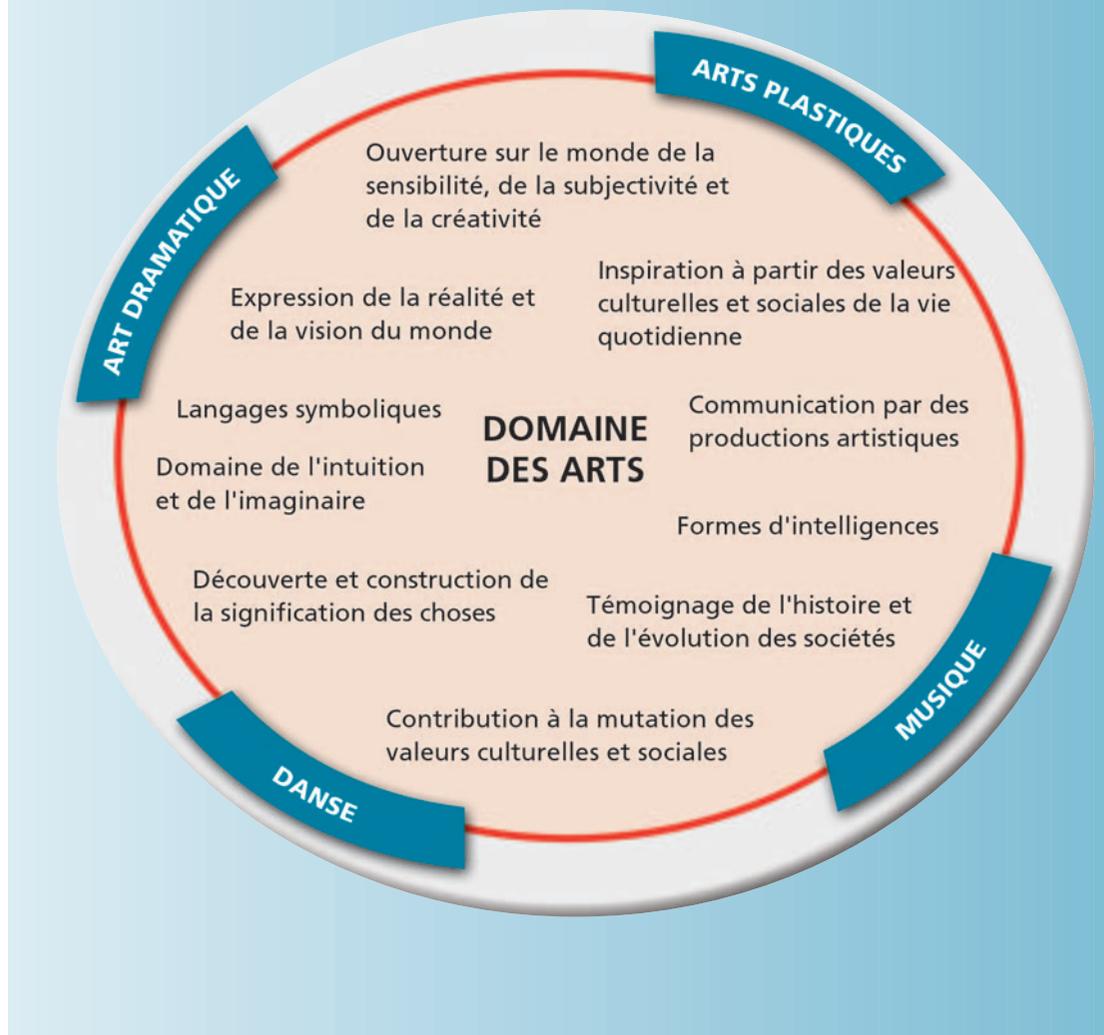


Ces disciplines permettent à l'élève d'exprimer sa réalité et sa vision du monde et elles lui servent à communiquer ses images intérieures par la création et l'interprétation de productions artistiques.

## APPRENTISSAGES COMMUNS AU DOMAINE DES ARTS

- ▶ Concrétiser et communiquer des idées, des images intérieures, des impressions, des sensations, des émotions et des sentiments dans des productions artistiques variées, en exploitant ou en considérant des éléments et des principes propres aux langages utilisés.
- ▶ Apprécier des éléments de ses propres réalisations et de celles de ses camarades, ainsi que d'œuvres d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, en se référant à des critères variés et en s'exprimant verbalement ou par écrit.

Schéma 11  
Domaine des arts



## Savoirs essentiels

Les catégories qui suivent constituent les savoirs essentiels que l'élève utilise dans chacune des disciplines artistiques. Ces savoirs sont donc **communs aux quatre disciplines artistiques**.

### PROPOSITIONS DE CRÉATION

Inspirées du réel, de l'imaginaire, de productions artistiques et médiatiques ou de la rencontre avec des artistes de profession, les propositions de création sont sélectionnées en fonction des domaines généraux de formation et offrent l'occasion d'établir des liens avec les apprentissages à réaliser en science et technologie et dans le domaine de l'univers social. Elles permettent d'exploiter tour à tour les dimensions suivantes :

- **Moi** 1 2 3
- **L'autre** 1 2 3
- **Le monde naturel** 1 2 3
- **Le monde construit** 1 2 3
- **Les lieux** 1 2 3
- **Le temps** 1 2 3

### ASPECTS AFFECTIFS

- Ouverture aux propositions 1 2 3
- Réceptivité à ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Respect des réalisations des autres 3
- Respect du matériel artistique 1 2 3
- Acceptation des hasards de parcours 2 3
- Acceptation de la critique 3
- Manifestation de ses sensations, impressions, émotions ou sentiments 1 2 3
- Participation aux expériences disciplinaires 1
- Participation active aux expériences disciplinaires 2 3
- Satisfaction à l'égard de ses expériences disciplinaires 1 2 3

## ACTIONS OU STRATÉGIES ASSOCIÉES À LA DÉMARCHÉ DE CRÉATION

Étapes	Composantes de la compétence 1 généralement concernées <sup>1</sup>	Actions ou stratégies de l'élève (au regard des catégories de savoirs essentiels concernées)	
• Inspiration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition.	– Recherche – Inventaire – Choix	1 2 3
• Élaboration	L'élève exploite des idées de création inspirées par la proposition. L'élève exploite des éléments du langage, de techniques et d'autres catégories de savoirs propres à la discipline. L'élève organise les éléments résultant de ses choix.	– Expérimentation – Choix – Utilisation – Adaptation – Combinaison – Mise en valeur d'éléments – Mise en forme	1 2 3
• Mise en perspective	L'élève finalise sa réalisation.	– Ajustement – Mise en valeur d'éléments – Maintien des choix	1 2 3

1. La dernière composante, qui porte sur le partage de l'expérience de création, ne fait pas partie de la démarche de création.



## Présentation de la discipline



La formation en arts plastiques, dans une perspective d'évolution continue tout le long du primaire, alphabétise visuellement l'élève, développe son potentiel créateur au regard du monde visuel et ses habiletés à symboliser, à exprimer et à communiquer par le biais de l'image.

À la fois expression d'une pensée et matérialisation d'une réalité socioculturelle, les arts plastiques permettent de concrétiser, à des fins d'expression, de communication et de création, des images dans la matière à partir de savoir-faire qui varient selon les lieux et les époques. Alors que la création personnelle est porteuse de plusieurs significations selon l'interprétation qu'en fait le spectateur, la création médiatique implique la communication d'un message précis qui tient compte de la culture immédiate d'un public ciblé. Privés de leur contenu symbolique et de leur expressivité, les arts plastiques cesseraient d'être un art puisqu'ils se limiteraient alors à reproduire ou à copier.

De tout temps et dès leur plus jeune âge, les enfants obéissent à une force intérieure et inconsciente qui les pousse à laisser des traces de leur compréhension du réel, ce qui les amène à créer des images et à y inscrire du sens. Au fil des ans, ces images évoluent selon des étapes bien précises. Cette progression, appelée évolution graphique, débute vers l'âge de deux ans et se poursuit jusqu'à l'adolescence. Bien qu'au départ elle soit naturelle et spontanée, elle exige, par la suite, un enseignement approprié.

La formation en arts plastiques, dans une perspective d'évolution continue tout le long du primaire, alphabétise visuellement l'élève, développe son potentiel créateur au regard du monde visuel et ses habiletés à symboliser, à exprimer et à communiquer par le biais de l'image. L'apprentissage des arts plastiques amène l'élève à vivre des expériences multiples sur le plan affectif, cognitif, psychomoteur, social et esthétique.

Ainsi, l'élève a l'occasion de réaliser ses propres images : il s'approprie une démarche de création, il exploite des propositions variées et les multiples possibilités de matériaux adaptés et d'éléments du langage plastique. De plus, la réalisation de créations plastiques médiatiques lui permet de s'interroger et de prendre conscience de la fonction de communication de l'image visant un ou des destinataires. Enfin, il apprend à exercer son esprit critique et à développer son sens esthétique en appréciant non seulement ses réalisations et celles de ses camarades, mais aussi des œuvres d'art, des objets culturels et des images médiatiques tirés de l'histoire et du patrimoine artistique d'hier et aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs.

Tout au long de sa formation en arts plastiques au primaire, l'élève est mis en contact avec de nombreux repères issus de sa culture immédiate ou se rapportant aux œuvres qu'il apprécie. Il est aussi appelé à faire des liens avec des repères culturels d'autres disciplines. C'est ainsi qu'il s'ouvre au monde, en découvre les particularités et les différences et saisit davantage les éléments de sa propre culture. Cette perception du monde, renouvelée et enrichie, participe à la formation de son identité culturelle et le prépare à l'exercice de son rôle de citoyen.

La formation en arts plastiques suppose le développement de trois compétences complémentaires et interdépendantes :

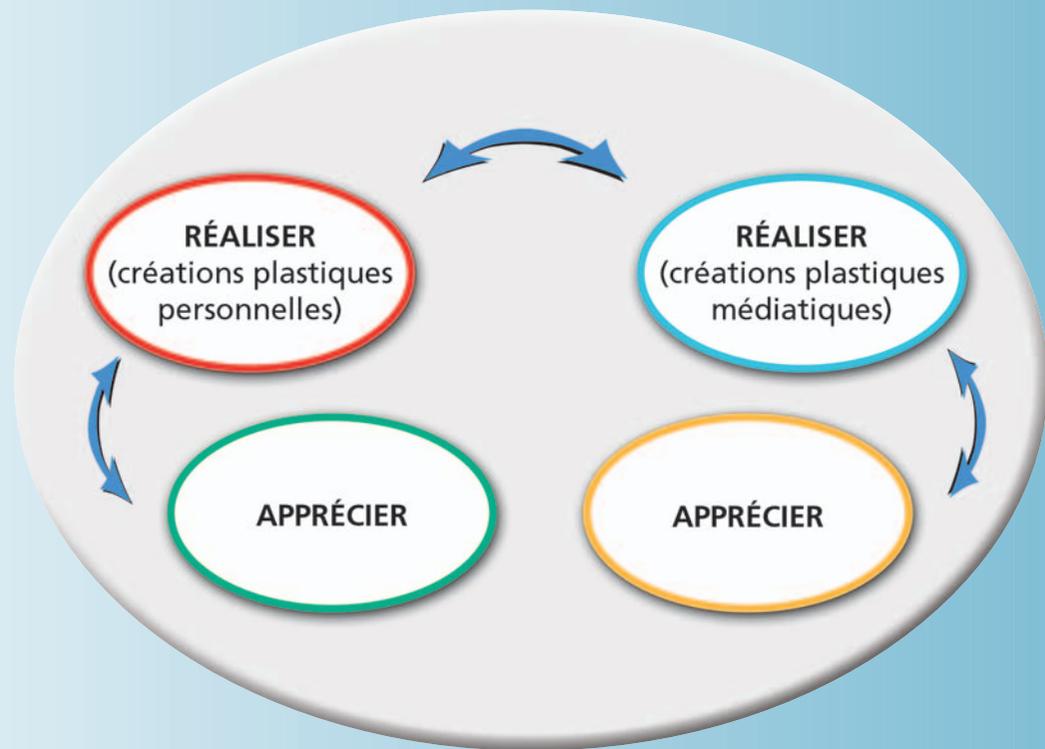
- Réaliser des créations plastiques personnelles;
- Réaliser des créations plastiques médiatiques;
- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

La place à accorder au développement de chacune des compétences est modulée en fonction de la nature même de la discipline. Ainsi, les compétences 1 et 2 sont prépondérantes dans les apprentissages à réaliser. Elles supposent un processus d'acquisition du langage, des règles, des principes et des outils propres aux arts plastiques de même que le développement d'habiletés psychomotrices complexes, ce qui impose un temps d'appropriation suffisant. De son côté, la compétence 3 est essentielle au développement de l'esprit critique et du sens esthétique de l'élève. Elle s'inscrit dans la continuité des deux premières compétences et met en valeur les processus de communication et d'appréciation. La place à lui accorder progressera au fil des cycles, à mesure que se consolideront les apprentissages relatifs aux autres compétences de la discipline et en concordance avec le développement socioaffectif et intellectuel de l'élève.

Étant donné ce qui précède, chaque situation d'apprentissage proposée aux élèves en arts plastiques devra leur permettre d'activer au moins deux des trois compétences disciplinaires, c'est-à-dire une des deux premières (Réaliser des créations plastiques personnelles ou Réaliser des créations plastiques médiatiques) et la troisième (Apprécier). De plus, pour assurer des apprentissages signifiants et transférables, la situation d'apprentissage devra prendre en considération au moins un axe de développement des domaines généraux de formation et une compétence transversale.

Enfin, l'ensemble des situations d'apprentissage devra assurer le développement continu des compétences disciplinaires et des compétences transversales qui y sont associées, et permettre de trouver des points d'ancrage dans les domaines généraux de formation.

*Schéma 13*  
*Arts plastiques*



## COMPÉTENCE 1 • RÉALISER DES CRÉATIONS PLASTIQUES PERSONNELLES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

La réalisation de créations plastiques personnelles amène l'élève à développer son identité personnelle et sa connaissance du monde. Au cours de la réalisation de créations variées qui traduisent sa personnalité, son vécu et ses aspirations, l'élève, tout en se familiarisant progressivement avec la transformation matérielle, les gestes, les outils et le langage propres aux arts plastiques, développe sa créativité par l'action simultanée de l'imagination créatrice, de la pensée divergente et de la pensée convergente. Le fait de partager son expérience de création et de rendre compte de ses façons de faire lui permet de mieux intégrer ses apprentissages et de les réinvestir ensuite dans d'autres créations.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 1 lui permet d'exploiter l'information, de résoudre des problèmes, de mettre en œuvre sa pensée créatrice, de se donner des méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité, de coopérer et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

Pour réaliser des créations plastiques personnelles, l'élève exploite des propositions de création variées adaptées à son âge. Au premier cycle, il transforme la matière dans un espace à deux ou trois dimensions (ronde-bosse) en faisant principalement appel à la mémoire. Au deuxième cycle, il transforme la matière dans un espace à deux ou trois dimensions (ronde-bosse et bas-relief) et il ne fait plus seulement appel à la mémoire, mais aussi à l'observation. Enfin, au troisième cycle, en faisant appel à la mémoire, à l'observation et à l'invention, il transforme la matière dans un espace à deux ou trois dimensions (ronde-bosse, bas-relief et haut-relief). Ses réalisations se font la plupart du temps de façon individuelle et parfois de façon collective.

#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à une démarche de création, à la transformation de matériaux et à l'utilisation du langage plastique et de l'organisation de l'espace, tout en exerçant sa pensée divergente par la recherche d'idées que lui inspirent les propositions de création. Il est amené à réfléchir sur son expérience de création et à relater des faits qui sont significatifs pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, l'élève apprend à utiliser chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations variées, il transforme des matériaux dont l'utilisation est plus exigeante. Il diversifie son utilisation du langage plastique et exploite des agencements cohérents des éléments dans l'espace, tout en enrichissant ses idées de création grâce au partage avec les autres. Il est amené à décrire son expérience de création et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, c'est de façon plus consciente que l'élève utilise chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations variées, il transforme des matériaux de façon plus contrôlée. Il diversifie son utilisation du langage plastique et exploite des agencements complexes et variés des éléments dans l'espace. Ce faisant, il adapte de manière personnelle les idées de création qu'il a retenues au cours du développement de la proposition. Il peut dégager de son expérience de création non seulement ce qu'il a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence



### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les propositions de création, les actions et les stratégies associées à la démarche de création, les aspects affectifs, les gestes transformateurs, les outils et le langage plastique.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'élève participe aux étapes de la démarche de création. Sa réalisation est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif. Liée à la proposition de création, elle traduit sa perception du réel. Elle résulte de gestes spontanés, d'une utilisation pertinente du langage plastique et d'une organisation simple des éléments qui la composent. L'élève est capable de relater des faits concernant son expérience de création qui sont significatifs pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'élève prend en considération les étapes de la démarche de création. Sa réalisation est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif et social. Liée à la proposition de création, elle traduit sa perception du réel. Elle résulte de gestes spontanés et précis, d'une utilisation pertinente du langage plastique et d'une organisation cohérente des éléments qui la composent. L'élève décrit son expérience de création et en dégage ce qu'il a appris.

## Critères d'évaluation

- Relation entre sa réalisation et la proposition de création ① ② ③
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés ①
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés et précis ②
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés, précis et contrôlés ③
- Utilisation pertinente du langage plastique ① ②
- Utilisation pertinente et variée d'éléments du langage plastique ③
- Organisation simple des éléments ①
- Organisation cohérente des éléments ②
- Organisation complexe des éléments ③
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience de création ①
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création ② ③

Légende\* : ① 1<sup>er</sup> cycle ② 2<sup>e</sup> cycle ③ 3<sup>e</sup> cycle

\* Cette légende s'applique aussi aux critères d'évaluation des autres compétences de même qu'aux sections Savoirs essentiels et Suggestions pour l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'élève utilise de façon consciente chacune des étapes de la démarche de création. Sa réalisation est guidée par des intérêts d'ordre social, affectif et cognitif. Elle est personnelle et traduit sa perception du réel. Elle résulte de gestes contrôlés, d'une utilisation pertinente et variée du langage plastique et d'une organisation complexe des éléments qui la composent. L'élève décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## COMPÉTENCE 2 • RÉALISER DES CRÉATIONS PLASTIQUES MÉDIATIQUES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

La réalisation de créations plastiques médiatiques amène l'élève à enrichir sa connaissance de lui-même et du monde en développant des capacités liées à la fonction de communication de l'image. Au cours de la réalisation de créations variées qui traduisent sa personnalité, son vécu et ses aspirations, l'élève, tout en se familiarisant progressivement avec la transformation matérielle, les gestes, les outils et le langage propres aux arts plastiques, développe sa créativité par l'action simultanée de l'imagination créatrice, de la pensée divergente et de la pensée convergente. De plus, l'élève s'initie à la nature, aux composantes et au rôle de l'image médiatique par la concrétisation de messages précis ciblant un ou des destinataires, tout en tenant compte de leur culture immédiate. Le fait de partager son expérience de création médiatique et de rendre compte de ses façons de faire lui permet de mieux intégrer ses apprentissages et de les réinvestir ensuite dans d'autres créations.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 2 lui permet d'exploiter l'information, de résoudre des problèmes, de mettre en œuvre sa pensée créatrice, de se donner des

méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité, de coopérer et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

Pour réaliser des créations plastiques médiatiques, l'élève exploite des propositions de création variées adaptées à son âge. Il transforme la matière dans un espace à deux ou trois dimensions. Au premier cycle, il fait principalement appel à la mémoire et tient compte d'un ou de quelques destinataires de son entourage immédiat. Au deuxième cycle, il fait appel à la mémoire, mais aussi à l'observation, et il tient compte d'un ou de plusieurs destinataires qui appartiennent à son entourage élargi. Enfin, au troisième cycle, il fait appel à la mémoire, à l'observation et à l'invention et il tient compte de destinataires variés. Ses réalisations se font la plupart du temps de façon individuelle et parfois de façon collective.

#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

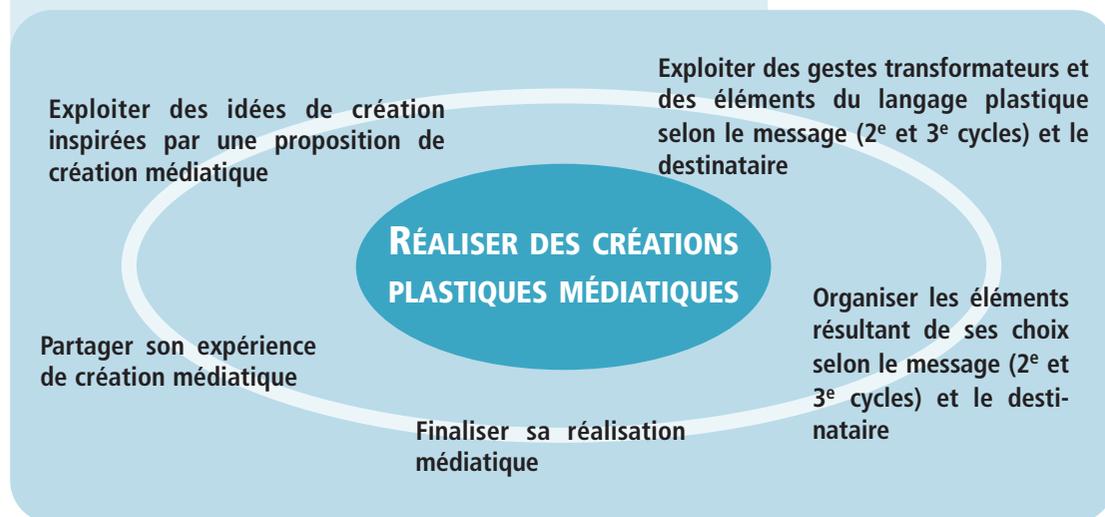
Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à une démarche de création, à la transformation de matériaux et à l'utilisation du langage plastique et de l'organisation de l'espace. Il exerce sa pensée divergente par la recherche d'idées que lui inspirent les propositions de création. Celles-ci sont relatives à la communication médiatisée et

visent des destinataires de son entourage immédiat. L'élève est amené à réfléchir sur son expérience de création et à relater des faits signifiants pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, l'élève apprend à utiliser chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations variées, il transforme des matériaux dont l'utilisation est plus exigeante. Il diversifie son utilisation du langage plastique et exploite des agencements cohérents des éléments dans l'espace, tout en enrichissant ses idées de création grâce au partage avec les autres. Celles-ci sont inspirées de propositions relatives à la communication médiatisée, comportent des messages et visent des destinataires variés de son entourage élargi. L'élève est amené à décrire son expérience de création et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, c'est de façon plus consciente que l'élève utilise chacune des étapes de la démarche de création. À la suite d'expérimentations variées, il transforme des matériaux de façon plus contrôlée et il prend en considération les messages à transmettre et la culture immédiate des destinataires. Il diversifie son utilisation du langage plastique et exploite des agencements complexes et variés des éléments dans l'espace. Ce faisant, il adapte de manière personnelle les idées de création qu'il a retenues au cours du développement de la proposition. Il peut dégager de son expérience de création non seulement ce qu'il a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence



### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les propositions de création, les actions et stratégies associées à la démarche de création, les aspects affectifs, les gestes transformateurs, les outils et le langage plastique.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'élève participe aux étapes de la démarche de création. Sa réalisation est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif. Liée à la proposition de création médiatique, elle traduit sa perception du réel et s'adresse à un ou des destinataires. Elle résulte de gestes spontanés, d'une utilisation pertinente du langage plastique et d'une organisation simple des éléments qui la composent. L'élève est capable de relater des faits concernant son expérience de création médiatique qui sont significatifs pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'élève prend en considération les étapes de la démarche de création. Sa réalisation est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif et social. Liée à la proposition de création médiatique, elle traduit sa perception du réel, contient un message et s'adresse à un ou des destinataires. Elle résulte de gestes spontanés et précis, d'une utilisation pertinente du langage plastique et d'une organisation cohérente des éléments qui la composent. L'élève décrit son expérience de création médiatique et en dégage ce qu'il a appris.

## Critères d'évaluation

- Relation entre sa réalisation, la proposition de création médiatique et le ou les destinataires **1**
- Présence de quelques éléments explicitant le message en fonction des destinataires **2**
- Présence d'éléments explicitant le message et intégrant des repères culturels en fonction des destinataires **3**
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés **1**
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés et précis. **2**
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés, précis et contrôlés **3**
- Utilisation pertinente du langage plastique **1 2**
- Utilisation pertinente et variée d'éléments du langage plastique **3**
- Organisation simple des éléments **1**
- Organisation cohérente des éléments **2**
- Organisation complexe des éléments **3**
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience de création **1**
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience de création **2 3**

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'élève utilise de façon consciente chacune des étapes de la démarche de création. Sa réalisation est guidée par des intérêts d'ordre social, affectif et cognitif. Elle est personnelle, traduit sa perception du réel et contient des éléments explicitant le message en fonction des destinataires et de leur culture immédiate. Elle résulte de gestes contrôlés, d'une utilisation pertinente et variée du langage plastique et d'une organisation complexe des éléments qui la composent. L'élève décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## COMPÉTENCE 3 • APPRÉCIER DES ŒUVRES D'ART, DES OBJETS CULTURELS DU PATRIMOINE ARTISTIQUE, DES IMAGES MÉDIATIQUES, SES RÉALISATIONS ET CELLES DE SES CAMARADES.

### Sens de la compétence

#### EXPLICITATION

Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques ou des créations plastiques, c'est être attentif à ses réactions émotives ou esthétiques face à cette œuvre, ces objets, ces images ou ces créations, et porter sur eux un jugement critique et esthétique à partir de ses réactions personnelles et de critères déterminés. Le contact avec des réalisations artistiques variées – qu'il s'agisse des siennes, de celles de ses camarades ou d'œuvres d'hommes et de femmes d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs – permet à l'élève de développer sa conscience artistique et d'affiner sa sensibilité aux qualités techniques et esthétiques d'une œuvre d'art. Le processus d'appréciation se réalise dans un esprit de respect entre les élèves et à l'égard des réalisations et des œuvres. L'élève apprend progressivement à situer les œuvres dans leur contexte socioculturel et à faire appel à ses expériences et à ses connaissances pour les apprécier. Il en arrive ainsi à se doter de critères personnels d'appréciation qui lui permettent de faire des choix plus éclairés. En partageant son expérience d'appréciation, il rend compte de ce qu'il a appris sur lui et sur les œuvres.

#### LIENS AVEC LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Au cours du développement de cette compétence, l'élève est aussi amené à prendre conscience de plusieurs processus associés aux composantes des compétences

transversales et à faire des liens avec des apprentissages d'autres disciplines. Ainsi, la compétence 3 lui permet d'exploiter l'information, d'exercer son jugement critique, de se donner des méthodes de travail efficaces, d'exploiter les technologies de l'information et de la communication, de structurer son identité et de communiquer de façon appropriée.

#### CONTEXTE DE RÉALISATION

L'élève prend part à de courtes activités d'observation et de lecture de productions plastiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs, y compris ses réalisations et celles de ses camarades. Il se réfère à une expérience culturelle adaptée à son âge, au contenu des productions plastiques et des réalisations observées et à quelques sources documentaires visuelles, numériques ou sonores. Il tient compte de critères d'appréciation prédéterminés se rapportant au traitement de la proposition de création, à la transformation matérielle, aux éléments du langage plastique abordés et aux émotions, sentiments ou impressions qu'il a ressentis. Il fait part de son appréciation en s'exprimant verbalement ou par écrit.

#### CHEMINEMENT DE L'ÉLÈVE

Au cours du *premier cycle*, l'élève s'initie à un processus d'appréciation faisant appel à l'esprit critique et au sens esthétique. Il prend part à de courtes activités d'observa-

tion et de lecture de productions plastiques, repère des éléments connus et découvre ce qui le touche, tout en s'exerçant à utiliser des critères qui le guideront dans sa décision. Il est amené à réfléchir sur son expérience d'appréciation et à relater des faits qui sont signifiants pour lui.

Au cours du *deuxième cycle*, l'élève découvre des œuvres variées. Il découvre aussi que ces œuvres révèlent des traces socioculturelles de la période artistique qui les a vues naître. Ces découvertes contribuent à enrichir son observation et lui permettent d'étayer davantage son appréciation et de s'ouvrir à la diversité culturelle. Il est amené à décrire son expérience d'appréciation et à dégager ce qu'il en a appris.

Au cours du *troisième cycle*, l'élève découvre des productions plastiques variées et certaines des traces socioculturelles qui révèlent leur appartenance à différentes périodes artistiques. Au cours d'activités d'observation et de lecture de productions plastiques, il repère des éléments thématiques, matériels et langagiers, les compare d'une production plastique à une autre et y associe des traces d'ordre socioculturel. Ces découvertes et ces constats lui permettent de s'ouvrir davantage à la diversité culturelle et de mieux se connaître tout en exerçant son esprit critique et son sens esthétique. Il peut dégager de son expérience d'appréciation non seulement ce qu'il a appris mais aussi comment il l'a appris.

## Composantes de la compétence

Examiner une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique, une image médiatique ou une réalisation plastique personnelle ou médiatique au regard d'éléments de contenu

Examiner une œuvre d'art, un objet culturel du patrimoine artistique ou une image médiatique au regard d'aspects socioculturels (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles)

**APPRÉCIER DES ŒUVRES D'ART, DES OBJETS CULTURELS DU PATRIMOINE ARTISTIQUE, DES IMAGES MÉDIATIQUES, SES RÉALISATIONS ET CELLES DE SES CAMARADES**

Partager son expérience d'appréciation

Établir des liens entre ce que l'on a ressenti et ce que l'on a examiné

Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique

## Critères d'évaluation

- Établissement de liens entre un ou des extraits d'œuvres et des traces d'ordre socioculturel ② ③
- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti ① ② ③
- Présence d'une décision dans son appréciation ①
- Motivation de sa décision dans son appréciation ② ③
- Utilisation du vocabulaire disciplinaire ①
- Utilisation pertinente du vocabulaire disciplinaire ② ③
- Présence, dans son propos, d'éléments relatifs à son expérience d'appréciation ①
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'appréciation ② ③

### SAVOIRS ESSENTIELS

Les catégories de savoirs essentiels à considérer dans le développement de cette compétence sont : les aspects affectifs, le répertoire visuel pour l'appréciation et le vocabulaire disciplinaire. Les autres catégories varient en fonction de la réalisation ou de l'œuvre appréciée.

## Attentes de fin de cycle

### PREMIER CYCLE

À la fin du premier cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif. En utilisant le vocabulaire disciplinaire, l'élève nomme des éléments de contenu présents dans la réalisation, l'œuvre d'art, l'objet culturel du patrimoine artistique ou l'image médiatique. Son propos traduit la décision retenue par rapport à ce qu'il a repéré et ressenti. Il est capable de relater des faits concernant son expérience d'appréciation qui sont signifiants pour lui.

### DEUXIÈME CYCLE

À la fin du deuxième cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre affectif et social. En utilisant de façon pertinente le vocabulaire disciplinaire, l'élève décrit des éléments de contenu présents dans la réalisation, l'œuvre d'art, l'objet culturel du patrimoine artistique ou l'image médiatique. Son propos contient des considérations d'ordre plastique, personnel et parfois socioculturel. Ces considérations sont liées aux critères d'appréciation et appuient la décision retenue. Il décrit son expérience d'appréciation et en dégage ce qu'il a appris.

### TROISIÈME CYCLE

À la fin du troisième cycle, l'appréciation de l'élève est souvent guidée par des intérêts d'ordre cognitif, affectif et social. En utilisant de façon pertinente le vocabulaire disciplinaire, l'élève décrit des éléments de contenu présents dans la réalisation, l'œuvre d'art, l'objet culturel du patrimoine artistique ou l'image médiatique. Son propos contient des considérations d'ordre plastique, personnel et socioculturel. Ces considérations sont liées aux critères d'appréciation et motivent sa décision. Il décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.

## Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

### CONNAISSANCES

#### GESTES TRANSFORMATEURS ET LEURS PROLONGEMENTS, LES OUTILS

Les gestes transformateurs seront exploités par l'entremise des techniques suivantes : dessin, peinture, collage, gravure, impression, modelage, façonnage et assemblage.

##### • Gestes

- Tracer à main levée (crayon feutre, craie, pastel, fusain). 1 2 3
- Appliquer un pigment coloré : en aplat (gouache). 1
- Appliquer un pigment coloré : en aplat et à la tache (gouache). 2
- Appliquer un pigment coloré : en aplat, à la tache et au trait (gouache et encre). 3
- Déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle (papier et carton). 1 2 3
- Ajourer (papier et carton). 3
- Tracer en creux (pâte à cartogravure, pastel à l'huile, encre). 2
- Tracer en creux (sur aluminium). 2 3
- Tracer en creux (sur polystyrène). 3
- Imprimer (monotype avec gouache). 1
- Imprimer (objets divers avec gouache, frottis avec craie de cire). 2

- Imprimer (objets divers avec gouache, monotype avec gouache et surfaces texturées). 1 2 3
- Souder, pincer un matériau malléable (pâte à modeler). 1 2 3
- Souder, pincer un matériau malléable (argile, papier mâché). 2 3
- Plier, entailler, friser (papier et carton). 1 2 3
- Fixer ensemble des volumes (papier, carton et objets). 1 2
- Fixer et équilibrer des volumes (papier, carton et objets). 3
- Certains gestes seront aussi exploités de façon virtuelle par le biais de l'ordinateur. 1 2 3

##### • Outils

- Brosse 1 2 3
- Pinceau 3
- Éponge 2 3
- Ciseaux 1 2 3
- Souris et crayon électronique 1 2 3

#### LANGAGE PLASTIQUE

##### • Forme

- Arrondie, angulaire 1 2 3

##### • Ligne

- Courbe, droite 3
- Horizontale, verticale 2 3
- Oblique, brisée, circulaire 3
- Large, étroite 1 2 3
- Courte, longue 2 3

## LANGAGE PLASTIQUE (SUITE)

### • Couleur pigmentaire

- Primaires : jaune primaire, magenta, cyan 1 2 3
- Secondaires : orangé, vert, violet 2 3
- Chaudes : jaune, orangé, magenta 3
- Froides : cyan, vert, violet 3

### • Valeur

- Claire et foncée 1 2 3

### • Texture

- Textures variées représentées par l'élève 1 2 3

### • Motif

- Motifs variés exploités par l'élève 1 2 3

### • Volume

- Formes tridimensionnelles 1 2 3

### • Organisation de l'espace

- Énumération, juxtaposition 1 2 3
- Superposition 2 3
- Répétition, alternance 1 2 3
- Symétrie et asymétrie 2 3

### • Représentation de l'espace

- Perspective avec chevauchement 2 3
- Perspective en diminution 3

## RÉPERTOIRE VISUEL POUR L'APPRÉCIATION

Les œuvres d'art, les objets culturels du patrimoine artistique et les images médiatiques proviendront des périodes artistiques suivantes : préhistoire, Antiquité, Moyen-Âge, Renaissance, baroque, classicisme, romantisme et période contemporaine (les mouvements modernistes et postmodernistes, y compris des images issues des médias de masse). Ces œuvres, objets et images seront issus de différentes cultures, dont celles des Premières Nations pour le deuxième et le troisième cycle. Les élèves pourront aussi se référer au contenu d'expositions qu'ils auront visitées ou aux œuvres d'un artiste en visite à l'école.

### • Productions plastiques (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

- Réalisations des élèves 1 2 3
- Un minimum de 20 œuvres d'art, objets culturels du patrimoine artistique et images médiatiques d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle 1 2 3

## VOCABULAIRE

1	2	3
<b>Gestes</b>		
coller	graver	assembler
déchirer	modeler	façonner
découper		
dessiner		
imprimer		
peindre		
<b>Techniques</b>		
collage	gravure	assemblage
dessin	impression	façonnage
modelage		
peinture		
<b>Matériaux</b>		
craie de cire	argile	encre
crayon feutre	fusain	
gouache	pastel sec	
papier et carton		
pastel à l'huile		
pâte à modeler		
<b>Outils</b>		
brosse	éponge	pinceau
ciseaux		
crayon électronique		

1	2	3
<b>Langage plastique</b>		
couleurs primaires	couleurs primaires : jaune primaire, magenta, cyan	asymétrie
forme		couleurs chaudes
ligne	couleurs secondaires : vert, violet, orangé	couleurs froides
motif		ligne : courbe, droite, oblique, brisée
répétition	énumération	superposition
texture	forme : arrondie, angulaire	
volume	ligne : horizontale verticale, large, étroite, courte, longue	
	symétrie	
	valeur	
<b>Autres</b>		
		création médiatique
		création plastique

# Suggestions pour l'utilisation des technologies de l'information et de la communication

## • Compétences 1 et 2

- Utiliser l'ordinateur pour réaliser des créations plastiques personnelles et médiatiques. 1 2 3
- Utiliser l'ordinateur pour garder en mémoire ses créations plastiques personnelles et médiatiques. 1 2 3
- Imprimer ses réalisations plastiques personnelles et médiatiques. 2 3

## • Compétence 3

- Utiliser des cédéroms et Internet pour recueillir de l'information sur des artistes et leurs œuvres ou pour découvrir des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique et des images médiatiques. 1
- Utiliser des cédéroms et Internet pour recueillir de l'information sur des artistes, leur époque et leurs œuvres ou pour découvrir des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique et des images médiatiques. 2 3
- Utiliser Internet pour transmettre virtuellement ses réalisations plastiques à des élèves d'une autre école, d'une autre province, d'un autre pays. 1 2 3
- Enregistrer les résultats de ses recherches sur une disquette. 2 3
- Utiliser Internet pour rechercher et observer des réalisations plastiques d'élèves d'une autre école, d'une autre province, d'un autre pays. 2 3
- Rencontrer des artistes qui utilisent des multimédias. 1 2 3
- Faire part de son appréciation en utilisant un logiciel de traitement de texte. 2 3
- Fournir des renseignements sur des créations plastiques pour le site Web de l'école. 2 3

## • Aspects affectifs

- Accepter la nature et les particularités de la création à l'aide de l'ordinateur. 1 2 3
- Partager l'outil avec des camarades. 1 2 3
- Respecter le matériel informatique. 1 2 3
- Manifester de l'ouverture dans l'utilisation du matériel informatique. 2 3