

PROJETS PARTICULIERS DE FORMATION EN ARTS

Arts plastiques – Connaissances

1^{er} cycle : Programme obligatoire

◆ 1^{er} cycle : Partie enrichie

● 2^e cycle : Programme obligatoire

◆ 2^e cycle : Partie enrichie

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.

☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.

■ L'élève réutilise cette connaissance.

P La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui sont approfondies ou mises en application au 1^{er} cycle du secondaire.

Informations complémentaires à propos de la partie enrichie (s'il y a lieu) :

→ ☆ Sélectionner les symboles → ou ☆ ci-contre et les intégrer dans les cases appropriées en faisant un copier-coller.

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Gestes transformateurs, matériaux et outils						
1. Gestes transformateurs						
Identifier les gestes transformateurs suivants : coller, déchirer, découper, dessiner, imprimer, modeler, peindre et graver	P					
Identifier des gestes transformateurs, y compris ajouter, appliquer un pigment coloré, assembler, entailler, équilibrer, graver, inciser, façonner, photographier, pincer, numériser, souder, tracer à main levée, tracer en creux		→	☆			
◆						
● Différencier les gestes transformateurs propres à différentes techniques (ex. : en dessin, tracer à main levée, en peinture, appliquer un pigment coloré)				→	☆	
◆						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Gestes transformateurs, matériaux et outils						
♦						
2. Matériaux						
Identifier les matériaux suivants : craie de cire, crayon feutre, gouache, papier et carton, pastel à l'huile, pâte à modeler, argile, fusain et pastel sec	P					
Identifier des matériaux (ex. : crayon feutre, gouache, pastel à l'huile, encre de Chine, encre de couleur)		→	☆			
♦						
● Différencier des matériaux traditionnels (ex. : crayon graphite, carré à dessin – sanguine, bistre, blanc et noir –, argile, gouache)				→	☆	
● Relever les propriétés des matériaux traditionnels (ex. : opacité de l'encre d'imprimerie, fluidité de l'encre de Chine, transparence de l'encre de couleur)				→	→	☆
♦						
♦						
3. Outils						
Identifier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	P					
Identifier les outils suivants : caméra numérique, crayon électronique, ébauchoir, gouge, mirette, numériseur, plume à dessin, porte-plume, tablette graphique		→	☆			
♦						
● Différencier les outils traditionnels (ex. : crayon électronique, ébauchoir, mirette, numériseur, plume à dessin, porte-plume, tablette graphique)				→	☆	
● Différencier la fonction de différents outils et leurs effets sur les matériaux (ex. : un pinceau à poils souples pour créer des lignes fluides, une brosse pour créer de la texture, une plume à dessin à pointe fine pour tracer des lignes et une plume à dessin à bout rond pour faire des points)				→	→	☆
♦						
♦						

		Primaire	Secondaire				
			1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
			1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Gestes transformateurs, matériaux et outils							
4. Techniques							
Identifier les techniques suivantes : collage, dessin, modelage, peinture, gravure		P					
Identifier des techniques, y compris l'impression, l'assemblage et le façonnage			→	☆			
◆							
● Différencier des techniques (ex. : dessin et peinture, gravure et impression, façonnage et modelage)					→	☆	
● Différencier les variantes d'une technique (ex. : pour le modelage en argile, pincer et souder l'argile, façonner et évider des formes)					→	→	☆
◆							
◆							

B. Concepts et notions	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1. Langage plastique et langage multimédia (éléments)						
1.1. Forme						
Identifier les formes arrondies ou angulaires	P					
Identifier les formes figuratives et abstraites (non figuratives)		→	☆			
◆						
● Différencier les formes figuratives et non figuratives				→	☆	
● Décrire les caractéristiques des formes figuratives et non figuratives (ex : précise, floue, détaillée, simplifiée)				→	→	☆
◆						
◆						

	Primaire	Secondaire				
B. Concepts et notions		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1.2. Ligne						
Identifier les lignes, y compris les lignes horizontales, verticales, courtes, longues, courbes, droites, obliques, brisées et circulaires	P					
Identifier différents types de lignes (ex. : dessinée, peinte, incisée et tangible)		→	☆			
						
 Dégager les caractéristiques de différents types de lignes (ex. : mince, épaisse, continue)				→	☆	
 Décrire les caractéristiques de différents types de lignes (ex. : une ligne tangible a une épaisseur réelle; une ligne abstraite est produite par la rencontre de deux surfaces colorées ou non)				→	→	☆
						
						
1.3. Couleur (pigmentaire et lumière)						
Identifier les couleurs pigmentaires primaires et secondaires, chaudes et froides	P					
Identifier les couleurs pigmentaires claires et foncées		→	☆			
Identifier les couleurs lumière, y compris l'intensité et le contraste		→	☆			
						
 Identifier les couleurs pigmentaires, y compris les couleurs complémentaires et tertiaires				→	☆	
 Décrire les caractéristiques de certaines couleurs pigmentaires					→	☆
						
						

		Primaire	Secondaire				
			1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
			1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Concepts et notions							
1.4. Valeur							
Identifier les valeurs claires et foncées		P					
Identifier les valeurs dans les tons, dans les couleurs et dans les teintes			→	☆			
◆							
● Différencier les valeurs dans les tons, dans les couleurs et dans les teintes					→	☆	
◆							
◆							
1.5. Texture							
Identifier des textures		P					
Identifier une variété de textures (ex. : grains du bois, fibres d'un tissu, poils d'une fourrure)			→	☆			
◆							
● Différencier les textures réelles des textures représentées (ex. : le grain du bois de sa représentation graphique)					→	☆	
◆							
◆							
1.6. Motif							
Identifier des motifs		P					
Identifier une variété de motifs (ex. : fleuri, rayé, à carreaux, à pois)			→	☆			
◆							
● Dégager les caractéristiques de différents motifs (ex. : motifs géométriques, animaliers, floraux, végétaux)					→	☆	
● Comparer les fonctions des motifs décoratifs (ex. : pour orner ou particulariser une surface) et des motifs symboliques (ex. : pour exprimer des croyances, des significations spécifiques)						→	☆

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Concepts et notions						
♦						
♦						
1.7. Volume						
Identifier les formes tridimensionnelles	P					
Identifier le volume réel		→	☆			
♦						
● Différencier le volume réel du volume suggéré				→	☆	
♦						
♦						
2. Langage plastique et langage multimédia (espace)						
2.1. Organisation de l'espace						
Identifier les façons d'organiser les éléments dans l'espace : énumération, juxtaposition, répétition et alternance, superposition, symétrie et asymétrie	P					
Différencier les façons d'organiser les éléments dans un espace bidimensionnel et tridimensionnel (ex. : juxtaposition et superposition, symétrie et asymétrie)		→	☆			
♦						
● Comparer différentes façons d'organiser les éléments dans l'espace, y compris l'équilibre, le mouvement et le rythme				→	☆	
♦						
♦						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Concepts et notions						
2.2. Organisation de l'espace spatiotemporel						
♦						
♦						
2.3. Représentation de l'espace						
Identifier les façons de représenter les éléments dans l'espace : perspective avec chevauchement et perspective en diminution	P					
Identifier deux façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle : perspective avec chevauchement et perspective en diminution		→	☆			
♦						
● Différencier des façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle (ex. : perspective avec chevauchement, perspective en diminution, perspective cavalière)				→	☆	
● Décrire des façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle (ex. : la perspective en diminution, la perspective cavalière, la perspective avec un point de fuite)				→	☆	
♦						
♦						

C. Répertoire visuel et repères culturels	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Productions plastiques	P					
Nommer des périodes artistiques (ex. : préhistoire, Renaissance, période contemporaine)		→	☆			
Situer des périodes et mouvements artistiques dans le temps et l'espace (ex. : sur une ligne du temps : préhistoire, Antiquité, Moyen Âge; impressionnisme, dadaïsme, cubisme)		→	☆			
♦						
● Associer des œuvres à différentes périodes et des artistes à des mouvements artistiques (ex. : Renaissance, baroque, expressionnisme, surréalisme, futurisme, automatisme, Groupe des sept)				→	☆	

C. Répertoire visuel et repères culturels	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
● Décrire les caractéristiques de différents mouvements et périodes artistiques (ex. : le travail à la tâche des impressionnistes, les compositions insolites des surréalistes, les couleurs vibrantes des Fauves, la simplicité et la rigueur mathématique des plasticiens)				→	→	☆
● Différencier les images personnelles des images médiatiques (ex. : scène de la vie rustique ou du folklore, armoiries, logos, emballage de produits)				→	☆	
● Associer des repères culturels à des aspects de sa culture personnelle, de la culture québécoise et d'autres cultures (ex. : graffitis, tags, fresques urbaines, architecture)				→	☆	
◆						
◆						
AUTRES ÉNONCÉS						

Arts plastiques – Utilisation des connaissances

Compétence 1 – Créer des images personnelles

1^{er} cycle : Programme obligatoire

◆ 1^{er} cycle : Partie enrichie

● 2^e cycle : Programme obligatoire

◆ 2^e cycle : Partie enrichie

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.

☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.

■ L'élève réutilise cette connaissance.

P La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui sont approfondies ou mises en application au 1^{er} cycle du secondaire.

Informations complémentaires à propos de la partie enrichie (s'il y a lieu) :

→ ☆ Sélectionner les symboles → ou ☆ ci-contre et les intégrer dans les cases appropriées en faisant un copier-coller.

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Exploiter des idées en vue d'une création plastique (1^{er} cycle) Exploiter des idées en vue d'une création personnelle (2^e cycle)						
Rechercher quelques idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information	P	■	■			
Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création en se référant au contenu d'œuvres d'art, d'objets culturels ou d'images médiatiques, au style de différents artistes, aux caractéristiques de mouvements artistiques, etc.		→	☆	■	■	■
Choisir une idée authentique et signifiante parmi celles inventoriées (ex. : apporte à la proposition une réponse personnelle exempte de stéréotypes et de clichés)		→	☆	■	■	■
Faire des croquis de l'idée retenue (ex. : essais d'emplacement des formes et des éléments par des traits rapides de valeur claire)		→	☆	■	■	■
◆						
● Faire différents croquis de l'idée authentique et signifiante retenue (ex. : croquis de mémoire)				→	☆	■
◆						

A. Exploiter des idées en vue d'une création plastique (1 ^{er} cycle) Exploiter des idées en vue d'une création personnelle (2 ^e cycle)	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
♦						

B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1. Gestes transformateurs, matériaux et outils						
Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée, appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait, déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle, tracer en creux, souder et pincer un matériau malléable	P					
Faire l'essai de différents gestes transformateurs, y compris : ajouter, coller des formes en aplat ou en relief sur un support, imprimer, creuser, plier, froisser, façonner, fixer et équilibrer des volumes, numériser des images et des objets, photographier, enregistrer et travailler une image numérique		→	☆			
♦						
● Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux y compris modeler de l'argile et coller des formes en relief sur un volume (ex. : papier mâché, objets divers)				→	☆	
♦						
♦						
Utiliser des gestes transformateurs qui précisent son idée	P					
Utiliser des gestes transformateurs en fonction des matériaux qui rehaussent son idée de création (ex. : particulariser une habitation par la représentation de la brique, de la pierre, du déclin, du bardeau)		→	☆			
♦						
● Utiliser les gestes transformateurs appropriés en fonction des matériaux, et qui mettent en valeur son idée de création (ex. : tracer en creux dans un matériau malléable pour obtenir des textures réelles, tracer des lignes obliques pour créer du mouvement, appliquer un pigment au trait pour particulariser des formes, superposer des lignes pour créer des valeurs)				→	☆	
♦						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique						
♦						
Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	P					
Manier les outils suivants : crayon électronique et tablette graphique, porte-plume, plume à dessin, ciseau, gouge, mirette, ébauchoir, numériseur, caméra numérique, logiciels de dessin et de traitement de l'image		→	☆			
♦						
● Manier des outils y compris le rouleau et le couteau, de façon appropriée et en appliquant les règles de sécurité (ex. : manier le couteau pour ajourer des formes dans un papier ou un carton)				→	☆	
● Manipuler des outils pour étayer son idée de création (ex. : tracer une ligne à l'encre en inclinant légèrement sa plume à dessin)				→	→	☆
♦						
♦						
2. Langage plastique et langage multimédia (éléments)						
Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume	P					
Faire l'essai de différentes façons d'utiliser des éléments du langage plastique (ex. : suggérer un mouvement par la convergence de lignes droites, ajouter du contraste ou de la lumière à une image numérique)		→	☆			
♦						
Faire l'essai de différentes façons d'utiliser des éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels (ex. : créer des valeurs par la superposition de lignes droites, varier l'intensité des couleurs primaires et secondaires en ajoutant du blanc et du noir)				→	☆	
♦						
♦						

B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Utiliser une variété d'éléments du langage plastique	P					
Utiliser une variété d'éléments du langage plastique, y compris la couleur lumière		→	☆			
◆						
● Intégrer, dans ses créations, des façons de représenter les éléments du langage plastique qui découlent de ses essais (ex. : représenter un rythme par l'alternance de formes, de lignes ou de couleurs)				→	☆	
● Utiliser de façon personnelle des éléments du langage plastique en tenant compte des essais préalables (ex. : utiliser une variété de lignes pour inventer une texture, exploiter des valeurs dans les couleurs et les teintes pour réaliser un camaïeu, utiliser la plongée et la contre-plongée)				→	→	☆
◆						
◆						

C. Structurer sa réalisation plastique (1 ^{er} cycle) Structurer sa réalisation personnelle (2 ^e cycle)	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1. Langage plastique (espace) et organisation spatiotemporelle						
Utiliser les modes d'organisation de l'espace suivants : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie et asymétrie	P	→	☆			
◆						
● Utiliser les modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, répétition, équilibre, mouvement et rythme)				→	☆	
◆						
◆						
Employer les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution	P	→	☆			
◆						
● Utiliser différents modes de représentation de l'espace, y compris la perspective cavalière				→	☆	

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
C. Structurer sa réalisation plastique (1^{er} cycle) Structurer sa réalisation personnelle (2^e cycle)						
♦						
♦						

D. Rendre compte de son expérience de création plastique (1^{er} cycle) Rendre compte de son expérience de création personnelle (2^e cycle)	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	☆			
♦						
● Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	☆	
♦						
♦						
Décrire les aspects importants de son expérience qui sont liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	P					
Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : la recherche d'idées lors de la phase d'ouverture, le réinvestissement des expérimentations lors de la phase d'action productive)		→	☆			
♦						
● Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et aux stratégies utilisées (ex. : l'utilisation des trois phases de la dynamique de création; la capacité de faire des retours réflexifs, de reconnaître les apprentissages réalisés, de se donner des défis)				→	☆	
♦						
♦						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
D. Rendre compte de son expérience de création plastique (1 ^{er} cycle) Rendre compte de son expérience de création personnelle (2 ^e cycle)						
<i>AUTRES ÉNONCÉS</i>						

Arts plastiques – Utilisation des connaissances

Compétence 2 – Créer des images médiatiques

1^{er} cycle : Programme obligatoire

◆ 1^{er} cycle : Partie enrichie

● 2^e cycle : Programme obligatoire

◆ 2^e cycle : Partie enrichie

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.

☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.

■ L'élève réutilise cette connaissance.

P La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui sont approfondies ou mises en application au 1^{er} cycle du secondaire.

Informations complémentaires à propos de la partie enrichie (s'il y a lieu) :

→ ☆ Sélectionner les symboles → ou ☆ ci-contre et les intégrer dans les cases appropriées en faisant un copier-coller.

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Exploiter des idées en vue d'une création médiatique						
Rechercher quelques idées liées à la proposition de création médiatique en tenant compte du message et des destinataires à l'aide de sources d'information	P	■	■			
Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création médiatique en tenant compte : du message à communiquer et des informations sur les destinataires; du contenu et des caractéristiques d'images médiatiques; du rôle des repères culturels; de la signification de codes visuels		→	☆	■	■	■
Choisir une idée signifiante parmi celles qui ont été inventoriées qui rejoint le public cible (ex. : connaissance des intérêts du public cible)		→	☆	■	■	■
Faire des croquis de l'idée retenue (ex. : essais d'emplacement des formes et des éléments, variation de leur grosseur)		→	☆	■	■	■
◆						
● Faire des croquis variés de l'idée authentique et signifiante retenue en exploitant différentes stratégies d'observation et de mémorisation (ex. : observer les particularités d'un sujet, se remémorer une action)				→	☆	■
◆						

A. Exploiter des idées en vue d'une création médiatique	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
						

B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible (1 ^{er} cycle) Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique (2 ^e cycle)	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1. Gestes transformateurs , matériaux et outils						
Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée; appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait; déchirer; entailler; découper; enduire une surface de colle; tracer en creux; souder et pincer	P					
Faire l'essai de différents gestes transformateurs, y compris : ajourer, coller des formes en aplat, imprimer, plier, froisser, façonner, numériser des images, photographier, enregistrer une image et travailler une image numérique		→	☆			
						
Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux, du message à communiquer et du public cible (ex. : imprimer une gravure, tracer à main levée à l'aide d'un carré à dessin, découper et coller des formes, appliquer un pigment coloré)				→	☆	
						
						
Utiliser des gestes transformateurs qui précisent le message visuel adressé aux destinataires	P					
Utiliser des gestes transformateurs en fonction des matériaux qui étayent le message visuel à communiquer aux destinataires (ex. : sur une affiche publicitaire pour la promotion d'une ligne de vêtements, particulariser la surface des textiles par la représentation du velours, de la laine, du jute)		→	☆			
						
Utiliser les gestes transformateurs appropriés en fonction des matériaux et qui mettent en valeur le message visuel (ex. : faire converger des lignes obliques pour créer un mouvement, appliquer un pigment au trait pour particulariser des formes, numériser des textures représentées)				→	☆	

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible (1^{er} cycle) Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique (2^e cycle)						
♦						
♦						
Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	P					
Manier les outils suivants : crayon électronique et tablette graphique, porte-plume, plume à dessin, ciseau, numériseur, caméra numérique, logiciels de traitement de l'image		→	☆			
♦						
● Manier les outils en appliquant les règles de sécurité (ex. : ajouter des formes dans un papier ou un carton avec un couteau)				→	☆	
● Manipuler les outils pour communiquer son message (ex. : tracer une ligne à la gouache en variant la pression sur son pinceau)				→	→	☆
♦						
♦						
2. Langage plastique et langage multimédia (éléments)						
Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume	P					
Faire l'essai d'éléments du langage plastique (ex. : créer du rythme par la répétition de bandes colorées, suggérer un mouvement par la convergence de lignes droites, ajouter du contraste ou de la lumière à une image numérique, faire converger les couleurs claires vers le centre de l'image)		→	☆			
♦						
● Faire l'essai de différentes façons d'utiliser les éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : créer des valeurs par l'utilisation d'une variété de teintes pâles et foncées, créer un rythme par la répétition de formes)				→	☆	
♦						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible (1^{er} cycle) Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique (2^e cycle)						
◆						
Choisir des éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires	P					
Choisir des éléments du langage plastique susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : formes, couleurs, espace)		→	☆			
◆						
● Choisir des éléments du langage plastique et des codes visuels (ex. : formes, couleurs, motifs) susceptibles de rejoindre le public cible				→	☆	
◆						
◆						
Utiliser une combinaison d'éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires	P					
Utiliser une variété d'éléments du langage plastique, y compris la couleur lumière, pour communiquer son message		→	☆			
◆						
● Intégrer dans ses créations médiatiques diverses façons d'exploiter les éléments du langage plastique qui découlent de ses essais (ex. : représenter un rythme par l'alternance de formes, de lignes ou de couleurs)				→	☆	
● Utiliser de façon personnelle des éléments du langage plastique en tenant compte des essais préalables afin de préciser le message retenu (ex : utiliser une variété de lignes pour inventer une texture, exploiter des valeurs dans les couleurs et les teintes pour réaliser un camaïeu)				→	→	☆
◆						
◆						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
C. Structurer sa réalisation médiatique						
1. Langage plastique (espace) et organisation spatiotemporelle						
Utiliser les modes d'organisation de l'espace : énumération, juxtaposition, répétition, alternance, superposition, symétrie et asymétrie	P					
Utiliser un des modes d'organisation de l'espace afin d'augmenter l'impact du message visuel sur les destinataires		→	☆			
◆						
● Utiliser des modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, répétition, équilibre, mouvement et rythme) afin de mettre le message en valeur				→	☆	
◆						
◆						
Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution, en fonction du message et du public cible		→	☆			
◆						
● Utiliser des modes de représentation de l'espace (ex. : perspective avec chevauchement, perspective cavalière) en fonction du message et du public cible				→	☆	
◆						
◆						

D. Rendre compte de son expérience de création médiatique	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	☆			
◆						
● Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	☆	

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
D. Rendre compte de son expérience de création médiatique						
♦						
♦						
Décrire les aspects importants de son expérience qui sont liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	P					
Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : recherche d'idées lors de la phase d'ouverture, réinvestissement des expérimentations lors de la phase d'action productive, capacité de se centrer lors de la création)		→	☆			
♦						
● Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et aux stratégies utilisées (ex. : capacité de faire des retours réflexifs, de reconnaître les apprentissages réalisés, de se donner des défis)				→	☆	
♦						
♦						
AUTRES ÉNONCÉS						

Arts plastiques – Utilisation des connaissances

Compétence 3 – 1^{er} cycle : Apprécier des œuvres d'art et des objets du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques

2^e cycle : Apprécier des images

1^{er} cycle : Programme obligatoire

◆ 1^{er} cycle : Partie enrichie

● 2^e cycle : Programme obligatoire

◆ 2^e cycle : Partie enrichie

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.

☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.

■ L'élève réutilise cette connaissance.

P La lettre **P** correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui sont approfondies ou mises en application au 1^{er} cycle du secondaire.

Informations complémentaires à propos de la partie enrichie (s'il y a lieu) :

→ ☆ Sélectionner les symboles → ou ☆ ci-contre et les intégrer dans les cases appropriées en faisant un copier-coller.

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Analyser une œuvre ou une réalisation (1^{er} cycle) Analyser une image (2^e cycle)						
Observer des éléments disciplinaires à partir de réalisations d'élèves, d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici ou d'ailleurs	P					
Relever les éléments représentés provenant de différents mouvements et périodes artistiques (ex. : portrait, autoportrait, paysage, nature morte, scène)		→	☆			
◆						
● Faire des liens entre les éléments représentés et les aspects historiques et socioculturels présents dans l'œuvre (ex. : la sculpture d'un athlète de la Grèce antique, les jeux d'enfants dans une scène urbaine, une affiche qui invite les jeunes à s'enrôler à l'époque de la guerre de 1939-1945)				→	☆	
◆						
◆						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Analyser une œuvre ou une réalisation (1 ^{er} cycle) Analyser une image (2 ^e cycle)						
1. Langage plastique et langage multimédia (éléments)						
Repérer les éléments du langage plastique qui se rapportent aux critères d'appréciation proposés	P					
Relever les éléments du langage plastique (ex. : couleurs primaires, lignes droites et formes épurées dans une œuvre abstraite)		→	☆			
◆						
● Différencier les éléments du langage plastique qui composent les formes figuratives et non figuratives (ex. : couleurs vives et contrastes chez les Fauves; netteté de la ligne et pureté de la couleur chez les Plasticiens)				→	☆	
◆						
◆						
Repérer les effets visuels obtenus par l'utilisation des éléments du langage plastique	P					
Relever les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique (ex. : la texture obtenue par la répétition de courtes lignes; la répétition de taches pour créer des valeurs ou un dégradé de tons)		→	☆			
◆						
● Différencier les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique (ex. : le rythme par la répétition de formes; la valeur par la superposition de lignes droites et obliques)				→	☆	
◆						
◆						
2. Langage plastique et langage multimédia (espace)						
Repérer l'organisation des éléments dans un espace en deux et en trois dimensions	P					
Relever des façons d'organiser les éléments dans l'espace bidimensionnel ou tridimensionnel : énumération, juxtaposition, répétition, alternance, superposition, symétrie et asymétrie (ex. : alternance d'éléments pour créer un rythme, les dimensions des formes pour mettre ses éléments en évidence)		→	☆			

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
A. Analyser une œuvre ou une réalisation (1^{er} cycle) Analyser une image (2^e cycle)						
◆						
● Différencier des façons d'organiser les éléments dans l'espace bidimensionnel ou tridimensionnel (ex. : éléments placés en symétrie pour équilibrer l'espace; en sculpture, volumes tenant en équilibre à la verticale ou à l'horizontale)				→	☆	
◆						
◆						
Repérer la représentation de l'espace dans des réalisations en deux dimensions : perspective avec chevauchement	P					
Relever les modes de représentation de l'espace, y compris la perspective avec chevauchement et la perspective en diminution (ex. : superposition de formes pour créer une perspective avec chevauchement, variation de la grosseur des éléments en fonction de leur éloignement)		→	☆			
◆						
● Relever les modes de représentation de l'espace et plus particulièrement la perspective cavalière (ex. : représentation d'un volume par des lignes parallèles)				→	☆	
◆						
◆						
3. Gestes transformateurs						
Observer les traces de gestes utilisés pour réaliser l'image	P					
Relever les façons de créer des traces gestuelles à partir de différents matériaux et outils (ex. : les tracés expressifs au pinceau dans les œuvres japonaises, l'application de la peinture à la spatule dans les œuvres de certains peintres automatistes, l'assemblage d'objets hétéroclites dans des œuvres du mouvement dadaïste)		→	☆			
◆						
● Différencier les façons de créer des traces gestuelles à partir de différents matériaux et outils (ex. : les mouvements obtenus avec de la gouache et un pinceau sec ou mouillé, le raffinement des gestes des peintres de la Renaissance, les gestes dynamiques du mouvement abstrait américain)				→	☆	

A. Analyser une œuvre ou une réalisation (1 ^{er} cycle) Analyser une image (2 ^e cycle)	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
♦						
♦						

B. Interpréter le sens de l'œuvre ou de la réalisation (1 ^{er} cycle) Construire son interprétation de l'image (2 ^e cycle)	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Expliquer la raison pour laquelle cet élément a suscité une réaction	P					
Faire des liens entre les éléments observés et la signification qui s'en dégage (ex. : les contrastes de couleurs qui peuvent produire un effet dramatique, une scène de la vie des premiers explorateurs qui permet de comprendre leur misère)		→	☆			
♦						
Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur des périodes et des mouvements artistiques (ex. : information sur les rites funéraires de l'Égypte ancienne, sur la fonction des sarcophages et la symbolique de leurs ornements décoratifs; information sur l'influence du Refus global sur la démarche des artistes québécois de cette époque)				→	☆	
Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur les caractéristiques des périodes et des mouvements artistiques (ex. : l'utilisation de contrastes de couleurs pour attirer le regard sur un élément en particulier, les couleurs dans des blasons pour signifier l'appartenance à une famille)				→	→	☆
♦						
♦						

C. Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite de ce programme		→	☆			
♦						

	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
C. Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique						
● Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	☆	
◆						
◆						
Justifier son point de vue à partir de ses observations	P					
Justifier son point de vue à partir de ses observations et de l'information recueillie (ex. : gestes utilisés par l'artiste, impact des couleurs dans une image médiatique, caractéristiques de la période dans laquelle l'œuvre a été créée)		→	☆			
◆						
● Justifier son point de vue à partir de l'information recueillie du contenu de l'image, du sens perçu et des critères d'appréciation ciblés, et des recherches effectuées				→	☆	
◆						
◆						

D. Rendre compte de son expérience d'appréciation	Primaire	1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	☆			
◆						
● Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	☆	
◆						
◆						

D. Rendre compte de son expérience d'appréciation	Primaire	Secondaire				
		1 ^{er} cycle		2 ^e cycle		
		1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
Décrire les aspects importants liés à l'appréciation des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique	P					
Décrire des aspects de son expérience liés à la démarche d'appréciation et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : habileté à réfléchir et à créer des liens, capacité de repérer les éléments expressifs, capacité d'observer avec acuité)		→	☆			
◆						
● Décrire des aspects de son expérience liés à la démarche d'appréciation et aux stratégies utilisées (ex. : reconnaître les apprentissages réalisés, se centrer sur la tâche, faire de l'observation active, adopter des attitudes positives)				→	☆	
◆						
◆						
AUTRES ÉNONCÉS						