

Chapitre 8 Domaine des arts



Programme de formation de l'école québécoise
Enseignement secondaire, **deuxième cycle**

Présentation¹

Le domaine des arts comprend quatre programmes qui correspondent à autant de disciplines : l'art dramatique, les arts plastiques, la danse et la musique.

De par leur nature, les arts sollicitent différentes formes d'intelligence² et permettent d'appréhender le réel, de le comprendre, de l'interpréter et de le transposer dans des créations à l'aide d'un langage symbolique. La pratique d'un art implique la capacité de concrétiser, de façon sensible, unique et créative, des idées, des sentiments ou des perceptions dans des œuvres qui témoignent de valeurs personnelles, sociales et culturelles et qui peuvent contribuer à l'évolution des idées et des sociétés. L'histoire de chaque discipline artistique permet de retracer le parcours des formes expressives adoptées par chacun de ces langages symboliques au cours des siècles. Dans un contexte de mondialisation qui touche 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 figurent néanmoins parmi les moyens les plus efficaces pour un peuple de sauvegarder, de développer et d'affirmer son identité culturelle.

Lorsqu'il pratique un art, l'élève fait appel à toutes les dimensions de son être et à la diversité de son expérience pour traduire sa perception du réel.

Contribution du domaine des arts à la formation générale des élèves

En plus d'être un moyen d'expression et de communication, l'art est prioritairement un mode de connaissance qui fait intervenir tant l'intelligence rationnelle que l'intelligence sensible, tant le pouvoir expérientiel que le pouvoir conceptuel³. Lorsqu'il pratique un art, l'élève fait appel à toutes les dimensions de son être – son corps, sa voix, ses

gestes, son imagination créatrice, sa culture et ses valeurs – et à la diversité de son expérience pour traduire sa perception du réel. Le recours à un langage symbolique lui ouvre de nouvelles perspectives sur lui-même, sur l'autre et sur l'environnement. L'éducation artistique concourt, par le déve-

loppement du pouvoir d'action de l'élève, à la structuration de son identité et à l'enrichissement de sa vision du monde. Elle permet, par ailleurs, un rapprochement entre les apprentissages scolaires et le monde du travail, et elle peut ouvrir la voie à des études qui mènent à un grand nombre de professions et de métiers rattachés aux arts et à la culture.

Au premier cycle du secondaire, l'élève a poursuivi, dans l'une des disciplines du domaine des arts, ses apprentissages relatifs à la création, à l'interprétation et à l'appréciation d'œuvres. Il a appris à tirer parti des phases et des mouvements de la dynamique de création et il a développé son pouvoir créateur par l'exploitation d'un langage particulier. Il a aussi approfondi sa connaissance des œuvres qu'il a eu à interpréter ou à apprécier et grâce auxquelles il a pu se familiariser avec une diversité de modèles d'expression et de communication. Ces différentes expériences lui ont permis de prendre conscience de la richesse des langages symboliques, d'affiner sa sensibilité, de s'ouvrir aux valeurs des autres, de saisir l'importance de son environnement culturel et de jeter les bases d'une culture générale en devenir.

La formation artistique du deuxième cycle du secondaire s'inscrit dans la continuité de celle du premier cycle et met l'accent sur la construction de sens, l'expression et la symbolisation dans la création, l'interprétation et l'appréciation. Elle vise donc le développement des mêmes compétences, l'approfondissement des apprentissages et une exploitation plus diversifiée

1. Les programmes disciplinaires de ce domaine s'adressent à des professionnels de la didactique et de la pédagogie de ces programmes. En conséquence, le recours à des expressions ou à des termes spécialisés est justifié par souci de précision et de rigueur.
2. Nous faisons référence ici à la théorie des intelligences multiples élaborée par Howard Gardner.
3. Le pouvoir expérientiel concerne l'aptitude du créateur à se référer à son moi, à tenir compte des émergences qui se présentent à lui et à tirer parti des aspects sensibles des êtres et des choses. Le pouvoir conceptuel représente la capacité du créateur d'agir de façon consciente et réfléchie en s'assurant de la cohérence de ses actions créatrices. L'interaction du pouvoir expérientiel et du pouvoir conceptuel favorise l'authenticité et la signification de l'expérience créatrice, puisqu'elle permet à l'artiste d'avoir un regard critique lors de la mise en forme de l'œuvre tout en gardant un lien étroit avec son monde intérieur et ses valeurs.

des ressources auxquelles l'élève a accès. En art dramatique, en danse et en musique, il s'agit des compétences *Créer, Interpréter* et *Apprécier des œuvres*, alors qu'en arts plastiques, il s'agit des compétences *Créer des images personnelles, Créer des images médiatiques* et *Apprécier des images*, soit des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine, des images médiatiques et des réalisations des pairs.

L'élève du deuxième cycle du secondaire est appelé à vivre une diversité d'expériences artistiques qui touchent aussi bien les grandes questions universelles que des questions d'ordre personnel ou social et qui l'amènent à approfondir sa vision du monde et à témoigner de ses valeurs. Ces expériences l'incitent à assumer différents rôles et responsabilités dans la réalisation de projets en arts, témoignant par là d'une prise en charge de plus en plus autonome du développement de ses compétences. C'est en alliant perceptions, intuitions, impressions et savoirs de toutes provenances que l'élève pourra créer, interpréter ou apprécier des productions dans divers contextes.

Arts et multimédia

La quête de nouvelles façons de créer, incorporant de plus en plus les avancées technologiques au domaine des arts, a donné naissance au multimédia comme champ de création.

Au cours des dernières décennies, les créateurs des différentes sphères de la production ont orienté leur travail vers la recherche de formes d'art plus globales et intégratives. L'avènement des technologies de l'information et de la communication a aussi contribué au décloisonnement et au renouvellement des pratiques et a généré des œuvres inédites et novatrices.

Les nouvelles formes d'expression sont familières à l'adolescent d'aujourd'hui, qui s'intéresse volontiers à l'utilisation des différents langages, outils et procédés technologiques.

Ces nouvelles formes d'expression sont familières à l'adolescent d'aujourd'hui, qui s'intéresse volontiers à l'utilisation des différents langages, outils et procédés technologiques. Aussi l'intégration du multimédia à l'enseignement des arts représente-t-elle une avenue susceptible de répondre aux goûts et aux besoins de formation des élèves. La possibilité de choisir ce mode d'expression leur offre une gamme plus large de moyens de création et d'interprétation et peut aussi enrichir leur façon d'apprécier les œuvres.

Suivant cette tendance, les quatre programmes du domaine des arts permettent dorénavant à l'école d'offrir, au deuxième cycle du secondaire, une formation optionnelle associant le multimédia à l'une ou l'autre des quatre disciplines artistiques. Le multimédia permet de combiner des textes, des images et des sons créés à l'aide de différentes technologies. Les élèves découvrent ainsi d'autres manières de construire du sens par la représentation, l'expression et la symbolisation de formes gestuelles, visuelles ou sonores. Selon la discipline concernée, ils peuvent marier, par exemple, la présence réelle et la représentation virtuelle (diaporama, vidéo, film, projection en trois dimensions ou autres).

Compte tenu de sa nature, le multimédia favorise la mise en place de projets novateurs. En explorant le potentiel d'intégration, de diffusion et d'interaction du multimédia, l'élève peut à la fois poursuivre son appropriation des ressources créatrices d'un art spécifique et découvrir les nombreuses possibilités d'actions réciproques entre cet art et les moyens technologiques, de même que la convivialité de ces moyens. De cette manière, il fait écho aux pratiques actuelles des artistes professionnels et peut amorcer, s'il y a lieu, une démarche susceptible de le mener aux formations postsecondaires offertes dans plusieurs carrières liées au multimédia.

Formation obligatoire et formation optionnelle

Présente à chacune des années du deuxième cycle, la **formation obligatoire** permet à l'élève de poursuivre le développement de ses compétences artistiques.

Une **formation optionnelle** peut s'ajouter si l'élève souhaite approfondir et diversifier ses apprentissages en arts. Deux choix s'offrent alors à lui : une formation dans une discipline artistique donnée ou une formation associant une discipline artistique au multimédia. La première, *Art dramatique, Arts plastiques, Danse* ou *Musique*, permet d'amorcer ou de poursuivre selon les pratiques habituelles le développement des compétences liées à la discipline choisie. La seconde, *Art dramatique et multimédia, Arts plastiques et multimédia, Danse et multimédia* ou *Musique et multimédia*, vise le rehaussement de ces mêmes compétences par l'exploitation de moyens et d'outils

Deux choix s'offrent à l'élève : une formation dans une discipline artistique donnée ou une formation associant une discipline artistique au multimédia.

technologiques. La formation optionnelle s'inscrit donc dans le prolongement de la formation obligatoire qu'elle vient enrichir soit par approfondissement, soit par diversification.

Cette conception unifiée participe de la vision systémique qui caractérise chacune des disciplines artistiques. Les programmes sont par ailleurs conçus de telle manière que l'enseignant puisse répondre aux intérêts et aux besoins de formation des élèves en leur proposant des approches différenciées qui tiennent compte de leurs acquis antérieurs, de leur profil identitaire et de leur rythme d'apprentissage.

Visée du domaine des arts

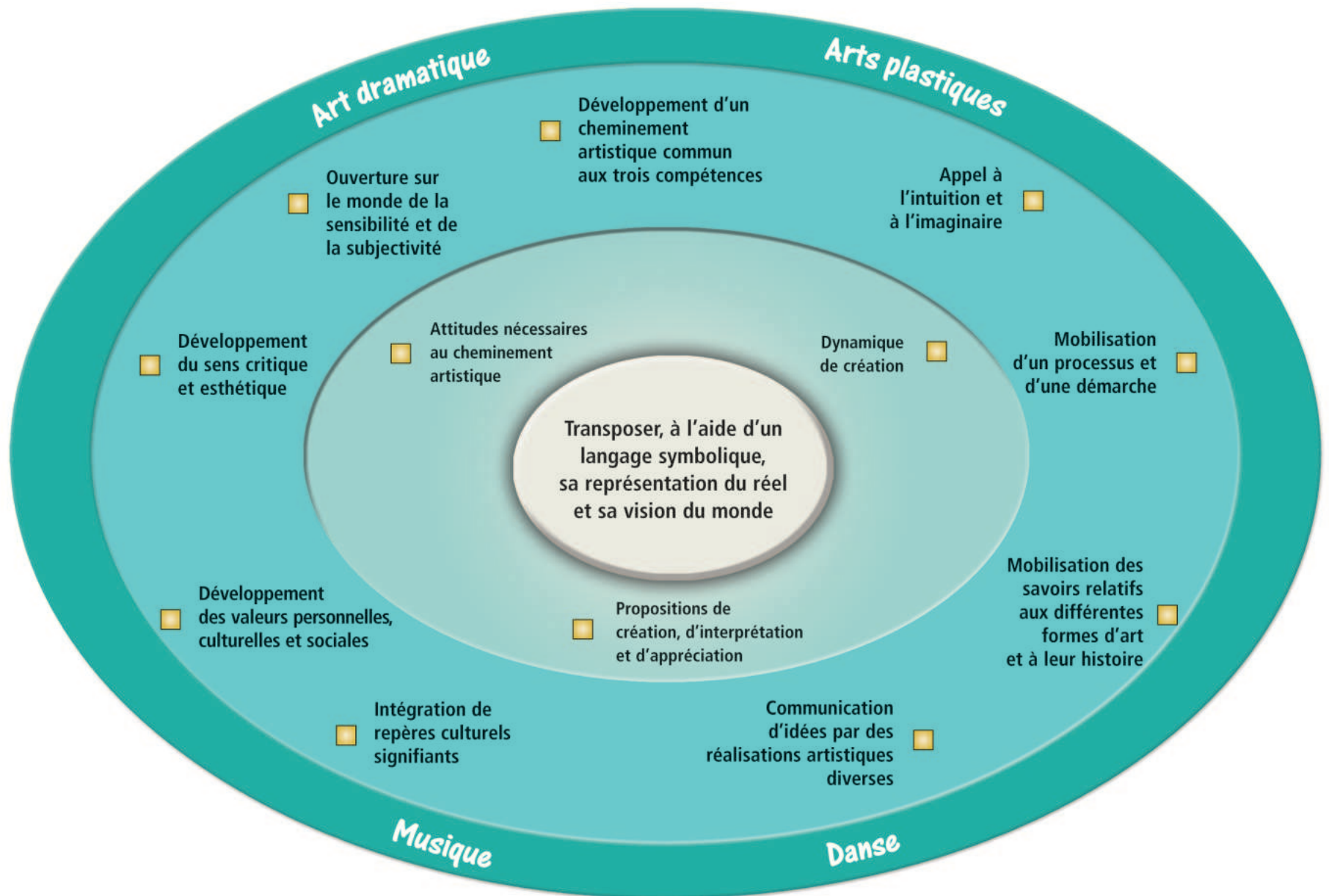
Transposer, à l'aide d'un langage symbolique, sa représentation du réel et sa vision du monde dans des situations de création, d'interprétation et d'appréciation variées, telle est la visée du domaine des arts. Cette visée sert de fil conducteur à tous les apprentissages en arts, quelle que soit la discipline concernée.

Chaque art possède un langage, des règles ou des conventions, des savoir-faire, des notions, des concepts, des principes et des outils qui lui sont propres. Chacun représente aussi, en raison de la spécificité de son langage – qui peut être gestuel, visuel ou sonore –, une manière particulière de se connaître, d'entrer en relation avec les autres et d'interagir avec l'environnement.

Chacune des disciplines du domaine des arts est donc unique, mais les interactions entre deux ou plusieurs d'entre elles, notamment dans un contexte associant l'art au multimédia, demeurent souhaitables. Des projets riches et stimulants, qui donnent lieu à des situations d'apprentissage et d'évaluation significatives, peuvent ainsi être proposés aux élèves en s'appuyant sur les points communs aux disciplines du domaine des arts et sur la visée de ce domaine. De tels projets encouragent la concertation, favorisent l'interdisciplinarité et se prêtent à des collaborations et à des échanges donnant lieu à des allers et retours dynamiques et sans cesse renouvelés entre pratique et théorie, action et réflexion, expérience et enrichissement culturel.

Par ailleurs, l'élève peut être amené à développer son esprit critique et son sens esthétique, et à élargir ses horizons culturels par le contact avec des œuvres de différentes époques et origines, y compris celles qui appartiennent au patrimoine artistique québécois. La fréquentation de lieux culturels, les rencontres avec des artistes et la participation active de l'élève à la vie culturelle de son école et de sa communauté constituent autant d'activités qui correspondent aux orientations de la formation au deuxième cycle du secondaire.

DOMAINE DES ARTS
POINTS COMMUNS AUX PROGRAMMES DU DOMAINE



Points communs aux programmes du domaine des arts

Par-delà leur spécificité, les disciplines artistiques poursuivent une visée commune, contribuent au développement d'attitudes similaires, s'appuient sur une même dynamique de création et font appel à des propositions de création, d'interprétation ou d'appréciation de même nature.

Attitudes nécessaires au cheminement artistique

Parmi les points que les disciplines du domaine des arts ont en commun, il faut signaler plus particulièrement les attitudes qu'elles contribuent à développer chez l'élève et la démarche qu'il doit emprunter pour créer, interpréter ou apprécier des œuvres.

La formation artistique sensibilise l'élève à l'importance d'être réceptif à ses sensations, à ses impressions, à ses émotions et à ses sentiments. Elle l'amène à s'intéresser aux œuvres et à leur contexte historique, et à faire preuve d'ouverture devant des propositions de création, d'interprétation et d'appréciation. Il découvre aussi l'importance d'accepter les incidents de parcours et de ne pas craindre de prendre des risques dans ses essais et ses choix. Par ailleurs, la pratique d'un art le conduit à adopter une attitude constructive à l'égard de ses propres expériences aussi bien que du travail coopératif et de la critique. Il apprend ainsi à respecter les œuvres existantes, ses propres réalisations et celles de ses pairs. À mesure qu'il progresse, ses valeurs personnelles, sociales et culturelles influent de plus en plus sur ses prises de décision et il manifeste une plus grande volonté d'autonomie. Enfin, il apprend à s'engager pleinement dans des expériences de création, d'interprétation et d'appréciation en tenant compte de ses capacités et de ses limites.

Propositions de création, d'interprétation et d'appréciation

Les propositions de création, d'interprétation et d'appréciation sont des pistes de travail qui servent de fil conducteur aux expériences artistiques des élèves en leur permettant d'orienter leur recherche d'idées et d'actions créatrices. Elles sont adaptées à leur âge et à leurs champs d'intérêt et traitent de problématiques d'ordre personnel ou social aussi bien que de grandes questions universelles. 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. De plus, elles intègrent des repères culturels signifiants qui tiennent compte de la culture immédiate des élèves et leur donnent accès à l'héritage culturel d'ici et d'ailleurs. Chaque élève est invité à transposer, de manière concrète, sensible, expressive et symbolique, sa vision de ces propositions dans ses créations, ses interprétations ou ses appréciations.

Dynamique de création

Un processus et une démarche

La dynamique de création⁴ offre une représentation systémique de l'acte de créer qui correspond bien à la réalité de l'artiste. Dans ce modèle, la création est représentée comme un système qui, de par sa nature, s'oppose à ce qui est séquentiel et linéaire, mais combine l'idée de succession et l'idée d'interaction. La succession se traduit par un processus comportant trois phases distinctes, soit l'ouverture, l'action productive et la séparation. De son côté, l'interaction, présente à chacune des phases de la succession, prend la forme d'une démarche comptant trois mouvements récurrents, soit l'inspiration, l'élaboration et la distanciation. Ainsi, le mouvement d'**inspiration** insuffle des idées et fait naître des intuitions; le mouvement d'**élaboration** correspond au développement et à l'articulation des idées et des intuitions; et la **distanciation** constitue un mouvement d'éloignement par rapport à ce qui prend forme et à ce qui a été réalisé. Ces trois mouvements sont interdépendants et complémentaires, et suscitent des stratégies et des actions spécifiques à chacune des phases de la création.

La trame du cheminement artistique de l'élève

La dynamique de création constitue un outil privilégié pour l'enseignement des arts en ce sens qu'elle offre à l'élève une approche susceptible de l'aider à développer son autonomie, à personnaliser ses actions et à adapter ses stratégies, non seulement lorsqu'il s'engage dans une démarche de création, mais aussi dans des contextes d'interprétation et d'appréciation.

4. 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.

Chacune des phases du **processus** et chacun des mouvements qui caractérisent la **démarche** ont leur importance et méritent d'être pris en considération par l'élève selon qu'il crée, interprète ou apprécie.

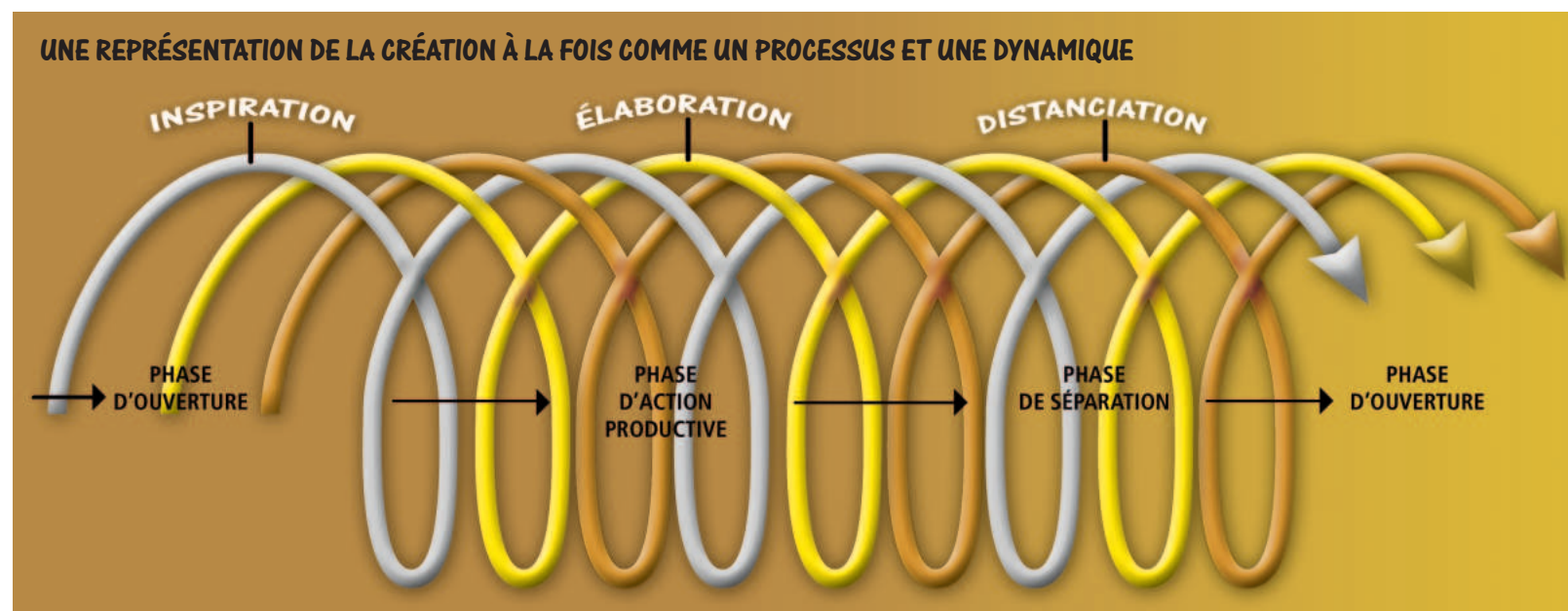
Au cours de la phase d'**ouverture**, l'élève choisit des stratégies qui l'amènent à se centrer sur l'émergence d'idées, d'images ou d'intuitions (inspiration) et à être réceptif à celles-ci. Il ne s'arrête pas à la première idée venue; il explore et développe différentes possibilités qui correspondent à ce qui le touche et à la tâche à réaliser. Il retient les possibilités les plus significantes et garde des traces de certaines d'entre elles (élaboration). Fréquemment, il prend du recul pour évaluer la qualité de ses idées et développer autour d'elles une intention de création, d'interprétation ou d'appréciation (distanciation).

La phase d'**action productive** implique la mise en forme d'une création, d'une interprétation ou d'une appréciation. Cette phase suppose, de la part de l'élève, une conscience en action qui oriente le travail artistique et qui permet de résoudre des problématiques de tous ordres en faisant appel à sa sensibilité et à son intelligence. Dans ce contexte, il exploite des combi-

naisons, développe et organise les éléments retenus (élaboration). Il demeure toutefois réceptif à l'émergence de nouvelles idées et de nouveaux savoir-faire (inspiration). De plus, il prend le temps de s'arrêter et d'évaluer le degré de correspondance entre l'idée de départ, le travail en cours et la tâche à réaliser (distanciation).

La phase de **séparation** représente un moment d'arrêt où l'élève fait un retour sur sa création, son interprétation ou son appréciation. Il est réceptif à l'émergence d'impressions, d'intuitions et d'idées (inspiration). Il repère les éléments signifiants de sa production et en dégage des significations (élaboration). Il évalue de façon sensible et rationnelle sa réalisation ainsi que son cheminement et il anticipe de nouvelles avenues artistiques et de nouveaux projets (distanciation).

L'ensemble des manifestations relatives aux mouvements décrits au cours des trois phases de la dynamique de création n'est ni exhaustif ni prescriptible. La schématisation proposée vise à rendre compte des manifestations qui reviennent de façon générale au cours de l'expérience artistique.



Bibliographie commune aux quatre disciplines artistiques

ALLARD, Michel et Bernard LEFEBVRE (dir.). *Musée, culture et éducation*, Montréal, MultiMondes, 2000, 197 p.

ARDOUIN, Isabelle. *L'éducation artistique à l'école*, Paris, ESF, 1997, 126 p.

BEAULIEU, Denyse. *L'enfant vers l'art : Une leçon de liberté, un chemin d'exigence*, Paris, Autrement, 247 p. (Collection Mutations, n° 139).

BORILLO, Mario et Anne SAUVAGEOT. *Les cinq sens de la création : Art, technologie et sensorialité*, France, Champ Vallon, 1996, 220 p.

CHAÎNÉ, Francine et Monik BRUNEAU. « La formation des formateurs en art », *Revue des sciences de l'éducation*, vol. XXIV, n° 3, 1998, p. 475-695.

DE MÈREDIEU, Florence. *Arts et nouvelles technologiques*, Paris, Larousse, 2003, 239 p.

FISCHER, Hervé. *Le choc du numérique*, Montréal, VLB, 2001, 400 p.

GOSSELIN, P., 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.

GOSSELIN, Pierre. *Un modèle de la dynamique du cours optimal d'arts plastiques au secondaire*, Montréal, Éditions de la Faculté des sciences de l'éducation, Université de Montréal, 279 p.

JENSEN, Éric. *Le cerveau et l'apprentissage*, adaptation française de Gervais Sirois, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 2001, 137 p.

MALRIEU, Philippe. *La construction de l'imaginaire*, Bruxelles, Charles Dessart, 1967, 246 p.

POISSANT, Louise (dir.). *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Sainte-Foy, PUQ, 1995, 456 p.

POISSANT, Louise (dir.). *Esthétique des arts médiatiques*, tome 2, Sainte-Foy, PUQ, 1995, 488 p.

POISSANT, Louise (dir.). *Interfaces et sensorialité*, Sainte-Foy, PUQ, 1995, 324 p.

PUJAS, Philippe et Jean UNGARO. *Une éducation artistique pour tous?*, avec la collaboration de Karelle Ménine, Cahors, Erès, 1999, 188 p. (Collection Policultures).

SCHILLER, Wendy (dir.). *Issues in Expressive Art: Curriculum for Early Childhood*, Amsterdam, Gordon and Breach Publishers, 1996, 128 p.

SOUSA, David A. *Un cerveau pour apprendre*, traduction et adaptation de Gervais Sirois, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 2002, 321 p.

YOUNG OVERBY, Lynnette. *Proceedings of the International Early Childhood*, Los Angeles, Creative Arts Conference, décembre 1990, 265 p.

ZAKHARTCHOUK, Jean-Michel. *L'enseignant, un passeur culturel*, Paris, ESF, 1999, 126 p.

Arts plastiques

Formation obligatoire

Formation optionnelle

Arts plastiques

Arts plastiques et multimédia



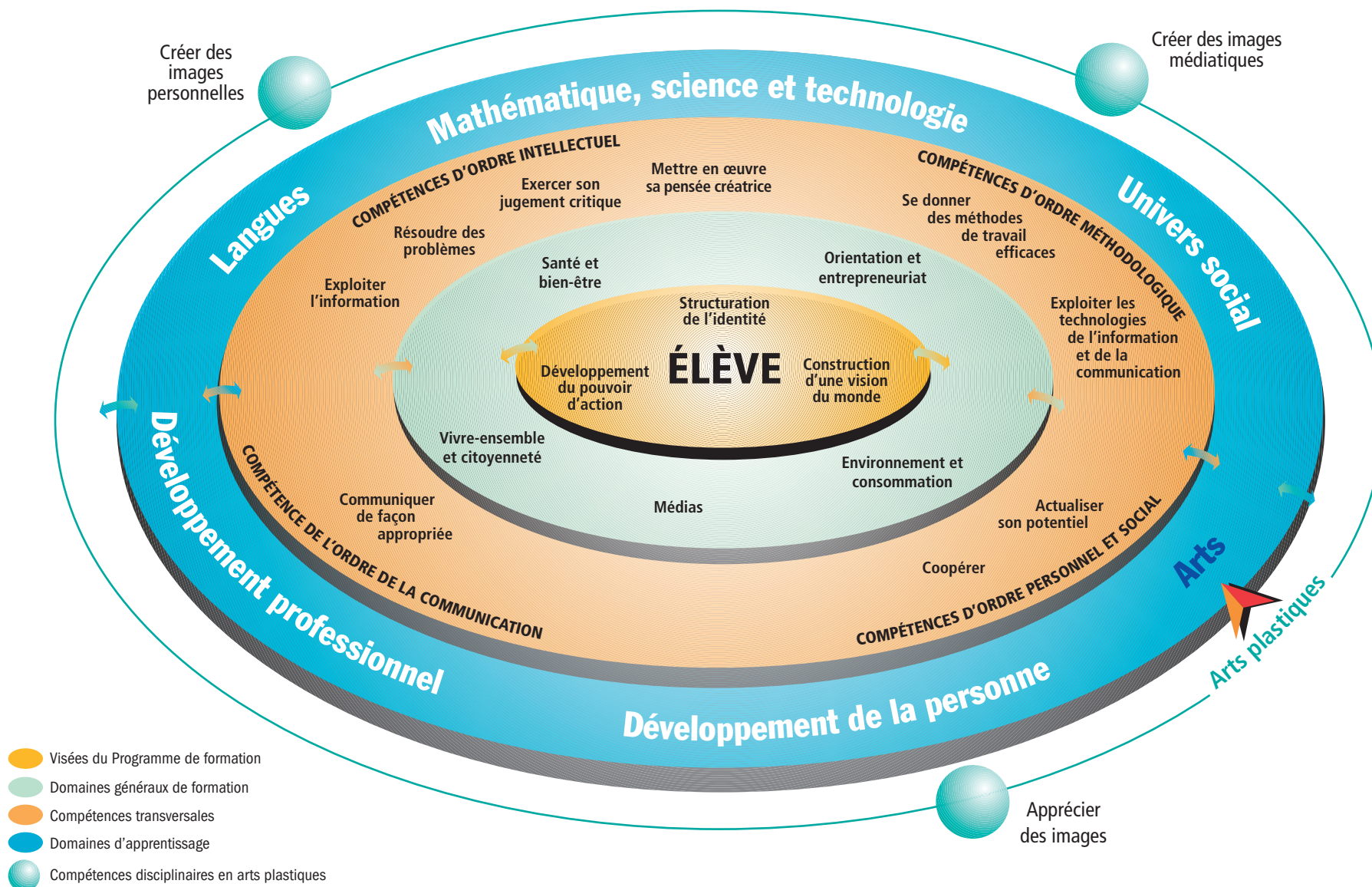
Table des matières

Arts plastiques

Présentation de la discipline	1
L'adolescent et les arts plastiques	1
Les types de formation	2
Les compétences disciplinaires et leur interaction	2
La dimension culturelle	3
Relations entre le programme d'arts plastiques et les autres éléments du Programme de formation	4
Relations avec les domaines généraux de formation	4
Relations avec les compétences transversales	4
Relations avec les domaines d'apprentissage	5
Contexte pédagogique	6
La classe d'arts plastiques, un lieu dynamique	6
L'enseignant : un guide, un expert, un animateur et un passeur culturel	6
L'élève : acteur et responsable de ses apprentissages	7
Des situations d'apprentissage et d'évaluation significatives	7
L'évaluation au deuxième cycle du secondaire	10
Compétence 1 Créer des images personnelles	11
Sens de la compétence	11
Compétence 1 et ses composantes	13
Critères d'évaluation	13
Attentes de fin de cycle	13
Développement de la compétence	14
Formation obligatoire	14
Formation optionnelle <i>Arts plastiques</i>	14
Formation optionnelle <i>Arts plastiques et multimédia</i>	15
Tableau du développement de la compétence	
<i>Créer des images personnelles</i>	16
Compétence 2 Créer des images médiatiques	19
Sens de la compétence	19
Compétence 2 et ses composantes	21
Critères d'évaluation	21
Attentes de fin de cycle	21

Développement de la compétence	22
Formation obligatoire	22
Formation optionnelle <i>Arts plastiques</i>	22
Formation optionnelle <i>Arts plastiques et multimédia</i>	23
Tableau du développement de la compétence	
<i>Créer des images médiatiques</i>	24
Compétence 3 Apprécier des images	26
Sens de la compétence	26
Compétence 3 et ses composantes	28
Critères d'évaluation	28
Attentes de fin de cycle	28
Développement de la compétence	29
Formation obligatoire	29
Formation optionnelle <i>Arts plastiques</i>	29
Formation optionnelle <i>Arts plastiques et multimédia</i>	29
Tableau du développement de la compétence	
<i>Apprécier des images</i>	30
Contenu de formation	32
Dynamique de création	32
Stratégies	32
Gestes transformateurs, matériaux et outils	33
Formation obligatoire	33
Formation optionnelle <i>Arts plastiques</i>	34
Formation optionnelle <i>Arts plastiques et multimédia</i>	35
Concepts et notions	36
Vocabulaire	38
Répertoire visuel	40
Repères culturels	40
Bibliographie	41

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 individualité, les arts plastiques¹ ont permis à l'homme, depuis les débuts de l'humanité, de rendre visible l'invisible par la concrétisation, dans la matière, d'images porteuses de sens. C'est en alliant rationalité et sensibilité, pouvoir expérientiel et pouvoir conceptuel que l'homme traduit sa connaissance de lui-même et 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, bien avant l'apparition de l'écriture – témoigne de l'importance pour l'homme de ce mode de connaissance. Depuis toujours, les artistes contribuent 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, fixe ou animée, 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 moyens et d'outils technologiques a également contribué à enrichir la discipline en raison de la diversité des images qu'ils rendent possibles 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 groupe de destinataires. Pour ce faire, il précise l'objet de la communication, s'interroge sur la psychologie et la culture des destinataires, et déter-

mine les façons les plus efficaces de les informer, de les sensibiliser, de les persuader, de les divertir ou de faire naître en eux un besoin. Le choix et le traitement des matériaux, de même que l'intégration des composantes matérielles et langagières, y compris l'organisation des composantes de l'image, sont alors tributaires du message à communiquer.

L'adolescent et les arts plastiques

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 jugement 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.

Alliant connaissance rationnelle et connaissance intuitive, pensée convergente et pensée divergente, les arts plastiques offrent aux jeunes un large éventail de moyens à explorer pour matérialiser, dans des créations, tant leurs questionnements, leurs convictions et leur conception de la vie que leurs aspirations, leurs espoirs et leurs rêves. Leur intérêt sera d'autant plus vif qu'on leur proposera des situations laissant une large place à l'initiative de chacun selon ses affinités et ses capacités, et qu'ils seront invités

Sur le plan culturel, plus conscient des effets d'une pratique artistique sur sa vie, l'élève construit son rapport à l'art et à la culture.

L'avènement de moyens et d'outils technologiques a également contribué à enrichir la discipline en raison de la diversité des images qu'ils rendent possibles et de l'attrait qu'ils exercent sur les jeunes.

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 dans la section du présent chapitre qui porte sur le domaine des arts.

à s'engager dans l'élaboration concrète d'une activité ou d'un projet en arts. Ils pourront ainsi mieux prendre conscience des effets d'une pratique artistique sur leur vie et construire leur rapport à l'art et à la culture.

Les types de formation

Le programme d'arts plastiques du deuxième cycle du secondaire se présente selon deux types de formation : la formation obligatoire et la formation optionnelle, qui comporte elle-même deux options : *Arts plastiques* et *Arts plastiques et multimédia*.

La formation obligatoire en arts plastiques s'inscrit dans la continuité des apprentissages réalisés au premier cycle. Elle prend appui sur les acquis artistiques antérieurs de l'élève, qu'elle vient consolider.

La formation optionnelle offre à l'élève la possibilité de diversifier et d'approfondir les apprentissages réalisés au premier cycle ou à l'occasion du cours d'arts plastiques obligatoire du deuxième cycle.

Pour sa part, la formation optionnelle offre à l'élève la possibilité de diversifier et d'approfondir les apprentissages réalisés au premier cycle ou à l'occasion du cours d'arts plastiques obligatoire du deuxième cycle. L'option *Arts plastiques* porte sur la transformation de matériaux à partir de techniques issues de la tradition artistique, des métiers d'art et de la création numérique, alors que l'option *Arts plastiques et multimédia* privilégie la création d'images spatiotemporelles à l'aide d'outils technologiques. L'élève inscrit à l'une ou l'autre des formations optionnelles est amené à personnaliser ses gestes trans-

formateurs, à raffiner le rendu technique de ses réalisations, à développer son acuité perceptive de même que sa sensibilité et à acquérir une plus grande autonomie dans la création et l'appréciation d'œuvres et de réalisations plastiques.

Les compétences disciplinaires et leur interaction

Comme celui du premier cycle du secondaire, le programme du deuxième cycle s'articule autour de trois compétences complémentaires :

- Créer des images personnelles;
- Créer des images médiatiques;
- Apprécier des images.

Ces compétences se développent de façon interactive et s'enrichissent mutuellement. Lorsqu'il crée des images personnelles, l'élève apprend à personnaliser ses gestes transformateurs, à exploiter les propriétés des matériaux, à personnaliser son utilisation du langage plastique et à organiser les éléments matériels et langagiers avec de plus en plus d'efficacité. Ses productions témoignent de ses valeurs et de ses prises de position. Lorsqu'il crée des images médiatiques, c'est la démarche de création visant la communication visuelle qu'il approfondit. Il apprend à utiliser des codes visuels de façon consciente pour mieux atteindre les destinataires ciblés et leur communiquer un message précis. Enfin, lorsqu'il apprécie des images, l'élève développe son acuité visuelle et sa perception en même temps que son jugement critique et son sens esthétique. Cela l'amène aussi à découvrir de nouvelles sources d'inspiration et de création. De plus, il peut y trouver de quoi enrichir ses réalisations en cours.

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 et d'images médiatiques demandent un temps relativement long pour permettre aux élèves de s'approprier les gestes, le langage et les principes propres aux arts plastiques et de développer leur capacité à créer de façon de plus en plus personnelle et sensible. De son côté, la compétence qui touche l'appréciation de productions plastiques vient appuyer les deux autres, puisqu'elle est essentielle au développement de l'esprit critique et du sens esthétique. Elle s'enrichit au deuxième cycle du 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. Enfin, le développement des trois compétences contribue à l'équilibre du cheminement artistique de l'élève.

La dimension culturelle

La formation en arts plastiques offre à l'élève l'occasion de se familiariser avec de nombreux repères culturels qui se rapportent aux œuvres et aux réalisations plastiques avec lesquelles il est mis en contact. Il peut aussi établir des liens entre ces repères et ceux qui se rapportent à d'autres langages artistiques ou 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.

Cette perception renouvelée et enrichie du monde contribue à la structuration de l'identité personnelle et culturelle de l'élève et le prépare à exercer son rôle de citoyen.

De telles expériences contribuent à enrichir ses propres créations de même que sa perception des œuvres d'art et sa capacité à les apprécier. Elles permettent de préciser des intentions professionnelles en devenir. C'est ainsi que l'élève 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 contribue à la structuration de son identité personnelle et culturelle et le prépare à exercer son rôle de citoyen.

Relations entre le programme d'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.

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

Les domaines généraux de formation nomment les grands enjeux contemporains. Par leur manière spécifique d'aborder la réalité, les disciplines scolaires apportent un éclairage particulier sur ces enjeux, supportant ainsi le développement d'une vision du monde élargie.

Relations avec les domaines généraux de formation

Étroitement liées aux problématiques soulevées par les domaines généraux de formation, les propositions de création et d'appréciation exigent de l'élève qu'il se questionne, s'informe, réfléchisse, analyse la situation, prenne position et exprime son opinion sur des sujets qui le préoccupent. Il peut s'agir de questions à portée universelle (environnement, mondialisation, racisme, sexisme, conflits armés, etc.) aussi bien que de questions d'ordre personnel (affirmation de soi, relations interpersonnelles, alimentation, sexualité, activités physiques, etc.), social (pauvreté, accès aux soins de santé, actions communautaires, etc.) ou culturel (métiers artistiques, patrimoine, mode d'expression, etc.). La planification et la réalisation de projets artistiques ou interdisciplinaires, l'appréciation de productions plastiques, le travail coopératif, 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. Dans cette optique, tous les domaines sont susceptibles d'être abordés.

Relations avec les compétences transversales

Lorsqu'il crée des images personnelles ou médiatiques ou qu'il apprécie des productions plastiques, l'élève développe et met à profit l'ensemble des compétences transversales d'ordre intellectuel et méthodologique. Ainsi, l'élève doit mettre en œuvre sa pensée créatrice et exploiter l'information pour traiter les propositions de création ou pour apprécier des productions artistiques. Il doit exercer son jugement critique, résoudre des problèmes d'ordre matériel et technique et se donner des méthodes de travail efficaces lorsque vient le moment d'élaborer différentes hypothèses quant à la façon de réaliser son projet de création ou d'en planifier les étapes de réalisation. Il doit aussi être en mesure d'exploiter les technologies de l'information et de la communication pour créer des images plastiques ou pour consulter des sources documentaires numériques. Au regard des compétences transversales d'ordre personnel et social, les arts plastiques permettent à l'adolescent d'établir un rapport intime avec lui-même et d'actualiser son potentiel créateur en recourant à différentes formes d'intelligence³. La pratique de cet art, tant par la création que l'appréciation d'images, contribue à l'affirmation de soi, au développement de valeurs personnelles et à la structuration de l'identité de l'élève, ce qui accroît sa motivation et l'outille pour l'aider à persévérer dans ses choix et à atteindre les buts qu'il s'est fixés. Par ailleurs, les différents projets artistiques auxquels il participe au cours du cycle l'amènent à coopérer avec les autres élèves. Dans ce contexte, l'élève apprend à se responsabiliser, à tenir compte de l'opinion des autres et à faire des compromis, ce qui lui permet ainsi d'apporter sa contribution et de tirer profit du travail coopératif.

Les compétences transversales ne se construisent pas dans l'abstrait; elles prennent racine dans des contextes d'apprentissage spécifiques, le plus souvent disciplinaires.

3. Selon la théorie des intelligences multiples élaborée par Howard Gardner.

Enfin, les cours d'arts plastiques offrent à l'élève de nombreuses occasions de communiquer de façon appropriée, particulièrement lorsqu'il participe à une création collective, présente son appréciation d'œuvres d'art ou rend compte 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 qu'elles visent le développement de compétences similaires. Aussi la mise sur pied de projets faisant appel à plus d'une discipline artistique peut-elle constituer un bon moyen de faire découvrir à l'élève ce que les disciplines du domaine des arts ont en commun⁴ et de mieux percevoir les liens entre les langages symboliques qui les caractérisent. Le monde de l'art lui apparaît alors comme une réalité ouverte et décloisonnée où chacune des disciplines artistiques peut participer à la signification d'une même production.

Des liens interdisciplinaires peuvent aussi être établis avec chacun des autres domaines du Programme de formation. Ils ne peuvent être évoqués

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 qu'elles visent le développement de compétences similaires.

ici qu'à titre d'illustration et seront découverts au fil des expériences. L'exploitation de gestes transformateurs, qui suppose la connaissance et la prise en considération des propriétés des matériaux, peut susciter des questions qui font appel à des notions propres à la science ou à la technologie. C'est le cas, par exemple, lorsque l'élève s'interroge sur les couleurs pigmentaires par opposition aux couleurs lumière et qu'il fait des recherches sur cette question. Des connaissances d'ordre technologique issues du programme d'applications technologiques et scientifiques peuvent, pour leur part, soutenir des projets en arts plastiques qui font appel à la création et à l'appréciation de productions multimédias.

4. Les points communs aux disciplines artistiques sont décrits dans la section du présent chapitre qui porte sur le domaine des arts.

Pour structurer une réalisation plastique, qui exige l'organisation de formes bidimensionnelles et tridimensionnelles dans l'espace, l'élève peut déployer un raisonnement mathématique. Par exemple, à partir de la technique du collage, il peut explorer des processus liés à la géométrie, alors que la technique d'assemblage en sculpture lui permet de 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 la 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, des concepts qui relèvent du domaine de l'univers social. Ainsi, 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 réalités sociales à l'aide de l'histoire.

Les arts plastiques, dans la perspective d'une quête d'identité, amènent l'adolescent à traiter, dans ses images, de sujets liés à des préoccupations sociales et universelles qui se fondent sur des valeurs morales particulières. Dans ce contexte, des interrelations peuvent être créées avec le cours d'éthique et culture religieuse.

Dans le cadre de l'approche orientante, la pratique artistique peut amener l'élève à découvrir de nouveaux métiers qui répondent à ses aspirations et à ses potentialités professionnelles, lui permettant ainsi de mener à bien son projet personnel d'orientation (PPO).

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.

La réalité se laisse rarement cerner selon des logiques disciplinaires tranchées. C'est en reliant les divers champs de connaissance qu'on peut en saisir les multiples facettes.

Contexte pédagogique

Pour que les différentes dimensions d'une pratique artistique puissent s'actualiser pleinement dans un contexte scolaire, il importe que l'on prête attention au climat pédagogique dans lequel le jeune évolue.

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 valorise la prise de risques. 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. L'aménagement physique de la classe est fonctionnel et adapté aux exigences du travail de création et d'appréciation. Il favorise aussi un mode de fonctionnement qui permet de différencier l'enseignement en fonction du profil de l'élève.

La classe d'arts plastiques est un lieu dynamique qui stimule la créativité, encourage l'autonomie et valorise la prise de risques. Il y règne un climat de confiance et de respect.

L'élève 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. Outils et supports technologiques, reproductions et livres d'art sont autant de ressources mises à sa disposition pour stimuler sa créativité, alimenter sa réflexion et enrichir sa connaissance de l'univers des arts plastiques. Les activités qui se déroulent en classe 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 de participer, à l'école ou ailleurs, à des activités auxquelles sont associés des artistes et d'autres créateurs.

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

Tour à tour guide, expert et animateur, l'enseignant d'arts plastiques joue un rôle important dans le développement des compétences artistiques de ses élèves. Tout d'abord, il instaure un climat d'ouverture propice à la création et à l'appréciation, qui favorise la recherche personnelle tout autant que le travail de collaboration. Il propose à ses élèves des projets motivants et stimulants qui comportent des défis à leur mesure, et il les encourage à faire preuve d'autonomie et d'initiative. Il s'appuie sur son expertise pour soutenir leur travail et il les invite à personnaliser leur démarche comme leurs productions. Il les aide aussi à prendre conscience des stratégies qu'ils utilisent en les amenant à préciser les moyens et les actions qu'ils ont mis en œuvre pour réaliser leurs apprentissages. Il accompagne, guide et soutient chaque élève, lui faisant découvrir l'importance de la rigueur dans les démarches de création et d'appréciation.

L'enseignant propose à ses élèves des projets motivants et stimulants qui comportent des défis à leur mesure, et il les encourage à faire preuve d'autonomie et d'initiative.

Ses attentes sont réalistes et il mise sur l'individualité de chacun pour faire ressortir la richesse de son potentiel artistique. Afin de permettre à tous les élèves de développer ce potentiel de façon optimale, il offre à certains d'entre eux, au besoin, un parcours différencié qui tient compte de leurs domaines d'intérêt, de leurs acquis antérieurs, de leurs potentialités de création et de leurs capacités d'appréciation.

Soucieux de l'importance du transfert des apprentissages, l'enseignant planifie des activités qui permettent à l'élève de contextualiser ses savoirs et ses savoir-faire en l'amenant à reconnaître les habiletés développées et les connaissances acquises dans diverses tâches complexes⁵. Il planifie également des

5. La tâche est dite complexe lorsque l'élève doit résoudre un problème en sollicitant l'ensemble des composantes d'une compétence. Plusieurs tâches complexes sont nécessaires pour assurer le plein développement des compétences.

situations d'apprentissage et d'évaluation qui favorisent le transfert des acquis de l'élève dans d'autres contextes. L'élève réalise ainsi de nouveaux apprentissages, en prend conscience, les met en relation avec ses savoirs antérieurs et en découvre la signification dans sa vie de tous les jours. Enfin, l'enseignant joue un rôle de « passeur culturel⁶ » capable de communiquer sa passion pour l'art, de se projeter dans le futur et d'établir des ponts entre le passé et le présent ou entre différentes manifestations de l'art. Il sait tirer parti des ressources culturelles des milieux scolaire et communautaire.

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 ou à l'appréciation d'images.

L'élève : acteur et responsable de ses apprentissages

L'élève, quant à lui, demeure le principal responsable de ses apprentissages. Dans l'optique d'une autonomie grandissante, il est invité à faire preuve d'engagement et de persévérance pour relever les défis que posent ses choix artistiques. Ses gestes, comme ses choix matériels, doivent témoigner de sa volonté de s'approprier et de contrôler les aspects techniques de la discipline pour mieux représenter, exprimer et symboliser sa vision du monde.

Les gestes et les choix matériels de l'élève doivent témoigner de sa volonté de s'approprier et de contrôler les aspects techniques de la discipline pour mieux représenter, exprimer et symboliser sa vision du monde.

Il lui faut aussi porter une attention particulière à la recherche d'originalité et d'expressivité en mettant l'accent sur l'authenticité⁷ de sa réponse, en évitant les clichés ou les stéréotypes et en privilégiant les éléments qui reflètent sa personnalité et sa différence. Sa recherche d'originalité peut se traduire par une réponse novatrice à la proposition de création, par l'utilisation de gestes inusités, par le traitement fantaisiste du langage plastique, etc. Sa recherche d'expressivité peut se manifester par la spontanéité ou l'intensité gestuelle, le dynamisme du traitement matériel, l'exploitation sensible du langage plastique, l'intensité du rapport entre les composantes de l'image, etc.

À mesure qu'il progresse dans le cycle, l'élève exploite consciemment la fonction de symbolisation de l'image, tant dans ses créations personnelles que dans ses créations médiatiques, ce qui lui permet de construire son identité

artistique. Lors de ses expériences de création et d'appréciation, il 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.

Des situations d'apprentissage et d'évaluation significatives

Au deuxième cycle du secondaire, les situations d'apprentissage et d'évaluation doivent permettre à l'élève d'explorer une large gamme d'expériences artistiques en utilisant des matériaux traditionnels, de même que des moyens et des outils technologiques. Elles doivent aussi se prêter à la différenciation pédagogique pour tenir compte des acquis antérieurs de l'élève et de la formation à laquelle il est inscrit.

Suffisamment stimulantes pour intéresser l'élève et susciter des réponses personnelles, les situations d'apprentissage et d'évaluation s'inspirent des axes de développement des domaines généraux de formation, des champs d'intérêt de l'élève, de repères culturels et d'autres disciplines. Elles comportent des tâches qui respectent le niveau de développement de l'élève et lui laissent une certaine latitude pour qu'il puisse se doter de propositions de création inspirantes, personnaliser les étapes de sa démarche de création et choisir les stratégies appropriées. Qu'elles fassent appel à l'observation, à la mémoire ou à l'invention, les situations orientées vers la création mettent l'accent sur l'authenticité et la recherche d'originalité et d'expressivité, alors que, pour l'appréciation, on cherchera davantage à amener l'élève à développer sa perception esthétique et sa capacité à lire les images.

Les situations d'apprentissage et d'évaluation s'inspirent des axes de développement des domaines généraux de formation, des champs d'intérêt des élèves, de repères culturels et d'autres disciplines.

6. L'expression est de Jean-Michel Zakhartchouk.

7. En milieu scolaire, la réalisation est authentique lorsqu'elle témoigne d'une recherche personnelle et engagée de la part de l'élève et qu'elle tend vers le dépassement des clichés et des stéréotypes et la recherche de solutions inédites.

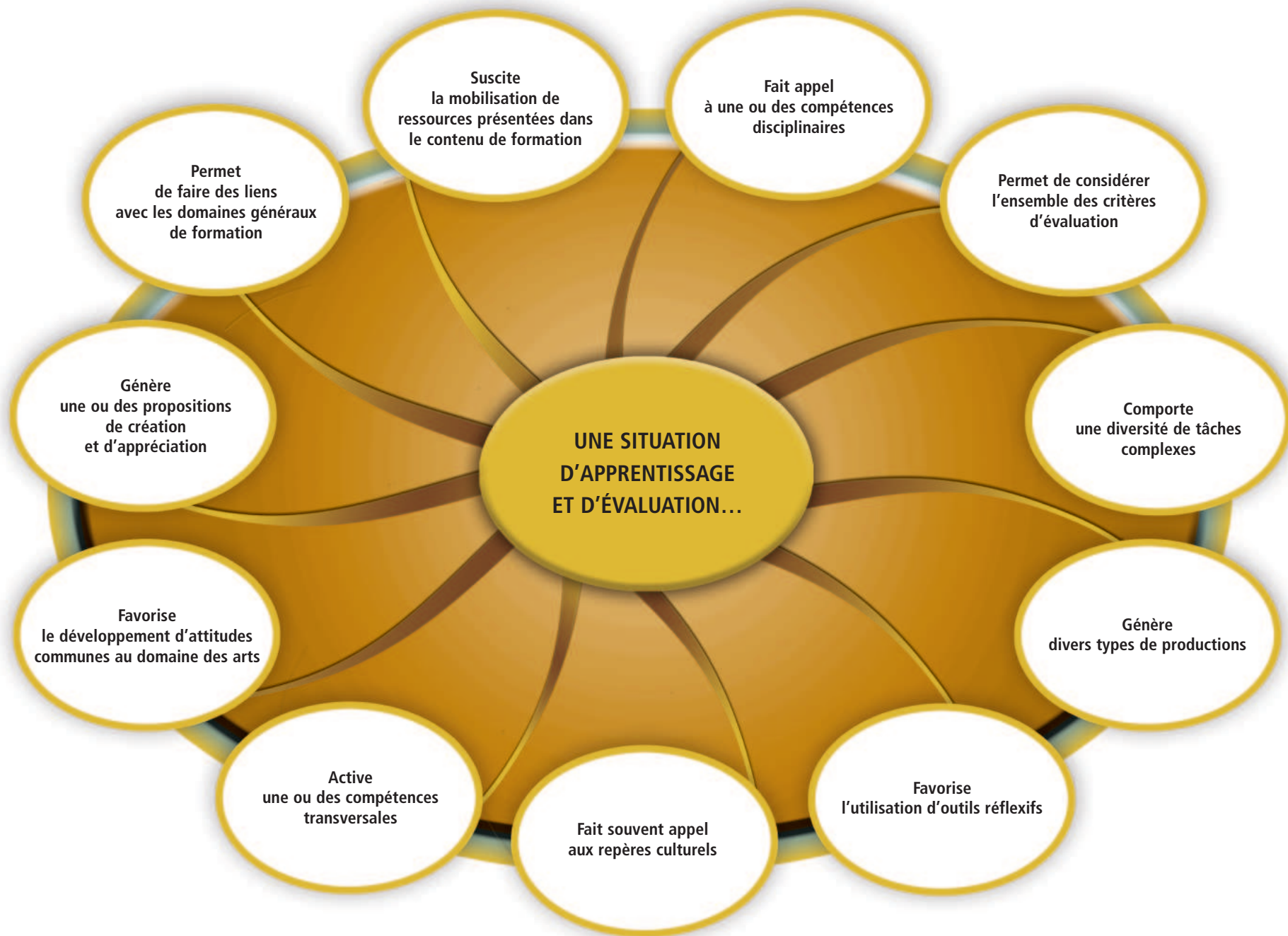
Les situations d'apprentissage et d'évaluation sont signifiantes et riches, et leur complexité augmente à mesure que l'élève progresse dans le cycle.

Les situations d'apprentissage et d'évaluation sont signifiantes et riches, et leur complexité augmente à mesure que l'élève progresse dans le cycle. Les situations sont signifiantes lorsqu'elles comportent une proposition de création ou d'appréciation qui touche l'élève, le fait réfléchir et suscite son engagement. Elles sont riches lorsqu'elles peuvent donner lieu à plusieurs façons de faire et qu'elles exigent un effort de personnalisation du travail de création ou d'appréciation. Elles proposent des tâches complexes qui sollicitent l'ensemble de la compé-

tence et visent la mobilisation de diverses ressources. Elles soumettent à l'élève un problème inédit qui respecte son niveau de développement et lui laissent une certaine latitude pour qu'il puisse se doter de propositions de création inspirantes, personnaliser les étapes de la démarche de création et choisir les stratégies appropriées.

En résumé, les situations d'apprentissage et d'évaluation permettent de faire des liens avec les domaines généraux de formation et donnent lieu à une ou des propositions de création ou d'appréciation. Elles font appel à une ou plusieurs compétences disciplinaires et transversales, comportent une diversité de tâches complexes, peuvent mener à différents types de productions et se prêtent à la mise en place de projets réalisés en collaboration avec des organismes culturels et communautaires. Favorisant l'approfondissement et l'enrichissement des apprentissages artistiques, elles requièrent la mobilisation de savoir-faire adaptés, de capacités psychomotrices et cognitives ainsi que de savoirs artistiques pertinents. Elles suscitent le développement d'attitudes telles que l'ouverture, le respect et le goût de la réussite et du dépassement, font appel aux repères culturels de l'élève et l'amènent à utiliser des outils réflexifs.

Le schéma ci-après illustre les paramètres d'une situation d'apprentissage et d'évaluation signifiante.



L'évaluation au deuxième cycle du secondaire

Dans l'esprit du Programme de formation de l'école québécoise et conformément à la Politique d'évaluation des apprentissages, l'évaluation doit d'abord être envisagée comme un moyen de soutenir l'élève en cours d'apprentissage et de favoriser sa progression. Elle sert aussi à vérifier le niveau de développement des compétences, à sanctionner les études et à reconnaître les acquis.

La participation de l'élève à son évaluation s'avère essentielle puisqu'il peut ainsi apprendre à reconnaître les savoirs qu'il acquiert et la manière dont il les utilise.

Utilisée en cours de cycle ou d'année, l'évaluation a une fonction de régulation : elle aide l'enseignant à poser des diagnostics pédagogiques pour mieux guider l'élève dans sa démarche artistique et pour ajuster, au besoin, ses propres interventions. Cette régulation peut se faire à partir d'observations consignées par l'enseignant ou l'élève sur des listes de vérification ou des grilles d'autoévaluation ou de coévaluation. L'usage d'autres outils de consignation, comme le dossier d'apprentissage et le portfolio sur support numérique, est recommandé pour l'enregistrement de certaines créations significatives et de celles

qui sont tridimensionnelles et spatiotemporelles. De plus, la participation de l'élève à son évaluation s'avère essentielle puisqu'il peut ainsi apprendre à reconnaître les savoirs qu'il acquiert et la manière dont il les utilise.

Vers la fin du cycle ou de l'année, l'évaluation vise à rendre compte du développement des trois compétences visées en arts plastiques et s'inscrit dans une fonction de reconnaissance des compétences.

Afin de soutenir la progression des apprentissages et de fonder son évaluation, l'enseignant doit prévoir un continuum de situations d'apprentissage et d'évaluation lui permettant d'étayer son jugement relativement au développement des compétences, en cours comme en fin de cycle ou d'année, et de disposer de traces qui soient à la fois pertinentes et suffisantes. Ce continuum doit donc offrir à l'élève des occasions multiples d'exercer et de démontrer ses compétences artistiques.

À la fin de chacune des années du deuxième cycle, l'enseignant doit réaliser un bilan des apprentissages. Il porte alors un jugement sur chacune des trois compétences artistiques de l'élève à l'aide des échelles des niveaux de compétence. Le résultat consigné pour la discipline découle des trois jugements et en constitue une synthèse.

COMPÉTENCE 1 Créer des images personnelles

Sens de la compétence

Créer en arts plastiques, c'est concrétiser dans la matière ou la lumière, par l'action de l'imagination créatrice et de l'intelligence rationnelle et sensible, des images qui représentent, expriment et symbolisent la connaissance que l'on a de soi-même et du monde. Lorsque cette activité artistique est tournée vers la création d'images personnelles, elle permet à l'élève de traduire ses préoccupations, ses aspirations et ses valeurs, de développer sa pensée visuelle et d'exercer son pouvoir d'action créatrice dans différents contextes.

Au premier cycle du secondaire, l'élève a acquis des savoir-faire et des connaissances artistiques. En s'engageant dans la dynamique de création, il a appris à transformer différents matériaux, à exploiter le langage plastique et à organiser les éléments pour créer des images personnelles qui témoignent d'une recherche d'expressivité et d'originalité.

Au deuxième cycle, l'élève consolide et enrichit ses savoir-faire et ses connaissances artistiques. Il exploite de façon plus consciente les phases et les mouvements de la dynamique de création et développe ainsi son pouvoir créateur de même que son identité artistique. Invité à enrichir ses idées de création, il pousse plus loin ses recherches préalables, fait l'inventaire de plusieurs possibilités, se documente et réalise des esquisses et des croquis. Pour créer des images personnelles, il transforme divers types de matériaux et peut avoir recours à des moyens et des outils technologiques. 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'invention⁸. Des expérimentations plus poussées l'amènent à accroître sa capacité à transformer la matière ou la lumière. Lors de la mise en forme de son image, il réinvestit de façon efficace ses expérimentations et porte une attention particulière à l'impact des gestes transformateurs⁹ sur la construction de sens. Il est aussi capable de tirer parti des potentialités des matériaux et de structurer, de façon cohérente et signifiante, les composantes matérielles et formelles.

À mesure qu'il enrichit ses connaissances et ses savoir-faire artistiques, l'élève structure les éléments matériels et langagiers dans l'espace et le temps, de façon de plus en plus authentique, originale et expressive.

À mesure qu'il enrichit ses connaissances et ses savoir-faire artistiques, l'élève structure les éléments matériels et langagiers dans l'espace et le temps, de façon de plus en plus authentique, originale et expressive, en tenant compte 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.

La compétence *Créer des images personnelles* peut se concrétiser à partir de la réalisation de deux types de tâches complexes : transformer la matière et transformer la lumière.

L'élève inscrit à la formation obligatoire a la possibilité de créer des images bidimensionnelles et des images tridimensionnelles à l'aide de matériaux issus de la tradition des arts plastiques. Dans la formation optionnelle *Arts plastiques* s'ajoutent les matériaux relatifs aux métiers d'art si le contexte s'y prête, particulièrement si l'on trouve, dans le milieu immédiat, des ressources culturelles qui touchent ces pratiques artistiques. L'élève a aussi l'occasion de créer des images numériques fixes par l'utilisation de moyens et d'outils technologiques.

La compétence Créer des images personnelles peut se concrétiser à partir de la réalisation de deux types de tâches complexes : transformer la matière et transformer la lumière.

8. L'invention permet de créer des êtres jamais vus et des univers inédits.

9. Qu'il soit spontané, précis ou contrôlé, le geste transformateur est synonyme de conscience en action : il s'oppose au geste mécanique ou dicté. 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 et du sens qui s'y concrétise.

La formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, pour sa part, permet à l'élève de créer, en plus des images analogiques ou numériques fixes, des images spatiotemporelles, sonores ou non, par l'entremise de l'art vidéo, du cinéma d'art et du cinéma d'animation.

Étant donné les diverses formations artistiques qui favorisent, au deuxième cycle du secondaire, la différenciation des apprentissages, les tâches doivent être adaptées au profil de l'élève tout en permettant de baliser la progression des apprentissages et de juger du degré de développement de la compétence. Suffisamment diversifiées pour tenir compte des champs d'intérêt et des aptitudes de chacun, elles doivent laisser une large place à l'autonomie de l'élève tout en lui assurant un accompagnement approprié de la part de l'enseignant.

L'articulation des composantes de la compétence s'inscrit dans un mouvement dynamique et peut se manifester à différents moments de l'expérience de création. En effet, au cours de la démarche, l'élève est appelé à exploiter des idées en vue d'une création personnelle et à exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique. Il est aussi amené à structurer sa réalisation, à la revoir et à rendre compte de son expérience.

Compétence 1 et ses composantes

Exploiter des idées en vue d'une création personnelle

S'ouvrir à une proposition • Être attentif aux idées, aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elle suscite • Conserver 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

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 au regard de son intention de création • Développer des modalités d'utilisation de ces gestes et de ces éléments

Créer des images personnelles

Rendre compte de son expérience de création personnelle

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

Structurer sa réalisation personnelle

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 l'intention de création, le développement de la mise en forme et la réalisation
- Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs
- Efficacité de l'exploitation des gestes transformateurs et des propriétés des matériaux
- Cohérence de l'organisation des composantes de l'image
- Intégration des retours réflexifs au cours de l'expérience de création

Attentes de fin de cycle

Formation obligatoire

Au terme du deuxième cycle du secondaire, l'élève exploite la dynamique de création de façon consciente et autonome. Ses réalisations sont authentiques : elles témoignent d'une recherche d'originalité et d'expressivité. Elles reflètent l'évolution de ses champs d'intérêt d'ordre social, culturel, cognitif et affectif. Au cours du travail de création, l'élève cherche et développe des idées personnelles, contrôle des gestes transformateurs, tire parti des propriétés matérielles ainsi que des outils et utilise le langage plastique de façon personnelle. Ses réalisations résultent d'une organisation cohérente et signifiante des éléments qui les composent. Il communique son expérience de création, oralement ou par écrit, en faisant ressortir les apprentissages qu'il a effectués ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Il perçoit, à l'occasion, la possibilité de transférer certains apprentissages dans des contextes de création analogues ou dans d'autres contextes disciplinaires.

Formation optionnelle *Arts plastiques*

Aux attentes de la formation obligatoire s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques*, la capacité de réaliser des recherches diversifiées et personnelles qui l'amènent à explorer plusieurs idées. Il retient celles qui témoignent de son identité artistique en s'assurant du sens dont elles sont porteuses. Capable de contrôler ses gestes transformateurs, il sait organiser les composantes de ses images et tirer parti des propriétés des matériaux. Il effectue couramment le transfert de ses apprentissages dans d'autres contextes. Enfin, il utilise de façon consciente la fonction de symbolisation dans ses images personnelles.

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Aux attentes de la formation obligatoire et de la formation optionnelle *Arts plastiques* s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, la capacité d'utiliser efficacement des moyens et des outils technologiques pour créer des images spatiotemporelles signifiantes en tirant parti du langage multimédia.

Développement de la compétence *Créer des images personnelles*

Pour que l'élève développe la compétence *Créer des images personnelles*, l'enseignant le place dans des contextes stimulants et signifiants où il doit réaliser un ou deux types de tâches complexes selon la formation à laquelle il est inscrit : transformer la matière et transformer la lumière. Ces tâches font appel à l'ensemble des composantes de la compétence et mènent à différents types de productions. Complémentaires et interactives, elles peuvent se conjuguer lorsque le contexte s'y prête. Elles peuvent aussi varier sur le plan de la complexité pour s'adapter aux exigences de la formation offerte.

Formation obligatoire

Les situations d'apprentissage et d'évaluation de la formation obligatoire privilégient un seul type de tâches : transformer la matière à partir de matériaux issus de la tradition des arts plastiques afin de créer des images bidimensionnelles et des images tridimensionnelles. Les tâches, qui se complexifient à mesure que l'élève chemine au cours du cycle, reflètent les champs d'intérêt et la culture des élèves et se réfèrent à des éléments du répertoire visuel et à des repères culturels. Elles font appel à l'observation, à la mémoire visuelle ou à l'invention et donnent à l'élève la possibilité de procéder à des recherches pour envisager plusieurs idées de création. Au cours d'expérimentations dirigées, l'élève est appelé à manipuler des matériaux et à en explorer les propriétés. Lors de la création, l'accent porte sur l'efficacité des gestes transformateurs. Pour mener à bien de telles tâches, l'élève doit s'arrêter régulièrement afin de faire le point, trouver des solutions aux problèmes qui surviennent et apporter les rectifications requises. Il lui faut aussi gérer le temps prévu pour la réalisation et assumer la responsabilité du matériel artistique qu'il utilise. Enfin, ces tâches l'amènent à déterminer quels éléments de sa démarche sont signifiants, à consigner des informations sur ses expériences, à personnaliser l'outil de consignation, à évaluer sa démarche et son image à l'aide des critères retenus et à se donner des défis pour une prochaine création. Il doit en outre intégrer les éléments demandés dans son portfolio.

Formation optionnelle *Arts plastiques*

En raison du temps nettement plus important qui lui est alloué, la formation optionnelle *Arts plastiques* permet à l'élève de pousser plus loin, à chacune des années du cycle, les apprentissages de la formation obligatoire. Elle comporte une grande diversité de tâches complexes demandant de transformer la matière et de transformer la lumière à partir de matériaux traditionnels et d'outils technologiques, mais aussi à l'aide de matériaux relatifs aux métiers d'art si le contexte s'y prête et si des ressources culturelles liées à ces pratiques artistiques sont présentes dans le milieu. Ainsi, lors de la création d'images bidimensionnelles, d'images tridimensionnelles et d'images numériques fixes, l'élève, seul ou en équipe, doit avoir recours à une grande variété de ressources pour faire un inventaire d'idées. Les tâches qui font appel à l'observation, à la mémoire ou à l'invention lui permettent d'affiner sa perception des êtres et des choses, et d'enrichir ainsi ses images. Incité à pousser plus loin ses expérimentations, l'élève apprend à personnaliser ses recherches gestuelles et matérielles. Lors de la création, l'accent porte sur le contrôle des gestes transformateurs, sur la qualité de l'exploitation des propriétés des matériaux et sur la construction de sens. En quatrième et en cinquième secondaire, les tâches conduisent à une utilisation plus consciente de la fonction de symbolisation dans les images. Elles permettent à l'élève d'approfondir sa capacité à effectuer des retours réflexifs et à résoudre efficacement les problèmes qui surviennent. Elles visent une plus grande autonomie dans la gestion du matériel utilisé et du temps accordé pour le travail. Enfin, l'élève doit consigner des informations pertinentes de ses expériences de création et gérer le contenu de son portfolio, ce qui lui permet de recourir à des stratégies réflexives et métacognitives.

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

L'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia* se voit proposer, outre les tâches propres à la formation obligatoire et à la formation optionnelle *Arts plastiques*, des tâches qui lui demandent de transformer la lumière en utilisant des moyens et des outils technologiques. Il a ainsi l'occasion d'explorer de nouvelles avenues pour créer des images personnelles (analogiques ou numériques) fixes et spatiotemporelles, sonores ou non, en faisant appel à d'autres types de ressources. Les tâches qui lui sont proposées l'amènent à développer sa perception spatiotemporelle des êtres et des choses afin d'en faire la transposition dans des images. Des expérimentations variées lui permettent d'explorer les potentialités des moyens et des outils technologiques et de chercher des façons pertinentes de concrétiser ses idées dans un espace quadridimensionnel¹⁰. Lors du traitement de la lumière, l'accent porte sur l'efficacité de l'utilisation des moyens et des outils technologiques et sur la façon de concrétiser du sens dans ce nouveau contexte. De plus, les caractéristiques multidisciplinaires de cette formation peuvent être l'occasion de proposer à l'élève des tâches qui lui permettent de travailler en interaction et de créer des productions regroupant des images réelles et des images virtuelles (installation, performance, spectacle multimédia, etc.).

Lors du traitement de la lumière, l'accent porte sur l'efficacité de l'utilisation des moyens et des outils technologiques et sur la façon de concrétiser du sens dans ce nouveau contexte.

10. L'espace quadridimensionnel se caractérise par les dimensions suivantes : longueur, hauteur, largeur et temps.

Tableau du développement de la compétence *Créer des images personnelles*

Le tableau ci-dessous donne un aperçu des différents contextes dans lesquels l'élève est placé pour créer des images personnelles. Il présente une vue d'ensemble des paramètres qui caractérisent le développement de la compétence à prévoir pour chaque année du cycle afin de diversifier l'enseignement. Selon la formation concernée, des types de tâches sont indiqués pour chaque année du cycle. Cela n'exclut pas que les autres types de tâches soient abordés en tenant compte du temps d'enseignement propre aux différentes formations.

Étant donné la nature même de la création personnelle, la planification des apprentissages doit être comprise comme un approfondissement, une complexification ou un raffinement des mêmes savoir-faire, notions et concepts. L'enseignant trouvera, dans ce tableau, les éléments permettant d'assurer la progression des apprentissages de l'élève.

- Formation obligatoire
- Formation optionnelle *Arts plastiques*
- ▲ Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Mobilisation en contexte	Types de tâches	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière
	Types de productions	● Images bidimensionnelles ou tridimensionnelles ■ Images bidimensionnelles ■ Images tridimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images analogiques fixes ▲ Images spatiotemporelles	● Images bidimensionnelles ou tridimensionnelles ■ Images bidimensionnelles ■ Images tridimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images analogiques fixes ▲ Images spatiotemporelles	● ■ Images bidimensionnelles ● ■ Images tridimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images analogiques fixes ▲ Images spatiotemporelles
	Modalités de réalisation	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction

Tableau du développement de la compétence *Créer des images personnelles (Suite)*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Retour réflexif	Dispositifs	 Activation des connaissances antérieures Consignation d'idées et de recherches Distanciation et ajustement Identification des savoirs acquis (savoir-être, savoir-faire et savoirs artistiques) Identification des forces et des défis		
	Outils	 Outils de consignation de l'élève (carnet de traces, journal de bord, etc.) Outils de régulation (liste de vérification, grille d'observation, etc.) Outils d'évaluation (grille d'autoévaluation, grille de coévaluation, etc.) Dossier d'apprentissage et d'évaluation de l'élève (productions de l'élève et synthèse des informations relatives au développement de la compétence)		

Tableau du développement de la compétence *Créer des images personnelles (Suite)*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Ressources	Contenus	● ■ Gestes transformateurs, matériaux et outils traditionnels propres aux arts plastiques (dessin, peinture, collage, modelage, assemblage, etc.) ■ Gestes transformateurs, matériaux et outils propres aux métiers d'art (bois, céramique, cuir, joaillerie, métal, textile et verre) ▲ Gestes transformateurs, outils technologiques analogiques et numériques (photo, vidéo, cinéma) ● ■ Concepts et notions (éléments du langage plastique, organisation de l'espace et représentation de l'espace) ▲ Concepts et notions (éléments du langage multimédia et organisation spatiotemporelle) ● ■ ▲ Vocabulaire Répertoire d'œuvres Ressources documentaires Visites de lieux culturels (musées, galeries d'art, maisons de la culture, ateliers d'artistes, etc.) Rencontres d'artistes Événements artistiques Dynamique de création Stratégies : centration, observation, mémorisation visuelle et gestuelle, invention, créativité, planification du travail, gestion du temps accordé pour le travail, mise à profit des imprévus		
	Attitudes	— ● ■ ▲ Fonction de symbolisation ● ■ ▲ Ouverture aux propositions de création Réceptivité Respect des créations des autres Attitude constructive à l'égard de ses expériences de création Attitude constructive à l'égard des critiques Investissement personnel Prise de risques Ténacité Rigueur dans le travail créateur		

COMPÉTENCE 2 Créer des images médiatiques

Sens de la compétence

Créer des images médiatiques, c'est concrétiser des messages visuels qui s'adressent à des destinataires ciblés et qui visent à les informer, à les persuader, à les divertir et à susciter chez eux un besoin ou à y répondre. L'image médiatique met donc l'accent sur la fonction de communication, qui suppose la présence d'un émetteur, d'un récepteur et d'un message. Elle peut

L'image médiatique met l'accent sur la fonction de communication, qui suppose la présence d'un émetteur, d'un récepteur et d'un message.

prendre des formes diverses, telles des productions imprimées (affiches, publicités, photos de presse, caricatures, etc.) ou des productions vidéographiques et cinématographiques (reportages, documentaires, vidéoclips, etc.). Elle peut aussi faire appel à des matériaux traditionnels aussi bien qu'à des moyens et à des outils technologiques. La qualité de l'image médiatique repose sur le sens et l'impact du message, qui doit privilégier l'aspect visuel afin d'être univoque et saisi de façon immédiate par l'ensemble des destinataires. Dans un contexte professionnel, le

concepteur médiatique possède une connaissance approfondie du langage médiatique¹¹ et des caractéristiques psychologiques des destinataires potentiels, ce qui lui permet d'atteindre efficacement le public cible. Pour l'élève, la création de messages visuels adressés à différents groupes et 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, de découvrir des codes visuels et, enfin, de saisir la psychologie de destinataires potentiels, autant d'expériences qui pourront lui être utiles pour de nouvelles créations.

11. Le langage médiatique exploite, entre autres, des conventions visuelles (signes iconiques), c'est-à-dire des représentations socioculturellement codées qui véhiculent des significations spécifiques associées à la culture des destinataires et qui permettent d'entrer en contact avec eux. Par exemple, en Occident, le noir est associé au deuil, alors que le rouge fait référence à l'amour.

Au premier cycle du secondaire, l'élève a développé des savoir-faire et des connaissances artistiques et médiatiques. S'appuyant sur la dynamique de création, il a appris à transformer différents matériaux, à exploiter des codes visuels et à organiser les éléments en fonction de destinataires ciblés pour créer des images qui concrétisent des messages précis et qui intègrent des éléments originaux et expressifs.

Au deuxième cycle, l'élève consolide et enrichit ses savoir-faire et ses connaissances artistiques et médiatiques. Il exploite de façon plus consciente les phases et les mouvements de la dynamique de création en orientant ses actions créatrices vers la fonction de communication de l'image, qui implique la matérialisation d'un message précis exprimant une intention bien cernée. Pour enrichir ses idées de création, il étend ses recherches, approfondit sa connaissance des destinataires, détermine quels codes visuels sont susceptibles de les atteindre, inventorie plusieurs idées, ébauche diverses hypothèses au moyen de croquis et précise son intention de création médiatique. Des expérimentations plus poussées l'amènent à approfondir ses savoir-faire et sa capacité à transformer la matière ou la lumière. Lors de la mise en forme de son image, il réinvestit de façon efficace ses expérimentations et il porte une attention particulière à l'impact des gestes transformateurs sur la construction de sens. Il apprend aussi à tirer parti des potentialités des matériaux et à structurer, de façon cohérente et signifiante, les composantes matérielles et formelles du message.

À mesure qu'il enrichit ses connaissances et ses savoir-faire artistiques et médiatiques, l'élève structure les éléments matériels et langagiers dans l'espace, de façon de plus en plus authentique, efficace, originale et expressive, en tenant compte de son intention de création. Il 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

Pour l'élève, la création de messages visuels adressés à différents groupes et types de destinataires représente une occasion de se sensibiliser à l'influence des images médiatiques sur sa vie personnelle.

dernière auprès de destinataires témoins, soit d'autres élèves de la classe. En partageant son expérience de création médiatique et en rendant compte de ses façons de faire, il intègre ses apprentissages et peut les réinvestir dans d'autres créations et dans des situations d'appréciation.

La compétence *Créer des images médiatiques* peut se concrétiser à partir de la réalisation de deux types de tâches complexes : transformer la matière et transformer la lumière. Dans la formation obligatoire, l'élève est amené à créer des images bidimensionnelles à l'aide de matériaux issus de la tradition des arts plastiques. Dans la formation optionnelle *Arts plastiques* s'ajoute la création d'images numériques fixes à partir d'outils technologiques. La formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia* privilégie, de son côté, la création d'images dans le temps et l'espace, c'est-à-dire d'images spatiotemporelles, sonores ou non, par l'utilisation de l'art vidéo, du cinéma d'art, du cinéma d'animation, etc.

Étant donné les divers parcours artistiques possibles au deuxième cycle du secondaire, ces tâches doivent être adaptées au profil de l'élève tout en permettant de baliser la progression des apprentissages et de juger du degré de développement de la compétence. Suffisamment diversifiées pour tenir compte des champs d'intérêt et des aptitudes de chacun, elles doivent laisser une large place à l'autonomie de l'élève tout en lui assurant un accompagnement approprié de la part de l'enseignant.

L'articulation des composantes de la compétence s'inscrit dans un mouvement dynamique et peut se manifester à différents moments de l'expérience de création. En effet, au cours de la démarche, l'élève est appelé à se donner une intention de création, à exploiter des idées en vue d'une création médiatique et à exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique. Il est aussi amené à structurer sa réalisation, à la revoir et à rendre compte de son expérience.

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 du public cible • Conserver 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

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique

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

Créer des images médiatiques

Structurer sa réalisation médiatique

Rendre compte de son expérience de création médiatique

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

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 des liens entre l'intention de création, le développement de la mise en forme et le message visuel
- Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs
- Efficacité de l'exploitation des gestes transformateurs et des propriétés des matériaux
- Cohérence de l'organisation des composantes du message visuel
- Intégration des retours réflexifs au cours de l'expérience de création

Attentes de fin de cycle

Formation obligatoire

Au terme du deuxième cycle du secondaire, l'élève exploite la dynamique de création de façon consciente. Ses réalisations médiatiques sont authentiques : elles témoignent d'une recherche d'originalité et d'expressivité et elles exploitent la fonction de communication de l'image. Elles contiennent l'information à communiquer à des groupes de destinataires ciblés. À partir de matériaux issus de la tradition des arts plastiques, l'élève contrôle des gestes transformateurs, tire parti des propriétés des matériaux ainsi que des outils et utilise le langage médiatique de façon signifiante et efficace. Ses réalisations tiennent compte des caractéristiques culturelles des destinataires ciblés et des exigences du message à communiquer. Elles résultent d'une organisation cohérente des éléments qui les composent et intègrent des codes visuels propres à la communication par l'image. L'élève communique, oralement ou par écrit, 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 perçoit, à l'occasion, la possibilité de transférer certains apprentissages dans des contextes de création analogues ou dans d'autres contextes disciplinaires.

Formation optionnelle Arts plastiques

Aux attentes de la formation obligatoire s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques*, la capacité de réaliser des recherches diversifiées et personnelles qui l'amènent à exploiter des idées susceptibles de toucher de façon efficace et immédiate les groupes de destinataires ciblés. Capable de contrôler ses gestes transformateurs, il sait organiser les composantes de ses images et tirer parti des propriétés des matériaux. Il exploite de façon consciente la fonction de symbolisation dans ses images médiatiques. Il effectue couramment le transfert de ses apprentissages dans d'autres contextes.

Formation optionnelle Arts plastiques et multimédia

Aux attentes de la formation obligatoire et de la formation optionnelle *Arts plastiques* s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, la capacité d'utiliser efficacement des moyens et des outils technologiques pour créer des images spatiotemporelles signifiantes en tirant parti du langage multimédia.

Développement de la compétence *Créer des images médiatiques*

Pour que l'élève développe la compétence *Créer des images médiatiques*, l'enseignant le place dans des contextes stimulants et signifiants où il doit réaliser un ou deux types de tâches complexes selon la formation à laquelle il est inscrit : transformer la matière et transformer la lumière. Ces tâches font appel à l'ensemble des composantes de la compétence et mènent à différents types de productions. Complémentaires et interactives, elles peuvent se conjuguer lorsque le contexte s'y prête. Elles peuvent aussi varier sur le plan de la complexité pour s'adapter aux exigences de la formation offerte.

Formation obligatoire

Les situations d'apprentissage et d'évaluation de la formation obligatoire privilégient le développement et la consolidation d'un seul type de tâches :

Les tâches reflètent les champs d'intérêt et la culture des élèves, se réfèrent à des éléments du répertoire visuel et à des repères culturels et ciblent des destinataires.

transformer la matière, et ce, à partir de matériaux issus de la tradition des arts plastiques. Les tâches, qui se complexifient à mesure que l'élève chemine au cours du cycle, reflètent les champs d'intérêt et la culture des élèves, se réfèrent à des éléments du répertoire visuel et à des repères culturels et ciblent des destinataires. Elles amènent l'élève à faire des recherches pour dresser un inventaire des idées qu'il pourrait exploiter. Ces recherches sont susceptibles d'enrichir sa perception des êtres et des choses dont il fera la transposition dans des images. Les tâches qui font appel à l'observation, à la mémoire visuelle ou à

l'invention donnent à l'élève l'occasion de créer dans un espace bidimensionnel à partir de matériaux traditionnels. Au cours d'expérimentations dirigées, il est appelé à manipuler des matériaux et à faire des recherches gestuelles. Lors de la création, l'accent porte sur le réinvestissement des recherches préalables, l'efficacité des gestes transformateurs et l'impact du message. Pour mener à bien de telles tâches, l'élève doit s'arrêter régulièrement afin de faire le point, trouver des solutions aux problèmes qui

surviennent et apporter les rectifications requises. Il lui faut aussi gérer le temps prévu pour la réalisation et assumer la responsabilité du matériel artistique qu'il utilise. Enfin, ces tâches l'amènent à déterminer quels éléments de sa démarche sont signifiants, à consigner des informations sur ses expériences, à personnaliser l'outil de consignation, à évaluer sa démarche et son image à l'aide des critères retenus et à se donner des défis pour une prochaine création. Il doit en outre intégrer les éléments demandés dans son portfolio.

Formation optionnelle *Arts plastiques*

En raison du temps nettement plus important qui lui est alloué, la formation optionnelle *Arts plastiques* permet à l'élève de pousser plus loin, à chacune des années du cycle, les apprentissages de la formation obligatoire, et ce, dans des situations plus nombreuses et plus diversifiées. Son inventaire d'idées s'appuie sur une plus grande variété de ressources, et les tâches qui lui sont proposées lui permettent d'affiner sa perception des êtres et des choses et d'en faire la transposition dans des images. Incité à pousser plus loin ses expérimentations, il apprend à personnaliser ses recherches gestuelles et matérielles. Lors de la création, l'accent porte sur le contrôle des gestes transformateurs, sur la qualité de l'exploitation des propriétés des matériaux et sur l'impact du message. En quatrième et en cinquième secondaire, les tâches conduisent à une exploitation plus consciente de la fonction de symbolisation dans les images. Elles permettent à l'élève d'approfondir sa capacité à effectuer des retours réflexifs et à résoudre efficacement les problèmes qui surviennent. Elles visent une plus grande autonomie dans la gestion du matériel utilisé et du temps accordé pour le travail, et elles offrent la possibilité de travailler en coopération en participant à des créations collectives. Enfin, l'élève doit consigner des informations pertinentes sur ses expériences de création et gérer le contenu de son portfolio, ce qui lui permet de recourir à des stratégies réflexives et métacognitives.

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

L'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia* se voit proposer, outre les tâches propres à la formation obligatoire et à la formation optionnelle *Arts plastiques*, des tâches qui lui demandent de transformer la lumière en utilisant des moyens et des outils technologiques. Il a ainsi l'occasion d'explorer de nouvelles avenues pour créer des images médiatiques (analogiques ou numériques) fixes et spatiotemporelles, sonores

Lors de la création, l'accent porte sur le contrôle des gestes transformateurs, sur la qualité de l'exploitation des propriétés des matériaux et sur l'impact du message.

ou non, en faisant appel à d'autres types de ressources. Les tâches qui lui sont proposées l'amènent à développer sa perception spatiotemporelle des êtres et des choses afin d'en faire la transposition dans des messages visuels. Des expérimentations variées lui permettent d'explorer les potentialités des outils technologiques. Lors du traitement de la lumière, l'accent porte sur le contrôle des gestes transformateurs et sur la façon de concrétiser des messages dans ce nouveau contexte. De plus, les caractéristiques multidisciplinaires de cette formation peuvent être l'occasion de proposer à l'élève des tâches qui lui permettent

de travailler en interaction et de créer des productions regroupant des images réelles et des images virtuelles.

Tableau du développement de la compétence *Créer des images médiatiques*

Le tableau ci-dessous donne un aperçu des différents contextes dans lesquels l'élève est placé pour créer des images médiatiques. Il présente une vue d'ensemble des paramètres qui caractérisent le développement de la compétence à prévoir pour chaque année du cycle afin de diversifier l'enseignement. Selon la formation concernée, des types de tâches sont indiqués pour chaque année du cycle. Cela n'exclut pas que les autres types de tâches soient abordés en tenant compte du temps d'enseignement propre aux différentes formations.

Étant donné la nature même de la création médiatique, la planification des apprentissages doit être comprise comme un approfondissement, une complexification ou un raffinement des mêmes savoir-faire, notions et concepts. L'enseignant trouvera, dans ce tableau, les éléments permettant d'assurer la progression des apprentissages de l'élève.

- Formation obligatoire
- Formation optionnelle *Arts plastiques*
- ▲ Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Mobilisation en contexte	Types de tâches	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière	● ■ Transformer la matière ■ ▲ Transformer la lumière
	Types de productions	● ■ Images bidimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images spatiotemporelles	● ■ Images bidimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images spatiotemporelles	● ■ Images bidimensionnelles ■ ▲ Images numériques fixes ▲ Images spatiotemporelles
	Modalités de réalisation	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction	● ■ ▲ Seul ■ ▲ En équipe ▲ En interaction
Retour réflexif	Dispositifs	● ■ ▲ Activation des connaissances antérieures Recherches documentaires Consignation d'idées et de recherches Distanciation et ajustement Identification des savoirs acquis (savoir-être, savoir-faire et savoirs artistiques) Identification des forces et des défis		

Tableau du développement de la compétence *Créer des images médiatiques (Suite)*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Retour réflexif (Suite)	Outils	   Outils de consignation de l'élève (carnet de traces, journal de bord, etc.) Outils de régulation (liste de vérification, grille d'observation, etc.) Outils d'évaluation (grille d'autoévaluation, grille de coévaluation, etc.) Dossier d'apprentissage et d'évaluation de l'élève (appréciations de l'élève et synthèse des informations relatives au développement de la compétence)		
	Contenus	  Gestes transformateurs, matériaux et outils traditionnels propres aux arts plastiques  Gestes transformateurs, outils technologiques analogiques et numériques (photo, vidéo, cinéma)   Concepts et notions (éléments du langage plastique, organisation de l'espace et représentation de l'espace)  Concepts et notions (éléments du langage multimédia et organisation spatiotemporelle)    Vocabulaire Répertoire d'œuvres Ressources documentaires Visites de lieux culturels (musées, galeries d'art, maisons de la culture, ateliers d'artistes, etc.) Rencontres de créateurs Événements artistiques Dynamique de création Stratégies : centration, observation, comparaison, planification du travail, gestion du temps accordé pour le travail		
	Attitudes	   Réceptivité Respect des créations appréciées Attitude constructive à l'égard des commentaires des autres Investissement personnel Prise de risques Ténacité Rigueur dans le travail de création		
Ressources		—	   Fonction de symbolisation	

Sens de la compétence

Apprécier une image – œuvre d’art, objet culturel du patrimoine artistique¹², image médiatique ou réalisation –, c’est poser sur elle un regard sensible, critique et esthétique, afin d’en dégager du sens 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

Lorsqu’il aborde la lecture d’une image, l’élève prend le temps de s’en imprégner, d’entrer en dialogue avec elle et de porter attention à ses réactions sensibles et esthétiques.

cultures. Le contact avec des réalisations artistiques variées – celles de ses pairs ou encore des productions d’autres époques ou d’autres 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 de même qu’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 premier cycle du secondaire, l’élève s’est approprié une démarche d’appréciation. Il a développé sa capacité à analyser et à interpréter divers types de productions plastiques. Il a aussi appris à porter un jugement critique et esthétique, à construire une argumentation et à communiquer son point de vue.

Au deuxième cycle, l’élève consolide et enrichit ses savoir-faire et ses connaissances artistiques. Il exploite la démarche d’appréciation de façon plus consciente. Lorsqu’il aborde la lecture d’une image, il prend le temps de s’en imprégner, d’entrer en dialogue avec elle et de porter attention à ses réactions sensibles et esthétiques. Il repère les éléments constitutifs de l’image et en dégage la structure en tenant compte du contexte historique, y compris les aspects socioculturels. En apprenant à mettre les œuvres en contexte, il établit des liens avec des repères culturels découverts dans d’autres disciplines. Il relève ensuite certains éléments expressifs ou symboliques de l’image appréciée et les met en relation pour construire et déga-

ger du sens. Il fait ainsi appel à ses expériences, à sa sensibilité esthétique et à ses connaissances artistiques, ce qui lui permet d’élaborer son argumentation et de justifier sa position. L’ensemble de ce processus d’appréciation se réalise dans le respect de l’image, mais aussi des autres élèves et du regard qu’ils portent sur elle. En confrontant sa perception avec celles 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 conservées 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.

La compétence *Apprécier des images* peut se concrétiser à partir de la réalisation de trois types de tâches complexes : lire des œuvres d’art, des objets culturels et des images médiatiques; lire des réalisations de ses pairs; et lire des productions multimédias. Ces tâches amènent l’élève à prendre part à des lectures d’images issues d’époques, de civilisations et de cultures différentes, appartenant à des genres et à des courants esthétiques variés, y compris des œuvres et des objets du patrimoine artistique québécois. Il peut également observer ses réalisations et celles de ses pairs. Ces lectures se font le plus souvent en classe, mais l’élève doit aussi avoir l’occasion de visiter des lieux d’exposition et de rencontrer des artistes afin d’entrer en contact avec la matérialité des œuvres et de se sensibiliser au processus créateur des artistes.

Ces tâches amènent l’élève à prendre part à des lectures d’images issues d’époques, de civilisations et de cultures différentes, appartenant à des genres et à des courants esthétiques variés.

12. 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 leur fonction d’origine soit d’abord utilitaire ou symbolique, les objets culturels 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.

Étant donné les divers parcours artistiques possibles au deuxième cycle du secondaire, ces tâches doivent être adaptées au profil de l'élève tout en permettant de baliser la progression des apprentissages et de juger du degré de développement de la compétence. Suffisamment diversifiées pour tenir compte des champs d'intérêt et des aptitudes de chacun, elles doivent laisser une large place à l'autonomie de l'élève tout en lui assurant un accompagnement approprié de la part de l'enseignant.

L'articulation des composantes de la compétence s'inscrit dans un mouvement dynamique et peut se manifester à différents moments de l'expérience d'appréciation. En effet, tout au long de son cheminement, l'élève est appelé à analyser une image, à en construire l'interprétation, à porter sur elle un jugement critique et esthétique, et à rendre compte de son expérience.

Compétence 3 et ses composantes

Analyser une image

S'impregner de l'œuvre ou de la réalisation • Repérer les éléments matériels et langagiers, et dégager les éléments signifiants à partir de critères d'appréciation variés • Repérer, s'il y a lieu, des aspects historiques, y compris les aspects socioculturels, à l'aide de l'information mise à sa disposition • Établir des liens entre ces éléments

Construire son interprétation de l'image

Repérer des éléments expressifs et symboliques, et établir un rapport avec leur impact sur la production de sens • Mettre en relation les éléments retenus en les comparant avec d'autres réalisations ou d'autres contextes de production • Enrichir son interprétation par la recherche d'information complémentaire

Apprécier des images

Rendre compte de son expérience d'appréciation

Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Établir des comparaisons avec ses expériences antérieures • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Porter un jugement d'ordre critique et esthétique

Revoir son interprétation préalable de l'œuvre en fonction de son contexte historique, y compris ses aspects socioculturels • Construire son argumentation en tenant compte de certains critères d'appréciation et communiquer son point de vue

Critères d'évaluation

- Pertinence des éléments repérés
- Présence d'éléments personnels dans son interprétation
- Justesse du vocabulaire disciplinaire utilisé
- Intégration de retours réflexifs

Attentes de fin de cycle

Formation obligatoire

Au terme de la formation obligatoire au deuxième cycle du secondaire, l'élève repère et compare les éléments constitutifs d'une image ainsi que les éléments expressifs et symboliques qui la caractérisent. Il met ces éléments en relation avec le sens qu'il perçoit et des aspects historiques de l'image, y compris les aspects socioculturels. Il élabore ainsi son appréciation en vue de la communiquer. Cette appréciation reflète une lecture personnelle et sensible de l'image. Elle tient compte des critères d'appréciation préalablement définis, d'informations complémentaires puisées dans diverses sources et des discussions avec les autres élèves et l'enseignant. Le jugement que l'élève porte sur les images appréciées prend en considération les qualités expressives et symboliques de ces images, le contexte dans lequel elles ont été réalisées et le sens qu'il en dégage. Il s'intéresse aux propos des autres élèves et à la diversité des points de vue exprimés sur le plan esthétique et critique. Il décrit et commente son expérience d'appréciation en faisant ressortir les apprentissages qu'il a effectués ainsi que les stratégies et les moyens qu'il a utilisés. Lorsqu'il communique son appréciation, il utilise le vocabulaire disciplinaire approprié.

Formation optionnelle *Arts plastiques*

Aux attentes de la formation obligatoire s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques*, la capacité de diversifier et d'approfondir sa lecture d'images. Ainsi, il décode le contenu des créations avec plus d'efficacité et de justesse. Il personnalise ses interprétations d'images, affine le jugement qu'il porte sur elles et communique son appréciation en se référant à des savoirs artistiques antérieurs.

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Aux attentes de la formation obligatoire et de la formation optionnelle *Arts plastiques* s'ajoute, pour l'élève inscrit à la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, la capacité d'apprécier particulièrement des productions multimédias.

Développement de la compétence *Apprécier des images*

La compétence *Apprécier des images* peut se concrétiser à partir de trois types de tâches complexes : lire des œuvres d'art, des objets culturels et des images médiatiques; lire des réalisations de ses pairs; et lire des productions multimédias. Chacune de ces tâches fait appel à l'ensemble des composantes de la compétence et mène à différents types de productions. Complémentaires et interactives, elles peuvent se conjuguer lorsque le contexte s'y prête. Elles peuvent aussi varier sur le plan de la complexité pour s'adapter aux exigences de la formation offerte, et ce, en mobilisant les ressources appropriées.

Formation obligatoire

Les situations d'apprentissage et d'évaluation de la formation obligatoire privilégient le développement et la consolidation d'un seul type de tâches : lire des œuvres d'art, des objets culturels et des images médiatiques. Les tâches, qui se complexifient à chacune des années du cycle, reflètent les champs d'intérêt et la culture des élèves et se réfèrent à des éléments du répertoire visuel ainsi qu'à des repères culturels signifiants. Elles incitent l'élève à faire un inventaire de plusieurs possibilités d'interprétation, à gérer le temps accordé pour le travail d'appréciation et à assumer la responsabilité du matériel qu'il utilise. Elles l'amènent aussi à reconnaître les éléments signifiants de sa démarche, à consigner des informations sur ses expériences, à personnaliser l'outil de consignation, à évaluer sa démarche et à se donner des défis pour une prochaine appréciation. Il lui faut en outre intégrer les éléments demandés dans son portfolio.

Formation optionnelle *Arts plastiques*

Aux tâches propres à la formation obligatoire s'ajoutent, pour la formation optionnelle *Arts plastiques*, celles qui conduisent l'élève à lire des réalisations de ses pairs.

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Aux tâches propres à la formation obligatoire s'ajoutent, pour la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, celles qui amènent l'élève à lire des images spatiotemporelles. Il est ainsi en mesure d'explorer de nouvelles avenues d'appréciation.

Tableau du développement de la compétence *Apprécier des images*

Le tableau ci-dessous donne un aperçu des différents contextes dans lesquels l'élève est placé pour apprécier des images. Il présente une vue d'ensemble des paramètres qui caractérisent le développement de la compétence à prévoir pour chaque année du cycle afin de diversifier l'enseignement. Selon la formation concernée, des types de tâches sont indiqués pour chaque année du cycle. Cela n'exclut pas que les autres types de tâches soient abordés en tenant compte du temps d'enseignement propre aux différentes formations.

Étant donné la nature même de l'appréciation d'images, la planification des apprentissages doit être comprise comme un approfondissement, une complexification ou un raffinement des mêmes savoir-faire, notions et concepts. L'enseignant trouvera, dans ce tableau, les éléments permettant d'assurer la progression des apprentissages de l'élève.

- Formation obligatoire
- Formation optionnelle *Arts plastiques*
- ▲ Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Paramètre		3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Mobilisation en contexte	Types de tâches	● ■ ▲ Lire des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique et des images médiatiques ● ■ ▲ Lire des réalisations de ses pairs ▲ Lire des productions multimédias		
	Types de productions	● ■ ▲ Communication orale - Communication écrite		
	Modalités de réalisation	● ■ ▲ Seul - En interaction		
Retour réflexif	Dispositifs	● ■ ▲ Activation des connaissances antérieures - Recherches documentaires - Consignation d'idées et de recherches - Expérimentations - Distanciation et ajustement - Identification des forces et des défis		
	Outils	● ■ ▲ Outils de consignation de l'élève (carnet de traces, journal de bord, etc.) - Outils de régulation (liste de vérification, grille d'observation, etc.) - Outils d'évaluation (grille d'autoévaluation, grille de coévaluation, etc.) - Dossier d'apprentissage et d'évaluation de l'élève (appréciations de l'élève et synthèse des informations relatives au développement de la compétence)		

Tableau du développement de la compétence *Apprécier des images* (Suite)

Paramètre	3 ^e secondaire	4 ^e secondaire	5 ^e secondaire
Ressources	Contenus	● ■ ▲ Reconnaissance des matériaux et des outils exploités ● ■ Reconnaissance des concepts et des notions (éléments du langage plastique, organisation de l'espace et représentation de l'espace) ▲ Reconnaissance des concepts et des notions (éléments du langage multimédia et organisation spatiotemporelle et sonore) ▲ Reconnaissance des moyens et des outils technologiques analogiques et numériques (photo, vidéo, cinéma) ● ■ ▲ Vocabulaire disciplinaire - Répertoire d'œuvres et de productions artistiques - Livres d'art - Visites d'expositions - Rencontres d'artistes - Événements artistiques - Stratégies : centration, observation, comparaison, gestion du temps accordé pour le travail	
		—	● ■ ▲ Reconnaissance de la fonction de symbolisation dans les images appréciées
	Attitudes	● ■ ▲ Ouverture aux images appréciées - Réceptivité - Respect des créations - Respect des points de vue des autres - Attitude constructive à l'égard de ses expériences d'appréciation - Attitude constructive à l'égard des commentaires des autres - Investissement personnel - Prise de risques - Ténacité - Rigueur dans le travail d'appréciation	

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

Ce contenu est regroupé en sept grandes catégories : dynamique de création; stratégies; gestes transformateurs, matériaux et outils; concepts et notions; vocabulaire; répertoire visuel; repères culturels.

Dynamique de création	Stratégies
La dynamique de création, telle qu'elle est explicitée dans la présentation du domaine des arts, constitue un outil susceptible d'amener l'élève à prendre en charge ses actions créatrices et à développer ainsi son autonomie. Elle se caractérise par trois phases qui se succèdent dans le temps, soit l'ouverture, l'action productive et la séparation. De plus, l'action récurrente de trois mouvements (inspiration, élaboration et distanciation) à chacune des phases confère à la dynamique son caractère systémique.	– Recourir à la centration¹³ pour alimenter son imaginaire et faire naître des images intérieures – Recourir à l'observation pour développer et enrichir sa perception des êtres et des choses – Recourir à la 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 ingénieuses pour résoudre une difficulté technique ou un incident de parcours – Recourir à différents moyens pour développer son acuité visuelle et sa perception – Recourir à des points de référence objectifs et subjectifs pour personnaliser son interprétation d'une image – Recourir à la visualisation pour saisir le développement d'images dans le temps et l'espace

13. La centration consiste, pour le sujet, à porter son attention sur une idée ou une action, évitant ainsi d'être stimulé par autre chose.

Formation obligatoire

Pour la formation obligatoire, bien que les trois grandes catégories (gestes transformateurs, matériaux et outils) soient prescrites, l'enseignant choisit, parmi les éléments proposés pour chacune, ceux qui semblent le mieux convenir à ses élèves, compte tenu de leurs acquis antérieurs et du degré de développement de leurs compétences artistiques. Ce contenu peut aussi être enrichi selon les champs d'intérêt et les besoins de formation des élèves.

Gestes transformateurs, matériaux et outils		
Gestes transformateurs	Matériaux	Outils
Tracer à main levée	Crayon feutre, pastel, fusain, crayon graphite, carré à dessin (sanguine, bistre, blanc et noir)	
Appliquer un pigment coloré : en aplat, à la tache et au trait	Gouache, encre, acrylique	Brosse, pinceau, porte-plume, plume à dessin
Déchirer, entailler, découper, ajourer	Papier et carton	Ciseaux, couteau
Coller des formes en aplat ou en relief sur un support ou un volume	Colle, papier et carton	Ciseaux
Tracer en creux	Polystyrène, linoléum, bois	Gouge
Imprimer	Encre d'imprimerie	Rouleau, objets divers (éponge, peigne, ustensile, brosse à dents, etc.)
Modeler, souder, pincer, creuser	Argile, pâte à modeler, papier mâché	Mirette, ébauchoir

Formation optionnelle *Arts plastiques*

Pour la formation optionnelle *Arts plastiques*, en plus des éléments de la formation obligatoire, l'enseignant choisit, parmi les éléments proposés dans chaque catégorie, ceux qui correspondent aux besoins de formation des élèves, compte tenu de leurs acquis antérieurs et du degré de développement de leurs compétences artistiques. L'occasion est aussi offerte aux élèves de créer en utilisant des matériaux ou des outils propres à des métiers d'art, principalement si des artisans et des ressources culturelles sont présents dans le milieu. Ce contenu peut aussi être enrichi selon les champs d'intérêt et les besoins de formation des élèves.

Gestes transformateurs	Matériaux	Outils
Tracer à main levée	Lumière	Ordinateur, crayon électronique, tablette graphique, logiciel de dessin
Tracer en creux	Polystyrène, linoléum, bois	Gouge
Façonner, plier, froisser	Papier et carton	Ciseaux
Assembler, équilibrer des volumes	Papier et carton, bois, fil métallique, grillage métallique, clous, vis	Ciseau, scie, marteau, tournevis, pince
Sculpter	Matériaux durs : bois, plâtre, résine	Ciseau, marteau, scie
Numériser des images et des objets	Lumière	Numériseur
Photographier	Lumière	Caméra numérique
Enregistrer une image numérique	Lumière	Ordinateur et logiciels de traitement de l'image
Construire une image numérique	Lumière	Ordinateur et logiciels de traitement de l'image
Transformer une image numérique	Lumière	Ordinateur et logiciels de traitement de l'image

Formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*

Pour la formation optionnelle *Arts plastiques et multimédia*, ce contenu peut être enrichi selon les champs d'intérêt et les besoins de formation des élèves. S'y ajoutent les moyens et les outils technologiques mentionnés dans la formation optionnelle *Arts plastiques*. De plus, ce contenu peut éventuellement comporter de nouveaux outils, compte tenu de l'évolution rapide des technologies.

Gestes transformateurs	Matériaux	Outils technologiques
Enregistrer une vidéo	Lumière	Caméscope numérique
Projeter une image numérique	Lumière	Projecteur multimédia
Capter des images vidéographiques	Lumière	Caméscope numérique et analogique
Enregistrer des images vidéographiques	Lumière	Ordinateur et logiciel de montage vidéo
Réaliser un montage vidéographique	Lumière	Ordinateur et logiciel de montage vidéo
Transférer des images	Lumière	Caméra, ordinateur et logiciel de montage vidéo
Traiter des images	Lumière	Ordinateur et logiciel de montage vidéo
Animer des images	Lumière	Ordinateur et logiciel d'animation
Modéliser	Lumière	Ordinateur et logiciel 3D
Réaliser un morphage	Lumière	Ordinateur et logiciel de morphage
Prélever des sons	Son	Microphone : saisie analogique ou numérique
Créer un paysage sonore	Son	Ordinateur et logiciel de traitement du son
Faire une installation	Matériaux variés	Divers outils technologiques
Réaliser une performance	Matériaux variés	Divers outils technologiques

Les concepts et les notions sont exploités simultanément avec les gestes transformateurs lors de la mise en forme de l'image. En formation obligatoire, les choix sont effectués en relation avec les matériaux retenus pour favoriser des projets différenciés et signifiants pour les élèves. En formation optionnelle, l'enseignant a la possibilité d'enrichir ce contenu selon les champs d'intérêt et les besoins de formation des élèves. Il est à noter que la création multimédia se caractérise par l'ajout de notions et de concepts qui lui sont propres.

Concepts et notions	
Langage plastique (éléments)	Langage plastique (espace)
Forme : figurative, non figurative Ligne : dessinée, peinte, incisée, tangible, abstraite, courbe, droite Couleur pigmentaire : couleurs primaires (jaune primaire, magenta, cyan), couleurs secondaires (orangé, vert, violet), couleurs tertiaires, couleurs complémentaires, couleurs chaudes, couleurs froides, couleurs claires, couleurs foncées, camaïeu Couleur lumière : couleurs primaires (rouge, vert, bleu), intensité, contraste couleurs secondaires (cyan, magenta, jaune) Valeur : dans les tons, dans les couleurs, dans les teintes Texture : textures réelles, textures représentées Motif : motifs variés Volume : volume réel, volume suggéré	Organisation de l'espace : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, asymétrie, équilibre, mouvement, rythme Représentation de l'espace : perspective avec chevauchement, perspective en diminution, perspective cavalière, perspective aérienne, perspective avec point de fuite

Concepts et notions (Suite)	
Langage multimédia : spatiotemporel	Organisation spatiotemporelle
Champ/contre-champ	Mixage
Contre-jour	Surimpression
Plongée/contre-plongée	Juxtaposition
Copier/coller	Enchaînement
Découpage technique	Point de vue
Éclairage	Plans : gros plan, plan rapproché, plan américain, plan d'ensemble
Effets	Interactivité
Filtres	Narrativité
Grand-angle	Assemblage d'images
Hors-champ	Prise de vue
Accéléré	Scénario
Boucle	Sonorisation
Cadrage	Stroboscope
	Tournage
	Trame
	Trépied
	Zoom
	Internet
	Panoramique
	Travelling

Vocabulaire

La connaissance du vocabulaire propre à la discipline peut constituer, à divers moments, une ressource importante dans l'exercice des compétences en arts plastiques. Cependant, elle s'avère particulièrement utile lorsque l'élève apprécie une œuvre et communique le résultat de son appréciation et lorsqu'il rend compte de ses expériences de création ou d'appréciation.

Gestes	Matériaux	Outils	Techniques	Langage plastique	Langage multimédia
Ajouter Appliquer un pigment coloré (en aplat, à la tache, au trait) Assembler Coller Déchirer Découper Dessiner Entailler Équilibrer Façonner Faire un travelling Graver Imprimer Inciser Peindre Photographier Pincer Modeler Modéliser Numériser	Argile Bistre blanc et noir Carré à dessin Crayon feutre Crayon graphite Encre de Chine Encre de couleur Fusain Gouache Linoléum Pastel à l'huile Pastel sec Peinture acrylique Plâtre Polystyrène Résine Sanguine	Brosse Caméra numérique Caméscope Ciseau à bois Ciseaux Couteau Crayon électronique Ébauchoir Égalisateur Gouge Haut-parleur Logiciel de morphage Microphone Mirette Numériseur Ordinateur Parapluie Pince Pinceau Plume à dessin Porte-plume Râpe Scie	Assemblage Cadrage Cinéma d'art Collage Dessin Façonnage Gravure Impression Modelage Modélisation 3D Peinture Photographie Vidéo d'art	Éléments Couleur lumière : couleurs primaires (rouge, vert, bleu), intensité, contraste Couleur pigmentaire : couleurs primaires (jaune primaire, cyan, magenta), couleurs secondaires (orangé, vert et violet), couleurs complémentaires, couleurs chaudes, couleurs froides, couleurs claires, couleurs foncées, camaïeu Forme : figurative, non figurative Ligne : dessinée, peinte, incisée, tangible Motif : motifs variés Texture : textures réelles, textures représentées Valeur : dans les tons, dans les couleurs, dans les teintes Volume : volume réel, volume suggéré, pleins, creux, vides	Accélééré Boucle Cadrage Champ/contre-champ Contre-jour Copier/coller Découpage technique Éclairage Effets Filtres Grand-angle Hors-champ Plongée/contre-plongée Organisation spatiotemporelle Assemblage d'images Enchaînement Interactivité Internet Juxtaposition Mixage Narrativité Panoramique

Vocabulaire (Suite)					
Gestes	Matériaux	Outils	Techniques	Langage plastique	Langage multimédia
Réaliser un morphage Sculpter Souder Tracer à main levée Tracer en creux		Tablette graphique Trépied		Organisation de l'espace Énumération, juxtaposition, superposition Répétition, alternance Symétrie, asymétrie Représentation de l'espace Perspective aérienne Perspective avec chevauchement Perspective avec point de fuite Perspective en diminution	Organisation spatio-temporelle (Suite) Plans : gros plan, plan rapproché, plan américain, plan d'ensemble Point de vue Prise de vue Scénario Sonorisation Stroboscope Surimpression Tournage Trame Travelling Trépied Zoom

Répertoire visuel

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). Soulignons que la culture artistique québécoise doit aussi en faire partie. Il peut s'agir également d'images médiatiques sélectionnées parmi des productions imprimées (affiches, photographies, coffrets de disques compacts, de vidéocassettes ou de vidéodisques, etc.), de productions télévisuelles (publicités, séquences d'émission, reportages, 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'artistes invités à l'école.

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 de même que 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, y compris les aspects socioculturels (œuvres d'art, objets culturels et images médiatiques datant d'une autre époque); biographies d'artistes, 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; festivals cinématographiques, etc.

Carrières liées aux arts plastiques : artiste; concepteur médiatique; designer; architecte; photographe; cinéaste; réalisateur (télévision); vidéaste; graphiste; infographe; concepteur de sites Web; 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.

Ressources documentaires : 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*.

Bibliographie

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, 2001, 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.

DUPONT, Luc. *500 images clés pour réussir vos publicités*, Montréal, Transcontinental, 1999, 272 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).

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.

GOSSELIN, 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.

LAGOUTTE, Daniel (dir.). *Les arts plastiques : Contenus, enjeux et finalités*, Paris, Armand Colin, 1990, 174 p.

LAGOUTTE, Daniel (dir.). *Introduction à l'histoire de l'art*, Paris, PUF, 2001, 159 p.

LEMERISE, Suzanne et Moniques RICHARD (dir.). *Les arts plastiques à l'école*, Montréal, Logiques, 1998, 360 p.

MINOT, Françoise. *Quand l'image se fait publicitaire : Approche théorique, méthodologique et pratique*, Paris, L'Harmattan, 2001, 254 p. (Collection Audiovisuel et communication).

POPELARD, Marie-Dominique. *Ce que fait l'art*, Paris, PUF, 2002, 128 p. (Collection Philosophies).