

# Progression des apprentissages au secondaire

## Arts plastiques

20 août 2010

# Table des matières

<b>Progression des apprentissages au secondaire</b>	3
<b>Présentation de la discipline</b>	5
<b>Connaissances</b>	6
<b>Utilisation des connaissances</b>	11
<b>Compétence 1 – Créer des images personnelles</b>	11
<b>Compétence 2 – Créer des images médiatiques</b>	14
<b>Compétence 3</b>	
– Apprécier des œuvres d’art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques (1 <sup>er</sup> cycle)	
– Apprécier des images (2 <sup>e</sup> cycle)	18

## **Droits de reproduction**

Les établissements d'enseignement sont autorisés à reproduire ce document, en totalité ou en partie. S'il est reproduit pour être vendu, le prix ne devra pas excéder le coût de reproduction. Ce document est accessible dans Internet à l'adresse suivante : [ [www.mels.gouv.qc.ca/progression/secondaire/](http://www.mels.gouv.qc.ca/progression/secondaire/) ]

## Progression des apprentissages au secondaire

La progression des apprentissages au secondaire constitue un complément à chaque programme disciplinaire en apportant des précisions sur les connaissances que les élèves doivent acquérir et être capables d'utiliser à chaque année du secondaire. Il s'agit d'un outil qui est mis à la disposition des enseignantes et des enseignants pour les aider à planifier leur enseignement et les apprentissages que feront leurs élèves.

### Place des connaissances dans l'apprentissage

Les connaissances qu'un jeune acquiert lui permettent de mieux comprendre l'univers dans lequel il évolue. Depuis son tout jeune âge, à l'intérieur de sa famille et par ses contacts avec ses amis et les médias, notamment, celui-ci accumule et utilise une quantité toujours croissante de connaissances, et ce sera le rôle de l'école de l'amener progressivement à les élargir, à les approfondir et à les organiser.

Connaissances et compétences sont appelées à se renforcer mutuellement. D'un côté, les connaissances se consolident à travers leur utilisation; de l'autre, l'exercice des compétences entraîne l'acquisition de nouvelles connaissances. Faire acquérir des connaissances pose toutefois le défi de les rendre utiles et durables, ce qui renvoie à la notion de compétence. En effet, on n'est véritablement assuré de l'acquisition d'une règle de grammaire, par exemple, que lorsqu'elle est utilisée de façon appropriée, dans des textes et des contextes variés qui vont au-delà de l'exercice répétitif et ciblé.

### Intervention de l'enseignante ou de l'enseignant

Le rôle de l'enseignante ou de l'enseignant dans l'acquisition des connaissances et dans le développement des compétences est essentiel et une intervention de sa part est requise tout au long de l'apprentissage. La Loi sur l'instruction publique lui donne d'ailleurs la responsabilité du choix des « modalités d'intervention pédagogique qui correspondent aux besoins et aux objectifs fixés pour chaque groupe ou chaque élève qui lui est confié » (article 19). Il appartient donc à l'enseignante ou à l'enseignant d'adapter ses interventions et de les appuyer sur une diversité de stratégies, qu'il s'agisse par exemple d'un enseignement magistral donné à l'ensemble de la classe, d'un enseignement individualisé offert à un élève ou à un petit groupe d'élèves, d'une série d'exercices à faire, d'un travail d'équipe ou d'un projet particulier à réaliser.

Afin de répondre aux besoins des élèves ayant des difficultés d'apprentissage, l'enseignante ou l'enseignant favorisera leur participation aux activités proposées à l'ensemble de la classe, mais il prévoira aussi, le cas échéant, des mesures de soutien. Ces mesures pourront prendre la forme d'un enseignement plus explicite de certaines connaissances, par exemple, ou encore celle d'interventions spécialisées.

Quant à l'évaluation des apprentissages, elle a essentiellement deux fonctions. Elle permet d'abord de porter un regard sur les apprentissages de l'élève pour le guider et le soutenir de façon appropriée. Elle sert ensuite à vérifier à quel point l'élève a fait les apprentissages attendus. Cependant, quelle qu'en soit la fonction, conformément à la Politique d'évaluation des apprentissages, l'évaluation devrait porter à la fois sur les connaissances de l'élève et sur la capacité qu'il a de les utiliser efficacement dans des contextes qui font appel à ses compétences.

### Structure

La progression des apprentissages est présentée sous forme de tableaux qui regroupent les connaissances de façon semblable à celle des programmes disciplinaires. Ainsi, pour la mathématique, par exemple, ces connaissances sont présentées par champs : arithmétique, géométrie et autres. Lorsqu'une discipline est en continuité avec le primaire, un arrimage est proposé entre la *Progression des apprentissages au primaire* et la *Progression des apprentissages au secondaire*. Chaque connaissance indiquée est par ailleurs associée à une ou à plusieurs années du secondaire au cours de laquelle ou desquelles elle constitue un objet formel d'enseignement.

Une légende commune est utilisée pour toutes les disciplines. Trois symboles composent cette légende : une flèche, une étoile et un espace grisé. Ce qui est attendu de l'élève est décrit de la façon suivante :

	L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.
	L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.
	L'élève réutilise cette connaissance.

La **flèche** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que l'élève entreprenne l'apprentissage de cette connaissance au cours de l'année scolaire et le poursuive ou le termine l'année suivante en bénéficiant toujours de l'intervention systématique de la part de l'enseignante ou de l'enseignant.

L'**étoile** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que la majorité des élèves aient terminé l'apprentissage de cette connaissance à la fin de l'année scolaire.

L'espace **grisé** indique que l'enseignement doit être planifié de manière à ce que cette connaissance soit réutilisée au cours de l'année scolaire.

# Arts plastiques

## Présentation de la discipline

Pour être en mesure de créer des images personnelles ou des images médiatiques et d'apprécier différents types d'images, les élèves doivent acquérir un certain nombre de connaissances liées au langage plastique, aux gestes transformateurs, aux matériaux et aux outils. Présentées de façon schématique dans les programmes d'arts obligatoires et optionnels, ces connaissances sont précisées ici pour faciliter la planification de l'enseignement.

Divisé en deux sections, Connaissances et Utilisation des connaissances, ce document offre une vue d'ensemble des apprentissages que les élèves doivent réaliser tout au long de leur parcours artistique au secondaire, tant du côté des programmes obligatoires que de celui des programmes optionnels. La première section est consacrée aux connaissances que les élèves devraient posséder à la fin de chaque cycle ainsi qu'à la fin de la quatrième année du secondaire, où la sanction des études s'applique. La deuxième section illustre, par des actions observables, la façon dont ces mêmes connaissances sont mobilisées lors de l'exercice des trois compétences dont le programme vise le développement. Les verbes d'action utilisés pour les énoncés marquent la progression des apprentissages pour chacune des composantes des compétences, d'un cycle à l'autre et d'une année à l'autre au sein de chaque cycle. On trouvera en outre un rappel des acquis du primaire sur lesquels s'appuient les apprentissages à réaliser au secondaire.

Le développement d'une compétence et l'acquisition des connaissances qui la sous-tendent étant étroitement liés, les précisions qu'apporte le présent document devraient aider les enseignantes ou enseignants à amener les élèves à se doter des outils nécessaires pour développer les compétences du programme d'arts plastiques et pour découvrir leur sensibilité artistique et leur potentiel créateur, qu'ils soient inscrits au programme obligatoire ou à l'un ou l'autre des programmes optionnels dans cette discipline. L'enseignante ou l'enseignant devra, à l'intérieur de sa planification, réserver des moments pour l'appropriation de certains éléments du contenu de formation afin de proposer aux élèves des activités d'exploration ainsi que des tâches simples et variées visant une mise à niveau ou encore des tâches plus complexes visant l'application de différentes connaissances dans un contexte particulier.

Tout au long de leur formation en arts plastiques, les élèves apprennent à utiliser diverses connaissances acquises en classe et au cours de leurs expériences culturelles pour créer leurs propres images ou des images qui s'adressent à un public cible et qui comportent un message visuel. Ils acquièrent aussi les habiletés nécessaires pour exercer leur esprit critique lorsque vient le moment d'apprécier différents types d'images et ils apprennent à utiliser adéquatement la langue française et la terminologie appropriée pour faire cette appréciation.

Dans le cadre des programmes optionnels en arts plastiques, les élèves approfondissent diverses connaissances acquises lors du programme obligatoire. Ils sont amenés à porter un regard sur le traitement symbolique des éléments du langage plastique et à utiliser des gestes pour exploiter des matériaux traditionnels et, s'il y a lieu, des matériaux liés aux métiers d'art ou aux moyens et outils technologiques, dans le cadre notamment du programme optionnel *Arts plastiques et multimédia*, et ce, dans des situations d'apprentissage et d'évaluation plus complexes. Ils découvrent ainsi de nouvelles avenues de création et d'appréciation.

Les programmes d'arts du secondaire ont été conçus de façon à assurer une progression continue des apprentissages artistiques dans la même discipline du début à la fin du secondaire. Les élèves peuvent donc poursuivre leur parcours artistique dans une même discipline au deuxième cycle. Il arrive toutefois que certains d'entre eux changent de discipline à chaque année de ce cycle. Il importe donc de mettre en place les conditions qui permettront d'assurer à tous une formation en arts plastiques aussi complète que possible.

# Arts plastiques

## Connaissances

- 2<sup>e</sup> cycle : Programme obligatoire
- 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques*
- ▲ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques et multimédia*

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant. ★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire. <span style="background-color: #add8e6; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; vertical-align: middle;"></span> L'élève réutilise cette connaissance.  <b>P</b> : La lettre <b>P</b> correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1 <sup>er</sup> cycle du secondaire.	Primaire	Secondaire				
		1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		
		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>A. Gestes transformateurs, matériaux et outils</b>						
<b>1. Gestes transformateurs</b>						
a. Identifier les gestes transformateurs suivants : coller, déchirer, découper, dessiner, imprimer, modeler, peindre et graver	<b>P</b>					
b. Identifier des gestes transformateurs, y compris ajouter, appliquer un pigment coloré, assembler, entailler, équilibrer, graver, inciser, façonner, photographier, pincer, numériser, souder, tracer à main levée, tracer en creux		→	★			
<span style="color: red;">●</span> c. Différencier les gestes transformateurs propres à différentes techniques (ex. : en dessin, tracer à main levée, en peinture, appliquer un pigment coloré)				→	★	
<span style="color: blue;">■</span> d. Comparer les propriétés des gestes transformateurs propres à différentes techniques, y compris sculpter				→	★	
<span style="color: blue;">■</span> e. Comparer l'impact des gestes transformateurs sur les matériaux				→	★	
<span style="color: green;">▲</span> f. Comparer des gestes transformateurs (ex. : capter des images vidéographiques, animer une image)				→	★	
<span style="color: green;">▲</span> g. Comparer la qualité des gestes transformateurs sur les matériaux (ex. : rapidité et lenteur, fluidité et intermittence)				→	★	
<b>2. Matériaux</b>						
a. Identifier les matériaux suivants : craie de cire, crayon feutre, gouache, papier et carton, pastel à l'huile, pâte à modeler, argile, fusain et pastel sec	<b>P</b>					
b. Identifier des matériaux (ex. : crayon feutre, gouache, pastel à l'huile, encre de Chine, encre de couleur)		→	★			
<span style="color: red;">●</span> c. Différencier des matériaux traditionnels (ex. : crayon graphite, carré à dessin - sanguine, bistre, blanc et noir -, argile, gouache)				→	★	
<span style="color: red;">●</span> d. Relever des propriétés des matériaux traditionnels (ex. : opacité de l'encre d'imprimerie, fluidité de l'encre de Chine, transparence de l'encre de couleur)				→	→	★
<span style="color: blue;">■</span> e. Comparer des propriétés des matériaux traditionnels (ex. : opacité de l'acrylique, fragilité du polystyrène, résistance du linoléum) et de ceux qui sont propres aux métiers d'art (ex. : sens du bois, durabilité de la résine, transparence du verre, flexibilité du fil de fer)				→	★	
<span style="color: green;">▲</span> f. Comparer des propriétés des matériaux (ex. : la transparence de la lumière dans une image sur un support numérique et celle dans une image sur un support traditionnel)				→	★	
<b>3. Outils</b>						
a. Identifier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	<b>P</b>					
b. Identifier les outils suivants : caméra numérique, crayon électronique, ébauchoir, gouge, mirette, numériseur, plume à dessin, porte-plume, tablette graphique		→	★			

●	c. Différencier les outils traditionnels (ex. : crayon électronique, ébauchoir, mirette, numériseur, plume à dessin, porte-plume, tablette graphique)				→	★	
●	d. Différencier la fonction de différents outils et leurs effets sur les matériaux (ex. : un pinceau à poils souples pour créer des lignes fluides, une brosse pour créer de la texture, une plume à dessin à pointe fine pour tracer des lignes et une plume à dessin à bout rond pour faire des points)				→	→	★
■	e. Comparer entre eux les outils traditionnels ou technologiques et les outils propres aux métiers d'art (ex. : pinceau, brosse, ordinateur et logiciels de dessin et de traitement de l'image, numériseur, caméra numérique, gouge, ciseau, pince)				→	★	
■	f. Comparer la fonction des outils traditionnels ou technologiques et des outils propres aux métiers d'art (ex. : une pince pour couper, tourner et serrer; des ciseaux pour couper le verre ou le cuir et tailler le bois)					→	★
▲	g. Comparer les outils traditionnels et les outils liés au multimédia <sup>1</sup> (ex. : le crayon graphite et le crayon proposé dans un logiciel de traitement de l'image)				→	★	

#### 4. Techniques

	a. Identifier les techniques suivantes : collage, dessin, modelage, peinture, gravure	P					
	b. Identifier des techniques, y compris l'impression, l'assemblage et le façonnage		→	★			
●	c. Différencier des techniques (ex. : dessin et peinture, gravure et impression, façonnage et modelage)				→	★	
●	d. Différencier les variantes d'une technique (ex. : pour le modelage en argile, pincer et souder l'argile, façonner et évider des formes)				→	→	★
■	e. Comparer les variantes d'une technique (ex. : pour un assemblage, coller ou fixer des formes avec du fil de fer, en fabrication céramique : utiliser le galetage, le tournage et le colombin)				→	★	
■	f. Comparer les potentialités de différentes techniques (ex. : en peinture à l'acrylique : obtenir des effets de transparence en ajoutant de l'eau ou créer de la texture en ajoutant un gel de polymère, en fabrication textile : tissage des fils, broderie ou feutrage de la laine)					→	★
▲	g. Différencier des techniques (ex. : assemblage, façonnage, modelage, animation, modélisation 3D, photographie)				→	★	
▲	h. Comparer les potentialités des techniques (ex. : création d'un dessin à la plume et animation d'un dessin au moyen d'un logiciel)					→	★

### B. Concepts et notions

1<sup>re</sup> 2<sup>e</sup> 3<sup>e</sup> 4<sup>e</sup> 5<sup>e</sup>

#### 1. Langage plastique et langage multimédia (éléments)

##### 1.1. Forme

	a. Identifier les formes arrondies ou angulaires	P					
	b. Identifier les formes figuratives et abstraites (non figuratives)		→	★			
●	c. Différencier les formes figuratives et non figuratives				→	★	
●■▲	d. Décrire les caractéristiques des formes figuratives et non figuratives (ex. : précise, floue, détaillée, simplifiée)				→	→	★
■▲	e. Dégager la symbolique de différentes formes (ex. : le cercle symbolise l'absolu, la perfection et l'infini; le triangle symbolise l'harmonie et la sécurité; le carré symbolise la stabilité et l'absence de tension)				→	→	★

##### 1.2. Ligne

	a. Identifier les lignes, y compris les lignes horizontales, verticales, courtes, longues, courbes, droites, obliques, brisées et circulaires	P					
	b. Identifier différents types de lignes (ex. : dessinée, peinte, incisée et tangible)		→	★			
●	c. Dégager les caractéristiques de différents types de lignes (ex. : mince, épaisse, continue)				→	★	

●	d. Décrire les caractéristiques de différents types de lignes (ex. : une ligne tangible a une épaisseur réelle; une ligne abstraite est produite par la rencontre de deux surfaces colorées ou non)				→	→	★
■▲	e. Comparer les effets produits par différents types de lignes (ex. : des lignes droites et obliques énumérées ou superposées servent à créer des valeurs)				→	→	★
■▲	f. Dégager la symbolique de différents types de lignes (ex. : la ligne verticale symbolise la force, la rigidité et l'immobilisme; la ligne horizontale symbolise le calme, le repos, la tranquillité; la ligne oblique symbolise le mouvement, le dynamisme, la montée ou la chute)					→	★
1.3. Couleur (pigmentaire et lumière)							
	a. Identifier les couleurs pigmentaires primaires et secondaires, chaudes et froides	P					
	b. Identifier les couleurs pigmentaires claires et foncées		→	★			
	c. Identifier les couleurs lumière, y compris l'intensité et le contraste		→	★			
●	d. Identifier les couleurs pigmentaires, y compris les couleurs complémentaires et tertiaires				→	★	
●	e. Décrire les caractéristiques de certaines couleurs pigmentaires					→	★
■▲	f. Différencier les couleurs pigmentaires des couleurs lumière				→	★	
■▲	g. Comparer les couleurs pigmentaires avec les couleurs lumière					→	★
■▲	h. Dégager la symbolique de différentes couleurs pigmentaires et lumière (ex. : en Occident, le noir est utilisé pour exprimer le deuil et le rouge pour traduire la passion, l'amour)					→	★
1.4. Valeur							
	a. Identifier les valeurs claires et foncées	P					
	b. Identifier les valeurs dans les tons, dans les couleurs et dans les teintes		→	★			
●	c. Différencier les valeurs dans les tons, dans les couleurs et dans les teintes				→	★	
■▲	d. Comparer la fonction des valeurs (ex. : pour suggérer le volume et la perspective)				→	★	
■▲	e. Dégager la symbolique des valeurs (ex. : peindre un élément d'une couleur claire pour mettre le sujet en évidence)					→	★
1.5. Texture							
	a. Identifier des textures	P					
	b. Identifier une variété de textures (ex. : grains du bois, fibres d'un tissu, poils d'une fourrure)		→	★			
●	c. Différencier les textures réelles des textures représentées (ex. : le grain du bois de sa représentation graphique)				→	★	
■▲	d. Comparer les fonctions de différentes textures (ex. : l'une pour particulariser une surface et l'autre pour représenter un matériau)				→	★	
■▲	e. Dégager la symbolique de différentes textures (ex. : la rugosité pour symboliser l'inconfort)					→	★
1.6. Motif							
	a. Identifier des motifs	P					
	b. Identifier une variété de motifs (ex. : fleuri, rayé, à carreaux, à pois)		→	★			
●	c. Dégager les caractéristiques de différents motifs (ex. : motifs géométriques, animaliers, floraux, végétaux)				→	★	
●■▲	d. Comparer les fonctions des motifs décoratifs (ex. : pour orner ou particulariser une surface) et des motifs symboliques (ex. : pour exprimer des croyances, des significations spécifiques)					→	★

■▲ e. Dégager la symbolique de différents motifs (ex. : les motifs floraux et végétaux dans l'architecture romane symbolisent l'harmonie de l'univers; les motifs sur les poteries berbères symbolisent la fertilité de la terre et la fécondité des femmes)						→	★
<b>1.7. Volume</b>							
a. Identifier les formes tridimensionnelles	P						
b. Identifier le volume réel		→	★				
● c. Différencier le volume réel du volume suggéré				→	★		
■▲ d. Comparer les différents types de volume, y compris le volume plein, le volume creux et le volume vide				→	★		
■▲ e. Dégager la symbolique des différents types de volume (ex. : la sphère symbolise l'entité et la perfection; le cube symbolise la stabilité)						→	★
<b>2. Langage plastique et langage multimédia (espace)</b>							
<b>2.1. Organisation de l'espace</b>							
a. Identifier les façons d'organiser les éléments dans l'espace : énumération, juxtaposition, répétition et alternance, superposition, symétrie et asymétrie	P						
b. Différencier les façons d'organiser les éléments dans un espace bidimensionnel et tridimensionnel (ex. : juxtaposition et superposition, symétrie et asymétrie)		→	★				
●■▲ c. Comparer différentes façons d'organiser les éléments dans l'espace, y compris l'équilibre, le mouvement et le rythme				→	★		
<b>2.2. Organisation de l'espace spatiotemporel</b>							
▲ a. Identifier des façons variées d'organiser l'espace bidimensionnel, tridimensionnel, virtuel et spatiotemporel (ex. : prise de vue, projection d'images, installation et performance)				→	★		
<b>2.3. Représentation de l'espace</b>							
a. Identifier les façons de représenter les éléments dans l'espace : perspective avec chevauchement et perspective en diminution	P						
b. Identifier deux façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle : perspective avec chevauchement et perspective en diminution		→	★				
● c. Différencier des façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle (ex. : perspective avec chevauchement, perspective en diminution, perspective cavalière)				→	★		
● d. Décrire des façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle (ex. : la perspective en diminution, la perspective cavalière, la perspective avec un point de fuite)				→	★		
■▲ e. Comparer des façons de représenter la tridimensionnalité dans une image bidimensionnelle (ex. : perspective en diminution, perspective cavalière, perspective avec un ou des points de fuite, perspective aérienne [atmosphérique])						→	★
■▲ f. Décrire la fonction de différents types de perspective pour créer un effet d'éloignement ou pour suggérer un volume				→	★		
<b>C. Répertoire visuel<sup>2</sup> et repères culturels</b>			1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
a. Productions plastiques <sup>3</sup>	P						
b. Nommer des périodes artistiques (ex. : préhistoire, Renaissance, période contemporaine)		→	★				
c. Situer des périodes et mouvements artistiques dans le temps et l'espace (ex. : sur une ligne du temps : préhistoire, Antiquité, Moyen Âge; impressionnisme, dadaïsme, cubisme)		→	★				
● d. Associer des œuvres à différentes périodes et des artistes à des mouvements artistiques (ex. : Renaissance, baroque, expressionnisme, surréalisme, futurisme, automatisme, Groupe des sept)				→	★		

●	e. Décrire les caractéristiques de différents mouvements et périodes artistiques (ex. : le travail à la tache des impressionnistes, les compositions insolites des surréalistes, les couleurs vibrantes des Fauves, la simplicité et la rigueur mathématique des plasticiens)				→	→	★
■	f. Comparer des œuvres, dont des œuvres québécoises, provenant de différents mouvements et périodes artistiques dont certaines sont puisées dans l'art contemporain et l'art actuel (ex. : œuvres hyperréalistes, œuvres conceptuelles, installation, œuvres du land art)				→	→	★
▲	g. Comparer des productions issues du multimédia (ex. : art en réseau, robotique, spectacle multimédia) et des œuvres variées, dont des œuvres québécoises, appartenant à différents mouvements et périodes artistiques (ex. : cinéma muet, photo sur plaque métallique, folioscope [flipbook], daguerréotype, zootrope, performance)				→	→	★
▲	h. Nommer des créateurs et certaines de leurs œuvres				→	→	★
●	i. Différencier les images personnelles des images médiatiques (ex. : scène de la vie rustique ou du folklore, armoiries, logos, emballage de produits)				→	★	
■▲	j. Décrire la fonction des images personnelles, des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique (ex. : pour témoigner de l'identité d'un peuple, participer au renouvellement de l'art, promouvoir un produit, célébrer un événement ou répondre à un problème d'une époque)				→	★	
●	k. Associer des repères culturels à des aspects de sa culture personnelle, de la culture québécoise et d'autres cultures (ex. : graffitis, tags, fresques urbaines, architecture)				→	★	
■▲	l. Comparer la fonction de différents repères culturels (ex. : l'évolution d'un objet utilitaire de son origine à aujourd'hui, la transformation d'une fête ou d'un rituel au cours des siècles)				→	→	★
■▲	m. Situer des repères culturels dans l'espace et le temps (ex. : la Biosphère (pavillon des États-Unis à Expo 67), le <i>Refus global</i> , le pinceau et l'apparition du crayon électronique, la peinture [tempera, huile, acrylique])				→	→	★

1. On trouvera la liste complète des outils dans le Programme de formation de l'école québécoise, dans la section du contenu de formation propre au programme optionnel Arts plastiques et multimédia.
2. Le répertoire visuel inclut les œuvres d'art, les objets culturels du patrimoine artistique et les images médiatiques. Ces réalisations peuvent aussi être associées à des repères culturels.
3. Étant donné que ces éléments se manifestent dans l'action, ils ont été intégrés dans la section Utilisation des connaissances.

# Arts plastiques

## Utilisation des connaissances

### Compétence 1 – Créer des images personnelles

● 2<sup>e</sup> cycle : Programme obligatoire

■ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques*

▲ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques et multimédia*

<p>→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.</p> <p>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.</p> <p>L'élève réutilise cette connaissance.</p> <p>P : La lettre P correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1<sup>er</sup> cycle du secondaire.</p>	Primaire	Secondaire				
		1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		
		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>A. Exploiter des idées en vue d'une création plastique (1<sup>er</sup> cycle) Exploiter des idées en vue d'une création personnelle (2<sup>e</sup> cycle)</b>						
a. Rechercher quelques idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information	P					
b. Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création en se référant au contenu d'œuvres d'art, d'objets culturels ou d'images médiatiques, au style de différents artistes, aux caractéristiques de mouvements artistiques, etc.		→	★			
c. Choisir une idée authentique et signifiante parmi celles inventoriées (ex. : apporter à la proposition une réponse personnelle exempte de stéréotypes et de clichés)		→	★			
d. Faire des croquis de l'idée retenue (ex. : essais d'emplacement des formes et des éléments par des traits rapides de valeur claire)		→	★			
● e. Faire différents croquis de l'idée authentique et signifiante retenue (ex. : croquis de mémoire)				→	★	
■▲ f. Faire différents croquis de l'idée authentique et signifiante retenue (ex. : croquis d'observation, croquis du sujet selon différents points de vue)				→	→	★
▲ g. Faire des scénarios dessinés et écrits de l'idée authentique et signifiante retenue (ex. : croquis d'une séquence de personnages en mouvement [personnages, plans, scènes])				→	→	★
<b>B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique</b>						
<b>1. Gestes transformateurs<sup>1</sup>, matériaux et outils</b>						
a. Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée, appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait, déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle, tracer en creux, souder et pincer un matériau malléable	P					
b. Faire l'essai de différents gestes transformateurs, y compris : ajouter, coller des formes en aplat ou en relief sur un support, imprimer, creuser, plier, froisser, façonner, fixer et équilibrer des volumes, numériser des images et des objets, photographier, enregistrer et travailler une image numérique		→	★			
● c. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux y compris modeler de l'argile et coller des formes en relief sur un volume (ex. : papier mâché, objets divers)				→	★	
■ d. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux y compris les moyens et outils technologiques (ex. : assembler des morceaux de bois à l'aide de vis, sculpter du plâtre à l'aide d'un ciseau ou d'une râpe, dessiner des images numériques à l'aide d'un crayon électronique <sup>2</sup> ) et les métiers d'art (marteler le métal, texturer du cuir à l'aide d'un poinçon, mettre de la patine, de la glaçure et des engobes)				→	★	

▲	e. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux (ex. : bouger un objet en le numérisant, effectuer différentes prises de vue au caméscope) <sup>2</sup>				→	★		
	f. Utiliser des gestes transformateurs qui précisent son idée	P						
	g. Utiliser des gestes transformateurs en fonction des matériaux qui rehaussent son idée de création (ex. : particulariser une habitation par la représentation de la brique, de la pierre, du déclin, du bardeau)			→	★			
●■▲	h. Utiliser les gestes transformateurs appropriés en fonction des matériaux, et qui mettent en valeur son idée de création (ex. : tracer en creux dans un matériau malléable pour obtenir des textures réelles, tracer des lignes obliques pour créer du mouvement, appliquer un pigment au trait pour particulariser des formes, superposer des lignes pour créer des valeurs)					→	★	
■	i. Utiliser de façon personnelle des gestes transformateurs pour étayer son idée (ex. : appliquer du pastel sec en variant la pression sur la craie, peindre à la tache ou au trait, pincer de l'argile pour en tirer des volumes, numériser des feuilles d'arbres tout en les déplaçant sur la vitre d'exposition, repousser le métal, couper le cuir de manière à atteindre l'effet recherché)					→	→	★
▲	j. Utiliser de façon personnelle des gestes transformateurs pour étayer son idée (ex. : enregistrer une vidéo avec des effets ciblés au tournage et au montage, tamiser un éclairage pour créer une ambiance de manière à atteindre l'effet recherché)					→	→	★
	k. Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	P						
	l. Manier les outils suivants : crayon électronique et tablette graphique, porte-plume, plume à dessin, ciseau, gouge, mirette, ébauchoir, numériseur, caméra numérique, logiciels de dessin et de traitement de l'image			→	★			
●	m. Manier des outils y compris le rouleau et le couteau, de façon appropriée et en appliquant les règles de sécurité (ex. : manier le couteau pour ajouter des formes dans un papier ou un carton)					→	★	
●	n. Manipuler des outils pour étayer son idée de création (ex. : tracer une ligne à l'encre en inclinant légèrement sa plume à dessin)					→	→	★
■	o. Manipuler des outils traditionnels et technologiques (ex. : creuser du linoléum avec une gouge, évider une forme en argile avec une mirette, repousser le métal, couper le cuir de manière à atteindre l'effet recherché, tracer un contour avec un crayon électronique)					→	→	★
▲	p. Manipuler des outils pour rehausser son idée de création (ex. : animer des photos à l'aide d'un logiciel, capter des images en faisant un travelling à l'aide d'un caméscope et d'un trépied fixé sur un chariot à roulettes, projeter une animation au mur à l'aide d'un projecteur multimédia)					→	→	★
<b>2. Langage plastique et langage multimédia (éléments)</b>								
	a. Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume	P						
	b. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser des éléments du langage plastique (ex. : suggérer un mouvement par la convergence de lignes droites, ajouter du contraste ou de la lumière à une image numérique)			→	★			
●	c. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser des éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels (ex. : créer des valeurs par la superposition de lignes droites, varier l'intensité des couleurs primaires et secondaires en ajoutant du blanc et du noir)					→	★	
■	d. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels (ex. : représenter un motif par la répétition et l'alternance de formes, suggérer un volume par le jeu des valeurs dans les couleurs et les teintes, faire un contraste en opposant des couleurs chaudes et des couleurs froides)					→	★	
▲	e. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage multimédia et du langage plastique de manière à créer des effets visuels (ex. : utiliser un gros plan pour mettre en évidence un élément, faire un travelling pour montrer l'ensemble d'une situation)					→	★	
	f. Utiliser une variété d'éléments du langage plastique	P						

g. Utiliser une variété d'éléments du langage plastique, y compris la couleur lumière		→	★			
● h. Intégrer, dans ses créations, des façons de représenter les éléments du langage plastique qui découlent de ses essais (ex. : représenter un rythme par l'alternance de formes, de lignes ou de couleurs)				→	★	
● ■ ▲ i. Utiliser de façon personnelle des éléments du langage plastique en tenant compte des essais préalables (ex. : utiliser une variété de lignes pour inventer une texture, exploiter des valeurs dans les couleurs et les teintes pour réaliser un camaïeu, utiliser la plongée et la contre-plongée)				→	→	★
▲ j. Utiliser de façon personnelle des éléments du langage multimédia en tenant compte des essais préalables (ex. : faire pivoter un objet virtuel sur toutes ses faces pour obtenir une modélisation 3D, introduire des éléments sonores, faire un zoom)				→	→	★
<b>C. Structurer sa réalisation plastique (1<sup>er</sup> cycle) Structurer sa réalisation personnelle (2<sup>e</sup> cycle)</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>1. Langage plastique (espace) et organisation spatiotemporelle</b>						
a. Utiliser les modes d'organisation de l'espace suivants : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie et asymétrie	P	→	★			
● b. Utiliser des modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, répétition, équilibre, mouvement et rythme)				→	★	
■ ▲ c. Utiliser de façon personnelle les modes d'organisation de l'espace qui découlent d'essais préalables afin d'étayer son idée				→	→	★
▲ d. Utiliser de façon personnelle les modes d'organisation spatiotemporelle découlant d'essais préalables afin d'étayer son idée				→	→	★
e. Employer les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution	P	→	★			
● f. Utiliser différents modes de représentation de l'espace, y compris la perspective cavalière				→	★	
■ ▲ g. Utiliser différents modes de représentation de l'espace, y compris la perspective aérienne (atmosphérique) et la perspective avec un ou des points de fuite				→	→	★
<b>D. Rendre compte de son expérience de création plastique (1<sup>er</sup> cycle) Rendre compte de son expérience de création personnelle (2<sup>e</sup> cycle)</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	★			
● ■ ▲ c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	★	
d. Décrire les aspects importants de son expérience qui sont liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	P					
e. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : la recherche d'idées lors de la phase d'ouverture, le réinvestissement des expérimentations lors de la phase d'action productive)		→	★			
● f. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et aux stratégies utilisées (ex. : l'utilisation des trois phases de la dynamique de création; la capacité de faire des retours réflexifs, de reconnaître les apprentissages réalisés, de se donner des défis)				→	★	
■ ▲ g. Relever des éléments à réinvestir en ce qui a trait à la pertinence de ses choix, aux stratégies utilisées et au contexte de réalisation qui ont tous contribué à l'élaboration de la création (ex. : connaissance du langage plastique, de l'organisation et de la représentation de l'espace; façons de tirer parti des imprévus)				→	→	★

- On trouvera la liste complète des gestes transformateurs dans le Programme de formation de l'école québécoise dans la section du contenu de formation propre au premier cycle à la page 411 et celles du deuxième cycle aux pages 33 à 35, selon les types de programmes.
- Au deuxième cycle, les gestes transformateurs liés aux nouvelles technologies et au multimédia sont présents seulement dans les programmes optionnels *Arts plastiques* et *Arts plastiques et multimédia*.

# Arts plastiques

## Utilisation des connaissances

### Compétence 2 – Créer des images médiatiques

● 2<sup>e</sup> cycle : Programme obligatoire

■ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques*

▲ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques et multimédia*

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant. ★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire. ■ L'élève réutilise cette connaissance.  P : La lettre P correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1 <sup>er</sup> cycle du secondaire.	Primaire	Secondaire				
		1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		
		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>A. Exploiter des idées en vue d'une création médiatique</b>						
a. Rechercher quelques idées liées à la proposition de création médiatique en tenant compte du message et des destinataires à l'aide de sources d'information	P	■	■			
b. Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création médiatique en tenant compte : du message à communiquer et des informations sur les destinataires; du contenu et des caractéristiques d'images médiatiques; du rôle des repères culturels; de la signification de codes visuels		→	★			
c. Choisir une idée signifiante parmi celles qui ont été inventoriées qui rejoint le public cible (ex. : connaissance des intérêts du public cible)		→	★			
d. Faire des croquis de l'idée retenue (ex. : essais d'emplacement des formes et des éléments, variation de leur grosseur)		→	★			
● e. Faire des croquis variés de l'idée authentique et signifiante retenue en exploitant différentes stratégies d'observation et de mémorisation (ex. : observer les particularités d'un sujet, se remémorer une action)				→	★	
■▲ f. Faire des croquis variés de l'idée authentique et signifiante retenue en exploitant différentes stratégies d'observation et de mémorisation et en tenant compte de l'impact désiré sur le public cible (ex. : en observant un repère culturel [objet, événement, personnage] pour étayer le message)				→	→	★
▲ g. Faire des scénarios dessinés et écrits de l'idée authentique et signifiante retenue en tenant compte de l'impact désiré sur le public cible (ex. : personnages, plans, scènes)				→	→	★
<b>B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible (1<sup>er</sup> cycle) Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage médiatique (2<sup>e</sup> cycle)</b>						
<b>1. Gestes transformateurs<sup>1</sup>, matériaux et outils</b>						
a. Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée; appliquer un pigment coloré en aplat, à la tache et au trait; déchirer; entailler; découper; enduire une surface de colle; tracer en creux; souder et pincer	P	■	■			
b. Faire l'essai de différents gestes transformateurs, y compris : ajourer, coller des formes en aplat, imprimer, plier, froisser, façonner, numériser des images, photographier, enregistrer une image et travailler une image numérique		→	★			
● c. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux, du message à communiquer et du public cible (ex. : imprimer une gravure, tracer à main levée à l'aide d'un carré à dessin, découper et coller des formes, appliquer un pigment coloré)				→	★	

■	d. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction d'outils traditionnels et technologiques, de matériaux, du message à communiquer et du public cible (ex. : superposer des lignes pour créer des valeurs; numériser des images et des objets) <sup>2</sup>				→	★	
▲	e. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction d'outils technologiques, de matériaux, du message à communiquer et du public cible (ex. : construire et transformer une image numérique, capter des images vidéographiques, animer une image) <sup>2</sup>				→	★	
	f. Utiliser des gestes transformateurs qui précisent le message visuel adressé aux destinataires	P					
	g. Utiliser des gestes transformateurs en fonction des matériaux qui étayent le message visuel à communiquer aux destinataires (ex. : sur une affiche publicitaire pour la promotion d'une ligne de vêtements, particulariser la surface des textiles par la représentation du velours, de la laine, du jute)			→	★		
●■▲	h. Utiliser les gestes transformateurs appropriés en fonction des matériaux et qui mettent en valeur le message visuel (ex. : faire converger des lignes obliques pour créer un mouvement, appliquer un pigment au trait pour particulariser des formes, numériser des textures représentées)				→	★	
■	i. Utiliser de façon personnelle les gestes transformateurs pour matérialiser le message à communiquer (ex. : appliquer du pastel sec en variant la pression sur la craie, peindre à la tache ou au trait, construire et transformer une image numérique)				→	★	
▲	j. Utiliser de façon personnelle les gestes transformateurs pour étayer le message (ex. : enregistrer une vidéo avec des effets ciblés au tournage et au montage, projeter une image pour créer une ambiance)				→	→	★
	k. Manier les outils suivants : brosse, ciseaux, souris, pinceau	P					
	l. Manier les outils suivants : crayon électronique et tablette graphique, logiciel de dessin, porte-plume, plume à dessin, ciseau, numériseur, caméra numérique, logiciels de traitement de l'image			→	★		
●	m. Manier les outils en appliquant les règles de sécurité (ex. : ajouter des formes dans un papier ou un carton avec un couteau)				→	★	
●	n. Manipuler les outils pour communiquer son message (ex. : tracer une ligne à la gouache en variant la pression sur son pinceau)				→	→	★
■	o. Manipuler des outils traditionnels et technologiques pour étayer son message (ex. : tracer à main levée à l'aide d'un crayon feutre, d'un crayon électronique et d'une tablette graphique, numériser des objets)				→	→	★
▲	p. Manipuler des outils traditionnels et technologiques pour étayer son message (ex. : photographier à l'aide d'un caméscope en vue d'assembler ces images pour en faire une animation, projeter une bande annonce publicitaire à l'aide d'un projecteur multimédia)				→	→	★

## 2. Langage plastique et langage multimédia (éléments)

	a. Expérimenter des éléments du langage plastique : forme, ligne, couleur, valeur, texture, motif, volume	P					
	b. Faire l'essai d'éléments du langage plastique (ex. : créer du rythme par la répétition de bandes colorées, suggérer un mouvement par la convergence de lignes droites, ajouter du contraste ou de la lumière à une image numérique, faire converger les couleurs claires vers le centre de l'image)			→	★		
●	c. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser les éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : créer des valeurs par l'utilisation d'une variété de teintes pâles et foncées, créer un rythme par la répétition de formes)				→	★	
■	d. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : représenter un motif par la répétition et l'alternance de formes, suggérer un volume par des valeurs dans les couleurs et les teintes, faire un contraste en opposant des couleurs chaudes et des couleurs froides)				→	★	
▲	e. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage multimédia et, s'il y a lieu, du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : utiliser un gros plan pour mettre en évidence un élément, faire un travelling pour montrer l'ensemble)				→	★	

d'une situation)						
f. Choisir des éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires	P					
g. Choisir des éléments du langage plastique susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : formes, couleurs, espace)		→	★			
●■▲ h. Choisir des éléments du langage plastique et des codes visuels (ex. : formes, couleurs, motifs) susceptibles de rejoindre le public cible				→	★	
▲ i. Choisir des éléments du langage multimédia susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : grand angle, cadrage, éclairage) et des codes visuels (ex. : formes, couleurs, motifs)				→	→	★
j. Utiliser une combinaison d'éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires	P					
k. Utiliser une variété d'éléments du langage plastique, y compris la couleur lumière, pour communiquer son message		→	★			
● l. Intégrer dans ses créations médiatiques diverses façons d'exploiter les éléments du langage plastique qui découlent de ses essais (ex. : représenter un rythme par l'alternance de formes, de lignes ou de couleurs)				→	★	
●■▲ m. Utiliser de façon personnelle des éléments du langage plastique en tenant compte des essais préalables afin de préciser le message retenu (ex. : utiliser une variété de lignes pour inventer une texture, exploiter des valeurs dans les couleurs et les teintes pour réaliser un camaïeu)				→	→	★
▲ n. Utiliser de façon personnelle des éléments du langage multimédia en tenant compte des essais préalables afin de préciser le message retenu (ex. : faire pivoter un objet virtuel sur toutes ses faces pour obtenir une modélisation 3D, utiliser la plongée et la contre-plongée, introduire des éléments sonores, faire un zoom)				→	→	★
<b>C. Structurer sa réalisation médiatique</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>1. Langage plastique (espace) et organisation spatiotemporelle</b>						
a. Utiliser les modes d'organisation de l'espace : énumération, juxtaposition, répétition, alternance, superposition, symétrie et asymétrie	P					
b. Utiliser un des modes d'organisation de l'espace afin d'augmenter l'impact du message visuel sur les destinataires		→	★			
● c. Utiliser des modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, répétition, équilibre, mouvement et rythme) afin de mettre le message en valeur				→	★	
■▲ d. Utiliser de façon personnelle l'organisation de l'espace découlant d'essais préalables afin d'augmenter l'impact du message visuel sur le public cible				→	→	★
▲ e. Utiliser de façon personnelle l'organisation spatiotemporelle découlant d'essais préalables afin d'augmenter l'impact du message visuel sur le public cible				→	→	★
f. Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution, en fonction du message et du public cible		→	★			
● g. Utiliser des modes de représentation de l'espace (ex. : perspective avec chevauchement, perspective cavalière) en fonction du message et du public cible				→	★	
■▲ h. Utiliser des modes de représentation de l'espace (ex. : perspective aérienne [atmosphérique], perspective avec un ou des points de fuite) en fonction du message et du public cible				→	→	★
<b>D. Rendre compte de son expérience de création médiatique</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	★			
●■▲ c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	★	
d. Décrire les aspects importants de son expérience qui sont liés aux gestes transformateurs et aux éléments du langage plastique	P					

e. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : recherche d'idées lors de la phase d'ouverture, réinvestissement des expérimentations lors de la phase d'action productive, capacité de se centrer lors de la création)		→	★			
● f. Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et aux stratégies utilisées (ex. : capacité de faire des retours réflexifs, de reconnaître les apprentissages réalisés, de se donner des défis)				→	★	
■▲ g. Relever les éléments à réinvestir en ce qui a trait à la pertinence de ses choix, aux stratégies utilisées et au contexte de réalisation qui ont tous contribué à l'élaboration de la création (ex. : connaissance du langage plastique, de l'organisation et de la représentation de l'espace; gestion du temps alloué; façons de tirer parti des imprévus)				→	→	★

1. On trouvera la liste complète des gestes transformateurs dans le Programme de formation de l'école québécoise dans la section du contenu de formation propre au premier cycle à la page 411 et à celles du contenu de formation du deuxième cycle aux pages 33 à 35, selon les type de programmes.
2. Au deuxième cycle, les gestes transformateurs liés aux nouvelles technologies et au multimédia sont présents seulement dans les programmes optionnels *Arts plastiques* et *Arts plastiques et multimédia*.

# Arts plastiques

## Utilisation des connaissances

### Compétence 3

1<sup>er</sup> cycle : **Apprécier des œuvres d'art et des objets du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques**

2<sup>e</sup> cycle : **Apprécier des images**

● 2<sup>e</sup> cycle : Programme obligatoire

■ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques*

▲ 2<sup>e</sup> cycle : Programme optionnel *Arts plastiques et multimédia*

<p>→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.</p> <p>★ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.</p> <p>■ L'élève réutilise cette connaissance.</p> <p>P : La lettre P correspond à certaines connaissances du programme d'arts plastiques du primaire qui doivent être approfondies ou mises en application au 1<sup>er</sup> cycle du secondaire.</p>	<b>Primaire</b>	<b>Secondaire</b>				
		<b>1<sup>er</sup> cycle</b>		<b>2<sup>e</sup> cycle</b>		
		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
<b>A. Analyser une œuvre ou une réalisation (1<sup>er</sup> cycle)</b> <b>Analyser une image (2<sup>e</sup> cycle)</b>						
a. Observer des éléments disciplinaires à partir de réalisations d'élèves, d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici ou d'ailleurs	P	■	■			
b. Relever les éléments représentés provenant de différents mouvements et périodes artistiques (ex. : portrait, autoportrait, paysage, nature morte, scène)		→	★	■	■	■
● c. Faire des liens entre les éléments représentés et les aspects historiques et socioculturels présents dans l'œuvre (ex. : la sculpture d'un athlète de la Grèce antique, les jeux d'enfants dans une scène urbaine, une affiche qui invite les jeunes à s'enrôler à l'époque de la guerre de 1939-1945)				→	★	■
■ d. Faire des liens entre les éléments représentés, les aspects historiques et socioculturels et la dimension symbolique (ex. : des scènes de portage et de chasse, les cabanes à sucre et les glissades de toboggan, la forme et la couleur d'un panneau de signalisation)				→	→	★
▲ e. Faire des liens entre les éléments représentés, les aspects historiques et socioculturels et la dimension symbolique (ex. : des personnages dans un film muet, une vidéo interactive interpellant le spectateur, une combinaison d'une projection d'images fixes et d'une bande sonore en boucle citant les vers d'un poète dans une installation)				→	→	★
■▲ f. Situer l'image dans son contexte de réalisation au regard des éléments de contenu et de l'information recueillie, à partir de différentes sources, sur les périodes et mouvements artistiques (ex. : les peintures rupestres de la préhistoire, les fresques de l'Égypte ancienne, l'architecture du Québec d'autrefois, l'expressivité de l'art de la rue)					→	★
▲ g. Situer l'image spatiotemporelle dans son contexte de réalisation au regard des éléments de contenu et de l'information recueillie à partir de différentes sources (ex. : une affiche pour annoncer un produit de consommation, une photo de presse pour informer, une vidéo pour promouvoir un produit, un vidéoclip pour divertir)				→	→	★
<b>1. Langage plastique et langage multimédia (éléments)</b>						
a. Repérer les éléments du langage plastique qui se rapportent aux critères d'appréciation proposés	P	■	■			
b. Relever les éléments du langage plastique (ex. : couleurs primaires, lignes droites et formes épurées dans une œuvre abstraite)		→	★	■	■	■

●	c. Différencier les éléments du langage plastique qui composent les formes figuratives et non figuratives (ex. : couleurs vives et contrastes chez les Fauves; netteté de la ligne et pureté de la couleur chez les Plasticiens)				→	★	
■	d. Comparer les éléments du langage plastique utilisés dans l'image (ex. : organisation de l'espace dans les œuvres in situ; représentation de l'espace dans les œuvres de la Renaissance)				→	→	★
▲	e. Comparer les éléments du langage plastique et du langage multimédia utilisés dans l'image (ex. : la couleur pigmentaire dans une peinture et la couleur lumière dans une image virtuelle)				→	→	★
	f. Repérer les effets visuels obtenus par l'utilisation des éléments du langage plastique	P					
	g. Relever les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique (ex. : la texture obtenue par la répétition de courtes lignes; la répétition de taches pour créer des valeurs ou un dégradé de tons)		→	★			
●	h. Différencier les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique (ex. : le rythme par la répétition de formes; la valeur par la superposition de lignes droites et obliques)				→	★	
■	i. Comparer les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique (ex. : un dégradé de couleurs, le mouvement créé par des lignes courbes, le motif découlant de l'alternance de formes)				→	→	★
■	j. Comparer les effets visuels et symboliques découlant du traitement des éléments du langage plastique et du choix de codes visuels (ex. : choix de formes et de couleurs qui caractérisent l'art d'un peuple [tartans écossais, tatouages maoris, ceinture fléchée])					→	★
▲	k. Comparer les caractéristiques des effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique et du langage multimédia (ex. : utilisation de couleurs complémentaires pour créer un contraste, utilisation d'un accéléré d'images pour créer du mouvement ou une émotion, intégration d'un dispositif vidéo dans une performance)				→	→	★

## 2. Langage plastique et langage multimédia (espace)

	a. Repérer l'organisation des éléments dans un espace en deux et en trois dimensions	P					
	b. Relever des façons d'organiser les éléments dans l'espace bidimensionnel ou tridimensionnel : énumération, juxtaposition, répétition, alternance, superposition, symétrie et asymétrie (ex. : alternance d'éléments pour créer un rythme, les dimensions des formes pour mettre ses éléments en évidence)		→	★			
●	c. Différencier des façons d'organiser les éléments dans l'espace bidimensionnel ou tridimensionnel (ex. : éléments placés en symétrie pour équilibrer l'espace; en sculpture, volumes tenant en équilibre à la verticale ou à l'horizontale)				→	★	
■	d. Comparer l'organisation des éléments dans l'espace bidimensionnel ou tridimensionnel de l'image analysée à celle d'autres images (ex. : la qualité des lignes, la superposition de formes ou de volumes, le dynamisme de l'organisation de l'espace)				→	→	★
▲	e. Comparer l'organisation des éléments dans l'espace bidimensionnel, tridimensionnel ou virtuel de l'image analysée à celle d'autres images (ex. : disposition des éléments dans une peinture, une vidéo ou une installation)				→	→	★
	f. Repérer la représentation de l'espace dans des réalisations en deux dimensions : perspective avec chevauchement	P					
	g. Relever les modes de représentation de l'espace, y compris la perspective avec chevauchement et la perspective en diminution (ex. : superposition de formes pour créer une perspective avec chevauchement, variation de la grosseur des éléments en fonction de leur éloignement)		→	★			
●	h. Relever les modes de représentation de l'espace et plus particulièrement la perspective cavalière (ex. : représentation d'un volume par des lignes parallèles)				→	★	
■▲	i. Relever les modes de représentation de l'espace, y compris la perspective aérienne (ex. : du premier plan précis et foncé et au dernier plan flou et pâle) et la perspective avec un ou plusieurs points de fuite (ex. : la représentation d'une rue, d'une rivière, d'un sentier)				→	→	★

## 3. Gestes transformateurs

a. Observer les traces de gestes utilisés pour réaliser l'image	P					
b. Relever les façons de créer des traces gestuelles à partir de différents matériaux et outils (ex. : les tracés expressifs au pinceau dans les œuvres japonaises, l'application de la peinture à la spatule dans les œuvres de certains peintres automatistes, l'assemblage d'objets hétéroclites dans des œuvres du mouvement dadaïste)		→	★			
● c. Différencier les façons de créer des traces gestuelles à partir de différents matériaux et outils (ex. : les mouvements obtenus avec de la gouache et un pinceau sec ou mouillé, le raffinement des gestes des peintres de la Renaissance, les gestes dynamiques du mouvement abstrait américain)				→	★	
■ d. Comparer les traces visuelles laissées par différents matériaux et outils traditionnels et technologiques (ex. : les lignes gravées dans l'argile des masques phéniciens, les encoches laissées par le ciseau sur un bas relief en bois)				→	→	★
▲ e. Comparer les traces visuelles laissées par l'utilisation de moyens et d'outils technologiques et de matériaux et outils traditionnels (ex. : dans l'art actuel, l'utilisation de textes et de photocopies, l'intégration d'éléments sonores, l'enregistrement en direct d'une performance)				→	→	★
<b>B. Interpréter le sens de l'œuvre ou de la réalisation (1<sup>er</sup> cycle) Construire son interprétation de l'image (2<sup>e</sup> cycle)</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
a. Expliquer la raison pour laquelle cet élément a suscité une réaction	P					
b. Faire des liens entre les éléments observés et la signification qui s'en dégage (ex. : les contrastes de couleurs qui peuvent produire un effet dramatique, une scène de la vie des premiers explorateurs qui permet de comprendre leur misère)		→	★			
● c. Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur des périodes et des mouvements artistiques (ex. : information sur les rites funéraires de l'Égypte ancienne, sur la fonction des sarcophages et la symbolique de leurs ornements décoratifs; information sur l'influence du Refus global sur la démarche des artistes québécois de cette époque)				→	★	
●■▲ d. Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur les caractéristiques des périodes et des mouvements artistiques (ex. : l'utilisation de contrastes de couleurs pour attirer le regard sur un élément en particulier, les couleurs dans des blasons pour signifier l'appartenance à une famille)				→	→	★
■▲ e. Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur les œuvres provenant de certaines périodes et mouvements artistiques, et la fonction de symbolisation de l'image (ex. : un haut contraste qui crée une opposition, la transparence qui traduit l'éphémère, l'exploitation des motifs dans l'art islamique, l'univers insolite et poétique des surréalistes, la forme et les couleurs de panneaux routiers)				→	→	★
<b>C. Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	★			
●■▲ c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	★	
d. Justifier son point de vue à partir de ses observations	P					
e. Justifier son point de vue à partir de ses observations et de l'information recueillie (ex. : gestes utilisés par l'artiste, impact des couleurs dans une image médiatique, caractéristiques de la période dans laquelle l'œuvre a été créée)		→	★			
● f. Justifier son point de vue à partir de l'information recueillie du contenu de l'image, du sens perçu et des critères d'appréciation ciblés, et des recherches effectuées				→	★	
■▲ g. Comparer son point de vue à celui d'autres personnes (ex. : la symbolique des formes dans un totem amérindien, la symbolique des couleurs chez les Fauves, la symbolique des lignes dans une image médiatique)				→	→	★
<b>D. Rendre compte de son expérience d'appréciation</b>		1 <sup>re</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>

a. Utiliser le vocabulaire disciplinaire	P					
b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme		→	★			
●■▲ c. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans chacun des programmes				→	★	
d. Décrire les aspects importants liés à l'appréciation des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique	P					
e. Décrire des aspects de son expérience liés à la démarche d'appréciation et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : habileté à réfléchir et à créer des liens, capacité de repérer les éléments expressifs, capacité d'observer avec acuité)		→	★			
● f. Décrire des aspects de son expérience liés à la démarche d'appréciation et aux stratégies utilisées (ex. : reconnaître les apprentissages réalisés, se centrer sur la tâche, faire de l'observation active, adopter des attitudes positives)				→	★	
■▲ g. Relever les éléments à réinvestir qui ont contribué à l'élaboration de l'appréciation (ex. : exploitation de différentes sources d'information, méthode de consignation)				→	→	★