

## GRANDES IDÉES

Le but d'un artiste est de transformer des **matériaux** en œuvre artistique.

Les **arts graphiques** contribuent à la culture et ouvrent une fenêtre sur l'expérience humaine.

Perfectionner l'expression artistique demande de la persévérance, de l'endurance et la prise de risques.

Les choix artistiques réfléchis enrichissent la profondeur et la signification du graphisme.

L'**expérience esthétique** a le pouvoir de changer la perspective.

## Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p><b>Explorer et créer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des œuvres graphiques en utilisant l'<b>inspiration sensorielle</b>, l'imagination et l'investigation</li> <li>• Concevoir, créer et peaufiner des œuvres graphiques</li> <li>• Créer des œuvres graphiques innovatrices pour un public cible</li> <li>• Examiner les possibilités artistiques et les perspectives interculturelles</li> <li>• Prendre des <b>risques créatifs</b> pour exprimer des pensées et des émotions</li> <li>• Perfectionner des talents et des techniques reliées à une variété de <b>styles</b> et d'outils</li> <li>• Faire preuve d'innovation en créant des œuvres graphiques et en surmontant les obstacles à la conception</li> <li>• Examiner les contributions de graphistes traditionnels et innovateurs issus de divers <b>mouvements</b>, époques et contextes</li> <li>• Choisir et combiner intentionnellement des matériaux, des procédés et des outils pour véhiculer des idées et justifier des choix</li> </ul> <p><b>Raisonner et réfléchir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier le processus réciproque de <b>critique</b> et y participer</li> <li>• Interpréter et évaluer, en utilisant le vocabulaire spécifique à cette discipline, comment les artistes se servent du matériel, des outils, des procédés et de l'<b>environnement</b> dans les œuvres graphiques</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Éléments des arts visuels</b></li> <li>• <b>Principes de l'esthétique</b></li> <li>• <b>Stratégies d'élaboration d'images</b></li> <li>• Arts d'impression et <b>formes</b> graphiques, <b>matériaux</b>, <b>outils</b> et <b>procédés</b></li> <li>• <b>Démarche de création</b></li> <li>• Symboles et métaphores</li> <li>• Rôle et rapports de l'artiste et du public</li> <li>• Influence de la <b>culture visuelle</b> sur les médias sociaux et autres médias</li> <li>• Visions du monde, récits et pratiques traditionnels et contemporains des peuples autochtones exprimés par les arts graphiques</li> <li>• Apport de graphistes traditionnels, novateurs et interculturels issus d'un éventail de mouvements, de cultures et d'époques</li> <li>• Histoire d'une variété de mouvements artistiques, y compris leurs rôles dans les sociétés anciennes et contemporaines</li> </ul>

### Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyser les choix conceptuels du graphisme</li> <li>• Réfléchir sur ses réponses personnelles aux <b>questions d'ordre esthétique</b></li> <li>• Réfléchir sur l'influence exercée par <b>divers contextes</b> sur les œuvres graphiques</li> </ul> <p><b>Communiquer et documenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Documenter</b>, faire partager et comprendre les œuvres graphiques dans divers contextes</li> <li>• Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le <b>lieu</b> par la création artistique</li> <li>• Exprimer des idées et des perspectives par des œuvres graphiques</li> <li>• Examiner des <b>questions sociales et environnementales</b> et y <b>réagir</b> en utilisant les œuvres graphiques</li> </ul> <p><b>Faire des liens et développer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des œuvres graphiques afin d'exprimer son <b>regard personnel</b>, son histoire et ses valeurs</li> <li>• Explorer les perspectives, les connaissances et les protocoles des Autochtones, les autres <b>méthodes d'acquisition du savoir</b> et les connaissances sur la culture locale à l'aide des œuvres graphiques</li> <li>• Examiner les relations réciproques entre les arts graphiques, la culture et la société</li> <li>• Évaluer les possibilités personnelles, éducatives et professionnelles qu'offrent les arts graphiques et les domaines connexes</li> <li>• Établir des liens à l'échelle locale, nationale ou mondiale au moyen des arts graphiques</li> <li>• <b>Utiliser les matériaux de manière responsable</b> et sécuritaire ainsi que les outils et l'espace de travail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Droits moraux</b> et considérations éthiques concernant l'<b>appropriation culturelle</b> et le plagiat</li> <li>• Protocoles et procédures en matière de santé et de sécurité</li> </ul>

Grandes idées – Approfondissements

- **matériaux** : tout matériau pour les arts visuels allant du plus traditionnel au plus innovateur, compte tenu que la variété des matériaux disponibles pour les artistes est sans limites et évolue constamment
- **arts graphiques** : utilisent des techniques de reproduction telles que les arts d'impression, les arts graphiques, l'illustration et l'art conceptuel
- **expérience esthétique** : réactions sensorielles, cognitives ou émotionnelles aux œuvres d'art

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **inspiration sensorielle** : idées inspirées par les expériences sensorielles comme l'odeur des aiguilles de pin ou le son du crissement de pneus
- **risques créatifs** : consistent à faire un choix éclairé pour accomplir quelque chose dans un contexte où des résultats inattendus sont acceptables et offrent des occasions d'apprentissage
- **styles** : caractéristique des œuvres d'art ayant en commun des signes visuels distinctifs faisant qu'elles appartiennent au même style artistique
- **mouvements** : mouvements qui se créent lorsque des groupes d'artistes adoptent une philosophie, un style et un objectif communs, généralement durant la même époque (p. ex. renaissance, néo-classicisme, romantisme, impressionnisme, symbolisme, postimpressionnisme, art nouveau, art déco, fauvisme, expressionnisme, cubisme, futurisme, dadaïsme, de Stijl, Bauhaus, constructivisme, surréalisme, réalisme social, expressionnisme abstrait, peinture par champs de couleurs, pop art, art optique, land art, minimalisme, graffiti, postmodernisme, remodernisme)
- **critique** : stratégies d'évaluation adaptées selon l'âge (p. ex. dialogue face à face, discussions de groupe axées sur l'inclusion et la confiance, écriture réflexive, ateliers-carrousel)
- **environnement** : lieu qui influence la création de l'œuvre artistique; fait référence à une œuvre d'art reliée à un lieu spécifique ou créée pour ce lieu
- **questions d'ordre esthétique** : questions liées à la nature, à l'expression et à la perception des œuvres artistiques
- **divers contextes** : par exemple, contexte personnel, social, culturel, environnemental et historique
- **Documenter** : réaliser des activités qui aident les élèves à réfléchir sur leurs apprentissages et à les démontrer (p. ex. rédiger une dissertation ou un article, tenir un journal, prendre des photos, élaborer un scénarimage, réaliser des clips vidéo ou des enregistrements sonores, réaliser de nouvelles œuvres, constituer un portfolio)
- **lieu** : tout environnement, localité ou contexte dans lequel les gens interagissent pour apprendre, se créer une mémoire collective, réfléchir sur l'histoire, vivre la culture et établir une identité; les liens existants entre les gens et les lieux constituent la base des perspectives autochtones sur le monde
- **questions sociales et environnementales** : enjeux locaux, régionaux et nationaux et enjeux liés à la justice sociale
- **réagir** : réaliser des activités allant de la réflexion à l'action
- **regard personnel** : forme d'expression qui manifeste la personnalité, la perspective ou la vision du monde d'une personne
- **méthodes d'acquisition du savoir** : méthodes propres aux Premières Nations, aux Métis et aux Inuits qui varient selon le sexe, sont spécifiques au sujet ou à la discipline et sont culturelles, intégrées et intuitives
- **Utiliser les matériaux de manière responsable** : utiliser les matériaux de manière écoresponsable en tenant compte du temps nécessaire pour la biodégradation et du potentiel de réutilisation et de recyclage

## Contenu – Approfondissements

- **Éléments des arts visuels** : couleurs, formes, lignes, figures, espaces, textures, tons, valeurs
- **Principes de l'esthétique** : équilibre, contraste, emphase, harmonie, mouvement, motif, répétition, rythme, unité
- **Stratégies d'élaboration d'images** : procédés consistant à transformer les idées et les expériences en images (p. ex. abstraction, compression, aberration de forme, élaboration, exagération, geste, figure, fragmentation, association libre, juxtaposition, agrandissement, métamorphose, minification, multiplication, plan subjectif, inversion, rotation, simplification, stylisation, croquis miniaturisé, scénarimage, récit)
- **formes** : pour les arts imprimés et graphiques (p. ex. arts d'impression, images numériques, art conceptuel, illustration, BD romanesques, typographie, autres genres)
- **matériaux** : pour les arts imprimés et graphiques (p. ex. linoléum, cuivre, aluminium, acrylique, polystyrène, écrans, encre, papier, tissu, bois, l'utilisation improvisée de matériaux de collagraphie)
- **outils** : pour les arts imprimés et graphiques (p. ex. crayon, stylo, molette, presse typographique, frottons, ciseau, outil à gravure, outil à ciseler, aérographe, règle, logiciel de graphisme numérique, numériseur, imprimante, appareil photo, appareil portable)
- **procédés** : pour les arts imprimés et graphiques (p. ex. monotype, gaufrage, impression en creux, planographie, sérigraphie)
- **Démarche de création** : ensemble des moyens à l'aide desquels une œuvre artistique (en danse, en art dramatique, en musique ou en arts visuels) est conçue; comprend des procédés multiples comme l'exploration, la sélection, l'agencement, le peaufinage, la réflexion et l'établissement de liens
- **culture visuelle** : aspects d'une culture qui dépendent de la représentation visuelle
- **Droits moraux** : droits qu'a l'artiste de contrôler ce qui se passe avec ses créations (p. ex. empêcher leur modification, altération ou dénaturation); l'élève doit savoir quand il peut modifier une image créée par quelqu'un d'autre et quand il ne peut pas le faire
- **appropriation culturelle** : utilisation de motifs, de thèmes, de voix, d'images, de connaissances, de récits, de chansons ou d'œuvres dramatiques ou d'autres manifestations de nature culturelle sans autorisation, dans un contexte inapproprié ou dénaturant l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture