

GRANDES IDÉES

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

Les arts visuels sont des éléments essentiels à la culture et à l'identité personnelle.

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 des œuvres artistiques.

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>Explorer et créer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des œuvres artistiques bidimensionnelles (2D) en utilisant l'inspiration sensorielle, l'imagination et l'investigation • Concevoir, créer et peaufiner une variété d'œuvres artistiques en 2D pour un public cible • Examiner les possibilités artistiques et prendre des risques créatifs • Perfectionner des talents et des techniques artistiques dans une variété de styles • Démontrer une participation active en créant des œuvres artistiques et en surmontant les obstacles à la création • Examiner les contributions des artistes visuels traditionnels, innovateurs et interculturels provenant de divers mouvements, époques et contextes • Choisir et combiner intentionnellement des matériaux, des procédés et des outils pour véhiculer des idées et justifier des choix <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le processus réciproque de critique et y participer • Interpréter et évaluer, en utilisant le langage spécifique à cette discipline, comment les artistes se servent des matériaux, des outils, des procédés et de l'environnement durant la création artistique en 2D 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Éléments des arts visuels • Principes de l'esthétique • Stratégies d'élaboration d'images • Matériaux, outils et procédés pour les œuvres artistiques en 2D • Démarche de création • Symboles et métaphores • Rôle et rapports de l'artiste et du public dans différents contextes • Influence de la culture visuelle sur les médias sociaux et autres médias • Visions du monde, histoire, pratiques et récits traditionnels et contemporains des peuples autochtones exprimés par les œuvres artistiques en 2D • Apport d'artistes visuels traditionnels, novateurs et interculturels issus d'un éventail de mouvements, de contextes et d'époques

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Procéder à des analyses et faire des choix conceptuels pour les œuvres artistiques en 2D • Réfléchir sur les réponses personnelles aux questions d'ordre esthétique • Examiner l'influence exercée par divers contextes sur les œuvres d'art <p>Communiquer et documenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documenter, faire partager et comprendre les œuvres artistiques en 2D dans divers contextes • Faire preuve de respect pour soi-même, les autres et le lieu par la création artistique • Exprimer des idées et des perspectives par des œuvres artistiques en 2D • Examiner des questions sociales et environnementales et y réagir en utilisant des œuvres artistiques en 2D <p>Faire des liens et développer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des œuvres artistiques afin d'exprimer son regard personnel, son histoire et ses valeurs • Explorer les perspectives, les connaissances et les protocoles des Autochtones, les autres méthodes d'acquisition du savoir et les connaissances sur la culture locale à l'aide des œuvres artistiques en 2D • Examiner les relations réciproques entre les œuvres artistiques en 2D, la culture et la société • Évaluer les possibilités personnelles, éducatives et professionnelles qu'offrent les arts visuels et les domaines connexes • Établir des liens avec les autres à l'échelle locale, nationale et mondiale au moyen des œuvres artistiques en 2D • Utiliser les matériaux de manière responsable et sécuritaire ainsi que les outils et l'espace de travail 	<ul style="list-style-type: none"> • Histoire d'une variété de mouvements artistiques, y compris leurs rôles dans les sociétés anciennes et contemporaines • Droits moraux et considérations éthiques concernant l'appropriation culturelle et le plagiat • Protocoles et procédures en matière de santé et de sécurité

Grandes idées – Approfondissements

- **matériaux** : tout matériau pour les arts visuels allant du plus traditionnel au plus innovateur, compte tenu que la variété des matériaux auxquels ont accès les artistes est sans limites et évolue constamment
- **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 ou 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, nationaux et mondiaux 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)
- **Matériaux** : pour les œuvres artistiques en 2D, comprend la mine de plomb, le fusain, la craie, le pastel à l'huile, l'encre, l'aquarelle, la peinture acrylique, la peinture à l'huile, le minium, la tempéra, la gouache, le crayon Conté, le médium en gel, le gesso, le pastel en godet, le gel autolissant, la toile, le panneau dur, le panneau de fibres dur, le papier Terraskin, le carton à dessin
- **outils** : tout objet de création d'images en arts visuels; les œuvres artistiques en 2D sont créées à l'aide de crayons, de stylos, de gommes mie de pain, d'estompes, de règles, de compas à dessin, de T à dessin, de pochoirs, de brosses, de bâtonnets, de feutres pinceaux, de flacons pulvérisateurs, de flacons souples, de palettes, de couteaux à palette, d'éponges
- **procédés** : pour les œuvres artistiques en 2D, l'esquissage, le dessin gestuel, le dessin de perspective et d'architecture, l'agrandissement sur quadrillage, le hachurage croisé, le pointillage, le nuançage, le sfumato, le veinage, le frottage, le lavis, l'apprêtage, la décoration sous glaçure, l'ébauche, le frottis, l'empâtement, la fresque, la gravure en camaïeu, la peinture en camaïeu gris, le cirage, le clair-obscur
- **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