

GRANDES IDÉES

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

Les arts visuels reflètent les relations réciproques entre l'individu, la communauté, l'histoire et la société.

Évoluer en tant qu'artiste dépend de la persévérance, de l'endurance et de la réflexion.

L'expression artistique est la représentation physique, émotive et cognitive de notre **humanité** par l'artiste.

Les œuvres artistiques bidimensionnelles offrent une **expérience esthétique** unique en son genre dans une variété de contextes.

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 des œuvres artistiques en 2D pour un public cible • Explorer 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 • Choisir et combiner intentionnellement des matériaux, des procédés et des outils pour véhiculer des idées • Explorer les contributions des artistes traditionnels et innovateurs issus de divers mouvements et contextes <p>Raisonner et réfléchir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre l'objectif d'une critique et choisir quand mettre en pratique les suggestions reçues • Décrire et analyser, en utilisant le vocabulaire spécifique à cette discipline, comment les artistes se servent des matériaux, des outils, des procédés et de l'environnement durant la création d'œuvres 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 de l'artiste et du public • Influence de la culture visuelle sur les médias sociaux et autres médias • Visions du monde, pratiques, histoire et récits traditionnels et contemporains des peuples autochtones exprimés par les œuvres artistiques en 2D • Apport d'artistes traditionnels, novateurs et interculturels issus d'un éventail de mouvements et d'époques

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Analyser les choix conceptuels des œuvres artistiques en 2D • Trouver des 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 d'une conscience de soi, des autres et du lieu dans les œuvres artistiques en 2D • Exprimer des pensées et des émotions par des œuvres artistiques en 2D • Aborder 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 • Explorer les relations réciproques entre les œuvres artistiques en 2D, la culture et la société • Explorer 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, régionale ou nationale 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"> • 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.
- **humanité** : les qualités de l'être humain (la capacité d'aimer, de créer, d'investiguer, etc.)
- **expérience esthétique** : réactions sensorielles, cognitives ou émotionnelles aux œuvres d'art

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **inspiration sensorielle** : idées inspirées par les expériences sensorielles comme les sons d'un orchestre ou l'odeur d'un atelier de mécanique
- **Explorer** : apprendre par l'expérimentation pour réfléchir et remettre certaines idées en question
- **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 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

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **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, la toile, 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 pinceaux, de ciseaux, de gommes mie de pain, d’estompes, de règles, de compas à dessin, de pochoirs, d’étampes, de brosses, de bâtonnets, de feutres pinceaux, de flacons pulvérisateurs, de flacons souples, de couteaux à palette, d’éponges et peuvent comprendre l’utilisation improvisée d’objets divers
- **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 nuancier, le sfumato, le veinage, le frottage, le lavis, l’apprêtage, la décoration sous glaçure, l’ébauche, le frottis, l’empatement, la fresque
- **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