

ARTS VISUELS

AVI3M

11^e année

Direction du projet :	Claire Trépanier
Coordination :	Lise Goulet
Recherche documentaire :	Geneviève Potvin
Équipe de rédaction :	Chantal Burelle, première rédactrice Daniel Côté Colette Dromaguet
Première relecture :	Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques

Le ministère de l'Éducation de l'Ontario a fourni une aide financière pour la réalisation de ce projet mené à terme par le CFORP au nom des douze conseils scolaires de langue française de l'Ontario. Cette publication n'engage que l'opinion de ses auteures et auteurs.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	5
Cadre d'élaboration des esquisses de cours	7
Aperçu global du cours	9
Aperçu global de l'unité 1 : Arts et sciences	19
Activité 1.1 : Sensazione	24
Activité 1.2 : Corporalità	31
Activité 1.3 : Dimostrazione	37
Activité 1.4 : Sfumato	42
Activité 1.5 : Arte/Scienza	48
Activité 1.6 : Tâche d'évaluation sommative - Curiosità/Connessione	53
Aperçu global de l'unité 2 : Art, terre et lieu	
Activité 2.1 : Nature et signes	
Activité 2.2 : Nature et exotisme	
Activité 2.3 : Nature et lumière	
Activité 2.4 : Nature et provocation	
Aperçu global de l'unité 3 : Art, culture et société	
Activité 3.1 : Art et réalité	
Activité 3.2 : Art et avant-garde	
Activité 3.3 : Art et culture	
Activité 3.4 : Art et société	
Aperçu global de l'unité 4 : Arts et lettres	
Activité 4.1 : Art, histoire et fresques	
Activité 4.2 : Art et voyages	
Activité 4.3 : Art et contemplation	
Activité 4.4 : Art et institution	
Aperçu global de l'unité 5 : Art et communication	
Activité 5.1 : Mot, message, image	
Activité 5.2 : Message et support	
Activité 5.3 : Interrogation, intégration	
Activité 5.4 : Installation, interaction	
Tableau des attentes et des contenus d'apprentissage	61

INTRODUCTION

Le ministère de l'Éducation (MÉO) dévoilait au début de 1999 les nouveaux programmes-cadres de 9^e et de 10^e année et en juin 2000 ceux de 11^e et de 12^e année. En vue de faciliter la mise en oeuvre de ce tout nouveau curriculum du secondaire, des équipes d'enseignantes et d'enseignants, provenant de toutes les régions de l'Ontario, ont été chargées de rédiger, de valider et d'évaluer des esquisses directement liées aux programmes-cadres du secondaire pour chacun des cours qui serviraient de guide et d'outils de travail à leurs homologues. Les esquisses de cours, dont l'utilisation est facultative, sont avant tout des suggestions d'activités pédagogiques, et les enseignantes et enseignants sont fortement invités à les modifier, à les personnaliser ou à les adapter au gré de leurs propres besoins.

Les esquisses de cours répondent aux attentes des systèmes scolaires public et catholique. Certaines esquisses de cours se présentent en une seule version commune aux deux systèmes scolaires (p. ex., *Mathématiques* et *Affaires et commerce*) tandis que d'autres existent en version différenciée. Dans certains cas, on a ajouté un préambule à l'esquisse de cours explicitant la vision catholique de l'enseignement du cours en question (p. ex., *Éducation technologique*) alors que, dans d'autres cas, on a en plus élaboré des activités propres aux écoles catholiques (p. ex., *Éducation artistique*). L'Office provincial de l'éducation catholique de l'Ontario (OPÉCO) a participé à l'élaboration des esquisses destinées aux écoles catholiques.

Chacune des esquisses de cours reprend en tableau les attentes et les contenus d'apprentissage du programme-cadre avec un système de codes qui lui est propre. Ce tableau est suivi d'un Cadre d'élaboration des esquisses de cours qui présente la structure des esquisses. Toutes les esquisses de cours ont un Aperçu global du cours qui présente les grandes lignes du cours et qui comprend, à plus ou moins cinq reprises, un Aperçu global de l'unité. Ces unités englobent diverses activités qui mettent l'accent sur des sujets variés et des tâches suggérées aux enseignantes ou enseignants ainsi qu'aux élèves dans le but de faciliter l'apprentissage et l'évaluation.

Toutes les esquisses de cours comprennent une liste partielle de ressources disponibles (p. ex., personnes-ressources, médias électroniques) qui a été incluse à titre de suggestion et que les enseignantes et enseignants sont invités à enrichir et à mettre à jour.

Étant donné l'évolution des projets du ministère de l'Éducation concernant l'évaluation du rendement des élèves et compte tenu que le dossier d'évaluation fait l'objet d'un processus continu de mise à jour, chaque esquisse de cours suggère quelques grilles d'évaluation du rendement ainsi qu'une tâche d'évaluation complexe et authentique à laquelle s'ajoute une grille de rendement.

CADRE D'ÉLABORATION DES ESQUISSES DE COURS

APERÇU GLOBAL DU COURS	APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ	ACTIVITÉ
Espace réservé à l'école <i>(à remplir)</i>	Description et durée	Description et durée
Description/fondement	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage	Domaines, attentes et contenus d'apprentissage
Titres, descriptions et durée des unités	Titres et durée des activités	Notes de planification
Stratégies d'enseignement et d'apprentissage	Liens	Déroulement de l'activité
Évaluation du rendement de l'élève	Mesures d'adaptation pour répondre aux besoins des élèves	Annexes
Ressources	Évaluation du rendement de l'élève	
Application des politiques énoncées dans <i>ÉSO - 1999</i>	Sécurité	
Évaluation du cours	Ressources	
	Annexes	

APERÇU GLOBAL DU COURS (AVI3M)

Espace réservé à l'école (*à remplir*)

École :

Conseil scolaire de district :

Section :

Chef de section :

Personne(s) élaborant le cours :

Date :

Titre du cours : Arts visuels

Année d'études : 11^e

Type de cours : Cours préuniversitaire/précollégial

Code de cours de l'école :

Programme-cadre : Éducation artistique

Date de publication : 2000

Code de cours du Ministère : AVI3M

Valeur en crédit : 1

Cours préalable : Arts visuels, 9^e ou 10^e année, cours ouvert

Description/fondement

Ce cours donne à l'élève l'occasion de perfectionner ses habiletés et ses connaissances en arts visuels. L'élève explore une variété de sujets dans des activités d'atelier et consolide ses habiletés pratiques. Il ou elle analyse ses œuvres et étudie divers aspects de l'histoire de l'art occidental ainsi que les formes d'art du Canada et de différentes parties du monde.

Titres, descriptions et durée des unités

Unité 1 : Arts et sciences

Durée : 31 heures

Cette unité porte sur l'idée du renouveau, soit celle de la Renaissance qui renoue avec les principes esthétiques de l'Antiquité et qui comprend toutes les sphères du savoir (les arts, la philosophie, la botanique, les sciences, etc.). Cette période, grâce à ses découvertes scientifiques, à ses inventions techniques et à ses chefs-d'œuvre, influencera l'art des siècles à venir. L'élève fait l'analyse critique des œuvres, des dessins et des inventions des maîtres de la Renaissance. Elle ou il s'initie aux techniques du croquis et de la perspective à trois points de fuite, de la peinture à la détrempe et du *sfumato*. L'élève travaille à la création d'une machine en se basant sur le thème «interdépendance de l'art et de la science».

Unité 2 : Art, terre et lieu

Durée : 20 heures

Cette unité porte sur l'étude de certains sites archéologiques considérés comme sacrés par certains (p. ex., labyrinthes précolombiens, Carnac) et sur l'étude de sites de diverses époques

(p. ex., romantisme, impressionnisme) qui présentent de nouveaux rapports entre la nature, l'art et la vie urbaine. L'élève se familiarise avec le mouvement et l'esthétique du *Land Art* en faisant l'analyse critique de certaines œuvres (p. ex., *Projet Islande* de Magdalena Jetelovà, *Fieldworks-Montreal project*, *Le passage des chaises* de Tadashi Kawamata). L'élève entreprend une démarche artistique qui reflète l'esthétique du *Land Art*, en intervenant directement dans la nature (p. ex., cour d'école, ruisseau) et en transformant un lieu naturel en un espace artistique.

Unité 3 : Art, culture et société

Durée : 21 heures

Cette unité porte sur l'étude de l'art et, plus précisément, de l'architecture (p. ex., Place Berri de Jacobs et Poullaouec-Gonidec, Maison Barnes de Patkau Architects, Crématorium de Kaze-no-Oka), du design industriel (p. ex., Bauhaus, Meubles d'artistes) et de l'art actuel (p. ex., Pop'Art, Figuration libre) en tant que miroirs, véhicules et critiques de la société et des cultures. L'élève prend position face aux problèmes politiques ou sociaux de son milieu et conçoit un projet artistique qui reflète cette position. La production finale est réalisée en maquette d'architecture, de design mobilier ou de graphique.

Unité 4 : Arts et lettres

Durée : 18 heures

Cette unité porte sur l'étude de trois formes d'art (musique, arts visuels et lettres) et de leurs correspondances esthétiques dans certains courants artistiques (p. ex., réalisme, symbolisme, surréalisme, art conceptuel). L'élève analyse des œuvres des principaux et principales artistes de chaque discipline (p. ex., Berlioz, Delacroix, Madame de Staël) et met en lumière les relations et les influences artistiques de chacune. Elle ou il réalise plusieurs travaux en tenant compte des procédés techniques de dessin, de peinture, d'écriture, de gravure et de photographie (p. ex., écriture automatique, illustration, estampe, photomontage) qui traduisent les liens et les préoccupations esthétiques des divers courants artistiques.

Unité 5 : Art et communication

Durée : 20 heures

Cette unité porte sur l'étude de l'art contemporain et de son rapport avec les nouvelles techniques et technologies de la communication (p. ex., médias, émissions télévisées en direct, panneaux publicitaires). L'élève s'interroge quant aux messages véhiculés par les œuvres à l'étude (p. ex., panneaux publicitaires de Jenny Holzer, projections de Krzysztof Wodiczko, installations haute surveillance de Julia Scher, peintures grand format de Ellen Gabriel). Elle ou il conçoit et monte une exposition dont le thème est une critique des médias actuels ainsi que réalise une bande vidéo qui illustre une technique de manipulation de l'opinion utilisée par les médias.

Évaluation du rendement de l'élève

«Un système d'évaluation et de communication du rendement bien conçu s'appuie sur des attentes et des critères d'évaluation clairement définis.» (*Planification des programmes et évaluation - Le curriculum de l'Ontario de la 9^e à la 12^e année*, 2000, p. 16-19) L'évaluation sera basée sur les attentes du curriculum en se servant de la grille d'évaluation du programme-cadre.

Le personnel enseignant doit utiliser des stratégies d'évaluation qui :

- portent sur la matière enseignée et sur la qualité de l'apprentissage des élèves;
- tiennent compte de la grille d'évaluation du programme-cadre correspondant au cours, laquelle met en relation quatre grandes compétences et les descriptions des niveaux de rendement;
- sont diversifiées et échelonnées tout le long des étapes de l'évaluation pour donner aux élèves des possibilités suffisantes de montrer l'étendue de leur acquis;
- conviennent aux activités d'apprentissage, aux attentes et aux contenus d'apprentissage, de même qu'aux besoins et aux expériences des élèves;
- sont justes pour tous les élèves;
- tiennent compte des besoins des élèves en difficulté, conformément aux stratégies décrites dans leur plan d'enseignement individualisé;
- tiennent compte des besoins des élèves qui apprennent la langue d'enseignement;
- favorisent la capacité de l'élève à s'autoévaluer et à se fixer des objectifs précis;
- reposent sur des échantillons des travaux de l'élève qui illustrent bien son niveau de rendement;
- servent à communiquer à l'élève la direction à prendre pour améliorer son rendement;
- sont communiquées clairement aux élèves et aux parents au début du cours et à tout autre moment approprié pendant le cours.

La grille d'évaluation du rendement sert de point de départ et de cadre aux pratiques permettant d'évaluer le rendement des élèves. Cette grille porte sur quatre compétences, à savoir : connaissance et compréhension; réflexion et recherche; communication; et mise en application. Elle décrit les niveaux de rendement pour chacune des quatre compétences. La description des niveaux de rendement sert de guide pour recueillir des données et permet au personnel enseignant de juger de façon uniforme de la qualité du travail réalisé et de fournir aux élèves et à leurs parents une rétroaction claire et précise.

Le niveau 3 (70 %-79 %) constitue la norme provinciale. Les élèves qui n'atteignent pas le niveau 1 (moins de 50 %) à la fin du cours n'obtiennent pas le crédit de ce cours. Une note finale est inscrite à la fin de chaque cours et le crédit correspondant est accordé si l'élève a obtenu une note de 50 % ou plus. Pour chaque cours de la 9^e à la 12^e année, la note finale sera déterminée comme suit :

- Soixante-dix pour cent de la note est le pourcentage venant des évaluations effectuées tout le long du cours. Cette proportion de la note devrait traduire le niveau de rendement le plus fréquent pendant la durée du cours, bien qu'il faille accorder une attention particulière aux plus récents résultats de rendement.
- Trente pour cent de la note est le pourcentage venant de l'évaluation finale qui prendra la forme d'un examen, d'une activité, d'une dissertation ou de tout autre mode d'évaluation approprié et administré à la fin du cours.

Dans tous leurs cours, les élèves doivent avoir des occasions multiples et diverses de montrer à quel point elles ou ils ont satisfait aux attentes du cours, et ce, pour les quatre compétences. Pour évaluer de façon appropriée le rendement de l'élève, l'enseignant ou l'enseignante utilise une variété de stratégies se rapportant aux types d'évaluation suivants :

évaluation diagnostique

- courtes activités au début de l’unité pour vérifier les acquis préalables (p. ex., observation, questions et réponses)

évaluation formative

- activités continues, individuelles ou de groupe (p. ex., liste de vérification, autoévaluation, rétroaction, démonstration des habiletés (dossier de documentation)

évaluation sommative

- activités continues mais particulièrement en fin d’activité ou en fin d’unité à l’aide de divers moyens (p. ex., liste de vérification, démonstration des habiletés (dossier de documentation - collectes de données, expérimentations, analyses critiques), démonstration (portfolio), épreuves écrite et pratique)

Ressources

L’enseignant ou l’enseignante fait appel à plus ou moins quatre types de ressources à l’intérieur du cours. Ces ressources sont davantage détaillées dans chaque unité. Dans ce document, les ressources suivies d’un astérisque (*) sont en vente à la Librairie du Centre du CFORP. Celles suivies de trois astérisques (***) ne sont en vente dans aucune librairie. Allez voir dans votre bibliothèque scolaire.

Manuels pédagogiques

CADET, Christiane, René CHARLES et Jean-Luc GALUS, *La communication par l’image*, Paris, Éditions Nathan, 1990, 159 p. *

DOUCET, Jeanne, *Au doigt et à l’oeil : éléments et principes de la composition*, Vanier, CRORP, 1995, 73 p. *

FRIDE, Patricia, R. CARRASSAT et Isabelle MARCADÉ, *Les mouvements dans la peinture*, Paris, Bordas, 1993, 239 p. ***

Ouvrages généraux & de référence& de consultation

ANDERSON, Janice, et Brian FOSS, *L’univers harmonieux de Mary Hiester Reid*, Toronto, Musée de beaux-arts de l’Ontario, 2000, 95 p.

ATKINS, Robert, *Petit lexique de l’art contemporain*, Paris, Éditions Abbeville, 1998, 136 p.
BÉLANGER, Rose-Aimée, *Sculptures*, Wawa, Wawa Design, 2000, 24 p.

BERNARD, Edina, *L’art moderne, 1905-1945*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 144 p. *

BONAFOUX, Pascal, *Botero*, coll. Découvrons l’art, Paris, Cercle d’art, 1996, 64 p. ***

CABANNE, Pierre, *L’art classique et le baroque*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 143 p. *

CERVER, Francisco Asensio, *Panorama de l’architecture contemporaine*, Cologne, Könemann, 2000, 999 p.

CLÉBERT, Jean-Paul, *La littérature à Paris*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 214 p. *

- Dictionnaire de la peinture : la peinture occidentale du Moyen Âge à nos jours*, Paris, Larousse, 1999, 991 p. *
- DURAND, Jannie, *L'art au Moyen Âge*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 143 p. *
- GAIR, Angela, *Le livre de l'Artiste : guide complet des matériaux, procédés et techniques de dessin et peinture*, Paris, Bordas, 1996, 256 p.
- Les grands événements de l'histoire de l'art*, coll. La mémoire de l'humanité, Paris, Larousse, 1994, 319 p. *
- LANEYRIE-DAGEN, Nadeije, *et al.*, *Le métier d'artiste, peintres et sculpteurs depuis le Moyen Âge*, France, Larousse-Bordas/HER, 1999, 239 p. *
- LARSEN, Lars Bang, *et al.*, *Art at the Turn of the Millennium, L'Art au tournant de l'an 2000*, Cologne, Taschen, 2000, 575 p.
- LEGRAND, Gérard, *L'art de la renaissance*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 143 p. *
- LEGRAND, Gérard, *L'art romantique*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 143 p. *
- LEMAY, Bernadette, *La boîte à outils*, Esquisse de cours 9^e année, Vanier, CFORP, 1999. *
- LENGEILLÉ, Anne Houpert, *Galerie franco-ontarienne, vingt peintres*, Vanier, CFORP, 1996, 104 p. *
- Nouveaux territoires 350/500 ans après, Exposition d'art aborigène contemporain du Québec et du Mexique*, Montréal, Ateliers vision planétaire, 1992, 104 p.
- POISSANT, Louise, *Esthétique des arts médiatiques, tome 1*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995, 431 p. *
- PRADEL, Jean-Louis, *L'art contemporain*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 144 p.
- SOURIAU, Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 1990, 1416 p. *
- SPADAFORE, Anita L., Clément BÉRINI, *A Spiritual Odyssey/Une odyssée spirituelle*, Timmins, Timmins Museum National Exhibition Center, 2000, 114 p.
- SUTHERLAND HARRIS, Ann, et Linda NOCHLIN, *Femmes peintres 1550-1950*, Paris, Éditions Des Femmes, 1981, 366 p. ***
- TUFFELLI, Nicole, *L'art au XIX^e siècle 1848-1905*, coll. Comprendre et Reconnaître, Paris, Larousse, 1999, 143 p. *

Médias électroniques

Europe

Centre Pompidou. (consulté le 22 novembre 2000)

<http://www.cnac-gp.fr>

Cicv Pierre Schaeffer. (consulté le 6 décembre 2000)

<http://www.cicv.fr/accueil.html>

Deutsche Guggenheim Berlin. (consulté le 22 novembre 2000)

www.deutsche-guggenheim-berlin.de

Fondation Pierre-Gianadda. (consulté le 22 novembre 2000)

www.gianadda.ch

Galleria degli Uffizi. (consulté le 22 novembre 2000)

www.uffizi.firenze.it

Guggenheim de Bilbao. (consulté le 22 novembre 2000)
www.guggenheim-bilbao.es

Kunstmuseum Bonn. (consulté le 22 novembre 2000)
www.bonn.de/kunstmuseum

Le magasin. (consulté le 22 novembre 2000)
www.magasin-cnac.org

Louvre. (consulté le 22 novembre 2000)
www.louvre.fr

Musée Rodin. (consulté le 22 novembre 2000)
www.musee-rodin.fr

Musée d'art contemporain de Lyon. (consulté le 22 novembre 2000)
www.moca-lyon.org

Musée de Louvain-la-Neuve. (consulté le 22 novembre 2000)
www.muse.ucl.ac.be

Musée des Beaux-Arts de Quimper. (consulté le 22 novembre 2000)
www.mairie-quimper.fr/musee

Musée d'art moderne et contemporain (MAMCO) de Genève. (consulté le 22 novembre 2000)
mamco-ge.tripod.com

Tate Britain. (consulté le 22 novembre 2000)
www.tate.org.uk

Musée d'Orsay. (consulté le 22 novembre 2000)
www.musee-orsay.fr

Musées en Suisse. (consulté le 22 novembre 2000)
www.museums.ch

Musées de France. (consulté le 22 novembre 2000)
www.chez.com/museesdefrance

Musées royaux des Beaux-Arts de la Belgique. (consulté le 22 novembre 2000)
www.fine-arts-museum.be

Museo del Prado. (consulté le 22 novembre 2000)
www.museoprado.mcu.es

Museum of Modern Art Ludwig Foundation Vienna. (consulté le 22 novembre 2000)
www.Austria.EU.net/mmkslw

Museum of Arts and Crafts. (consulté le 22 novembre 2000)
www.mkg-hamburg.de/english

Nasjonalgalleriet. (consulté le 22 novembre 2000)
www.museumsnett.no/nasjonalgalleriet

National Gallery. (consulté le 22 novembre 2000)
www.nationalgallery.org.uk

San Matteo National Museum. (consulté le 22 novembre 2000)
astr17pi.difi.unipi.it/Museo_di_San_Matteo/SMATT_E.HTM

State Hermitage Museum. (consulté le 22 novembre 2000)
www.hermitagemuseum.org

State Russian Museum. (consulté le 22 novembre 2000)
www.rusmuseum.ru

Tate Modem. (consulté le 22 novembre 2000)
www.tate.org.uk/modern

Van Gogh Museum. (consulté le 22 novembre 2000)

www.vangoghmuseum.nl

Victoria and Albert Museum. (consulté le 22 novembre 2000)

www.vam.ac.uk

États-Unis

Guggenheim Museum. (consulté le 22 novembre 2000)

www.guggenheim.org

Los Angeles, J. Paul Getty Museum. (consulté le 22 novembre 2000)

www.getty.edu/museum

Metropolitan Museum of Art. (consulté le 22 novembre 2000)

www.metmuseum.org

Museum of Modern Art. (consulté le 22 novembre 2000)

www.moma.org

San Francisco Museum of Modern Art. (consulté le 22 novembre 2000)

www.sfmoma.org

Canada

À la découverte du patrimoine. (consulté le 22 novembre 2000)

www.daryl.chin.gc.ca/Museums

BRAVO. (consulté le 6 décembre 2000)

http://www.francoculture.ca;bravo/

Les collections numérisées du Canada. (consulté le 6 décembre 2000)

http://collections.ic.gc.ca/

Musée des beaux-arts de Montréal. (consulté le 22 novembre 2000)

www.mbam.qc.ca

Musée des beaux-arts du Canada. (consulté le 22 novembre 2000)

www.national.gallery.ca

Musée royal de l'Ontario. (consulté le 6 décembre 2000)

www.rom.on.ca/fhomem.html

Musée du Québec. (consulté le 22 novembre 2000)

www.mdq.org

Muséocapitale. (consulté le 22 novembre 2000)

www.museocapitale.qc.ca

Océanie, Afrique et Asie

Aboriginal Art & Culture Centre. (consulté le 22 novembre 2000)

www.aboriginalart.com.au

African Art Museum. (consulté le 22 novembre 2000)

www.zyama.com

Art Museum Network. (consulté le 22 novembre 2000)

www.amn.org

Art Gallery of South Australia. (consulté le 22 novembre 2000)

nt.netspot.com.au/agsa

Cybermusée du Sahel. (consulté le 22 novembre 2000)

www.musee.bf

Manawatu Art Gallery. (consulté le 22 novembre 2000)
www.mag.org.nz

Musée des Arts d'Afrique et d'Océanie (MAAO). (consulté le 22 novembre 2000)
www.afric-network.fr/musees/maao/maao.html

Musée. (consulté le 22 novembre 2000)
www.musee-online.org

Museum of Contemporary Art. (consulté le 22 novembre 2000)
www.mca.com.au

Museum Puri Lukisan. (consulté le 22 novembre 2000)
wwwmpl-ubud.com

National Gallery of Australia. (consulté le 22 novembre 2000)
www.nga.gov.au

New Zealand Museums On-line. (consulté le 22 novembre 2000)
www.nzmuseums.co.nz

Singapore Art Museum. (consulté le 22 novembre 2000)
www.museum.org.sg/sam/sam.html

Tokyo National Museum. (consulté le 22 novembre 2000)
www.tnm.go.jp

Application des politiques énoncées dans ÉSO - 1999

Cette esquisse de cours reflète les politiques énoncées dans *Les écoles secondaires de l'Ontario de la 9^e à la 12^e année - Préparation au diplôme d'études secondaires de l'Ontario*, 1999 au sujet des besoins des élèves en difficulté d'apprentissage, de l'intégration des technologies, de la formation au cheminement de carrière, de l'éducation coopérative et de diverses expériences de travail, ainsi que certains éléments de sécurité.

Évaluation du cours

L'évaluation du cours est un processus continu. Les enseignantes et les enseignants évaluent l'efficacité de leur cours de diverses façons, dont les suivantes :

- évaluation continue du cours par l'enseignant ou l'enseignante : ajouts, modifications, retraits tout le long de la mise en œuvre de l'esquisse de cours (sections Stratégies d'enseignement et d'apprentissage ainsi que Ressources, Activités, Applications à la région);
- évaluation du cours par les élèves : sondages au cours de l'année ou du semestre;
- rétroaction à la suite des tests provinciaux;
- examen de la pertinence des activités d'apprentissage et des stratégies d'enseignement et d'apprentissage (dans le processus des évaluations formative et sommative des élèves);
- échanges avec les autres écoles utilisant l'esquisse de cours;
- autoévaluation de l'enseignant et de l'enseignante;
- visites d'appui des collègues ou de la direction et visites aux fins d'évaluation de la direction;
- évaluation du degré de réussite des attentes et des contenus d'apprentissage des élèves (p. ex., après les tâches d'évaluation de fin d'unité et l'examen synthèse).

De plus, le personnel enseignant et la direction de l'école évaluent de façon systématique les méthodes pédagogiques et les stratégies d'évaluation du rendement de l'élève.

APERÇU GLOBAL DE L'UNITÉ 1 (AVI3M)

Arts et sciences

Description

Durée : 31 heures

Cette unité porte sur l'idée du renouveau, soit celle de la Renaissance qui renoue avec les principes esthétiques de l'Antiquité et qui comprend toutes les sphères du savoir (les arts, la philosophie, la botanique, les sciences, etc.). Cette période, grâce à ses découvertes scientifiques, à ses inventions techniques et à ses chefs-d'œuvre, influencera l'art des siècles à venir. L'élève fait l'analyse critique des œuvres, des dessins et des inventions des maîtres de la Renaissance. Elle ou il s'initie aux techniques du croquis et de la perspective à trois points de fuite, de la peinture à la détrempe et du *sfumato*. L'élève travaille à la création d'une machine en se basant sur le thème «interdépendance de l'art et de la science».

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A-A.1 - 2 - 5

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 2 - 3

AVI3M-T-His.1 - 3

AVI3M-C-Perc.1 - 2

AVI3M-C-Exp.1 - 2 - 3 - 4 - 6

AVI3M-C-Exa.1 - 2 - 3 - 4

AVI3M-A-Proc.1 - 2 - 3 - 5 - 6

AVI3M-A-Est.1 - 2

AVI3M-A-Ca.2 - 3 - 4

Titres des activités

Durée

Activité 1.1 : Sensazione

300 minutes

Activité 1.2 : Corporalità

360 minutes

Activité 1.3 : Dimostrazione

420 minutes

Activité 1.4 : Sfumato

420 minutes

Activité 1.5 : Arte/Scienza

240 minutes

Activité 1.6 : Tâche d'évaluation sommative - Curiosità/Connessione

120 minutes

Liens

L’enseignant ou l’enseignante prévoit l’intégration de liens entre le contenu du cours et l’animation culturelle (**AC**), la technologie (**T**), les perspectives d’emploi (**PE**) et les autres matières (**AM**) lors de sa planification des stratégies d’enseignement et d’apprentissage. Des suggestions pratiques sont intégrées dans la section **Déroulement de l’activité** des activités de cette unité.

Mesures d’adaptation pour répondre aux besoins des élèves

L’enseignant ou l’enseignante doit planifier des mesures d’adaptation pour répondre aux besoins des élèves en difficulté et de celles et ceux qui suivent un cours d’ALF/PDF ainsi que des activités de renforcement et d’enrichissement pour tous les élèves. L’enseignant ou l’enseignante trouvera plusieurs suggestions pratiques dans *La boîte à outils*, p. 11-21.

Évaluation du rendement de l’élève

L’évaluation fait partie intégrante de la dynamique pédagogique. L’enseignant ou l’enseignante doit donc planifier et élaborer conjointement les activités d’apprentissage et les étapes de l’évaluation en fonction des quatre compétences de base. Des exemples des différents types d’évaluation tels que l’évaluation diagnostique (**ED**), l’évaluation formative (**EF**) et l’évaluation sommative (**ES**) sont suggérés dans la section **Déroulement de l’activité** des activités de cette unité.

Sécurité

L’enseignant ou l’enseignante veille au respect des règles de sécurité du Ministère et du conseil scolaire particulièrement lors des activités qui exigent l’utilisation de certains équipements et matériaux (p. ex., encre de chine, application de verni, utilisation de la pointe d’argent, technique de la détrempe à l’oeuf).

Ressources

Dans cette unité, l’enseignant ou l’enseignante utilise les ressources suivantes :

Ouvrages généraux/de référence/de consultation

CUMMING, Robert, *et al.*, *L’Art expliqué*, Paris, Bordas, 1995, 104 p. *

Le dessin, coll. Guides de l’artiste, Paris, Librairie Gründ, 1998, 95 p. *

EDWARDS, Betty, *Dessiner grâce au cerveau droit*, Pierre Mardaga, 1999, 210 p.

EDWARDS, Betty, *Vision, dessin, créativité*, Pierre Mardaga, 1988, 260 p.

- GELB, Michael J., *Pensez comme Léonard de Vinci : Soyez créatif*, Montréal, Les Éditions de l'Homme, 1999, 295 p. *
- GIRARD, Francine, *Apprécier l'oeuvre d'art, un guide*, Montréal, Les Éditions de l'Homme, 1995. *
- GOMBRICH, Ernst, *Histoire de l'Art*, Paris, Flammarion, 1986, 520 p. *
- Léonard de Vinci, ingénieur et architecte*, Montréal, Musée des beaux-arts de Montréal, 1987, 356 p.
- MCMASTER, Gerald, *Réservation X, Power of Place in Aboriginal Contemporary Art*, Fredericton, Goose Lane Editions, 1998, 164 p.
- MIRANDE, Christophe, *Comment dessiner et peindre la perspective*, Paris, Éditions De Vecchi, 1995, 158 p. *
- Portrait et Corps humain*, coll. Guides de l'artiste, Paris, Librairie Gründ, 1998, 95 p. *
- RICHEBÉ, Martine, *Le dessin*, coll. Guides de l'artiste, Paris, Librairie Gründ, 1998, 95 p. *
- SMITH, Ray, *Le manuel de l'artiste*, Paris, Bordas, 1994, 351 p. *

Médias électroniques

Musique au temps de Léonard de Vinci (inclus livre en français), ILD Disques, S.R.C. (réf. 3020485).

Annonciation : de la Renaissance à nos jours, Réunion des musées nationaux, 1998 (réf. 5816319).

Artémisia, Agnès Merlet (réalisatrice), France, 1997, 96 minutes.

Florence à la Renaissance, Emme Interactive (réf. 110818).

La Renaissance, Hachette Multimédia.

Renaissance. : Le Génie, ArteVidéo, 1997 (réf. 5812862).

Léonard de Vinci et la Renaissance, ArteVidéo, 1998 (réf. CD40312).

Arttotal. (consulté le 6 décembre 2000)

<http://www.arttotal.com/>

Femmes artistes. (consulté le 6 décembre 2000)

http://www.collections.ic.gc.ca/f/sl_femmes.asp

Léonard de Vinci. (consulté le 7 octobre 2000)

<http://www.multimania.com/artdevinci/>

Léonard de Vinci. Le génie de la Renaissance. (consulté le 7 octobre 2000)

<http://pages.infinit.net/cyrus/vinci/index.html>

Arts. (consulté le 7 octobre 2000)

<http://www.pubnix.net/- marval/index—2.html>

Renaissance italienne. (consulté le 7 octobre 2000)

<http://perso.wanadoo.fr/patrice.jeandroz/italie/art.htm>

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

Annexe AVI3M 1.1 : Tableau des caractéristiques en créativité

Tableau des caractéristiques liées à la créativité

Être original ou originale, qu'est-ce que cela veut dire au juste?

Les caractéristiques liées à la créativité font généralement référence aux habiletés mentales et aux traits de caractère d'une personne dite «originale». C'est pour cette raison que l'on divise les caractéristiques en deux catégories, à savoir l'aspect cognitif et l'aspect affectif. On sait qu'une œuvre, un travail, une production faisant preuve de créativité ou d'innovation est le résultat non seulement des schèmes mentaux activés par la personne, mais aussi de certains de ses traits de caractère. La pensée créatrice comprend ainsi des caractéristiques cognitives et des habiletés affectives.

Aspect cognitif

L'élève fait preuve de...	Caractéristiques
Fluidité	Capacité de penser à un grand nombre de choses (de mouvements). Facilité à voir ou à visualiser un grand nombre d'idées. Capacité de trouver plusieurs réponses au problème posé.
Flexibilité	Capacité d'avoir de la variété dans ses idées (mouvements). Capacité de pouvoir changer de catégorie facilement (p. ex., passer du coq à l'âne). Capacité d'exploiter un thème ou une idée de différentes façons. Facilité à faire des détours.
Originalité	Capacité de donner des réponses inhabituelles (p. ex., juxtaposer et superposer des idées). Capacité de faire appel à des idées extraordinaires. Capacité de recourir à des façons novatrices de faire et de penser.
Élaboration	Facilité à intégrer des détails dans le mouvement. Habileté à développer l'intention et les idées. Facilité à broder autour d'une idée pour mieux la communiquer. Capacité d'ajuster et de raffiner une idée.

Aspect affectif

L'élève fait preuve de...	Comment y arriver
Risque créatif	Facilité à courir des risques. Facilité à s'exposer à la critique positive et négative. Capacité de défendre ses idées. Capacité d'oser, d'avoir le courage de...
Complexité	Facilité à rendre les choses complexes. Habiileté à combiner des éléments d'une manière inusitée (p. ex., juxtaposer, superposer, jumeler, additionner, soustraire). Habiileté à chercher différentes façons de solutionner un problème en se servant de techniques, de points de vue et d'informations variés.
Curiosité	Volonté de chercher à comprendre le fond des choses, à se poser la question du pourquoi et à formuler des hypothèses à savoir si... Capacité de s'informer, de se questionner et de s'émerveiller. Ouverture d'esprit qui permet d'envisager une multitude de solutions.
Imagination	Capacité de visualiser et de construire des images mentales de toutes pièces. Habiileté à rêver à des choses irréelles, à se complaire dans la rêverie. Capacité de se fier à son intuition et à ses sens, c'est-à-dire de cultiver l'intuition et la spontanéité.

ACTIVITÉ 1.1 (AVI3M)

Sensazione

Description

Durée : 300 minutes

Cette activité porte sur l'étude du dessin ainsi que sur l'interdépendance de l'art et de la science à la Renaissance. L'élève développe son sens de l'observation en explorant les diverses techniques du croquis (analytique, tactile) ainsi que le dessin rehaussé d'aquarelle, et s'inspire des œuvres *Le Printemps* et *L'Été* de la série Tête composée de Giuseppe Arcimboldo.

N. B. Ce qui est appelé aujourd'hui le *cahier à esquisses* était appelé *carnet de croquis* à la Renaissance. Aussi, à la Renaissance, *esquisser* voulait dire *peindre un dessin préliminaire de sa composition sur le support*. Alors, par souci de cohérence, l'expression *carnet de croquis* sera utilisée ici pour désigner les dessins que l'élève réalise à titre d'exercice.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A-A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 2

AVI3M-T-His.1

AVI3M-C-Perc.2

AVI3M-C-Exp.1 - 2 - 3

AVI3M-C-Exa.1 - 2 - 3 - 4

AVI3M-A-Proc.2 - 3 - 5 - 6

AVI3M-A-Est.1

Notes de planification

- Photocopier la liste ci-dessous comprenant les œuvres à l'étude dans l'unité 1 à titre d'aide-mémoire à distribuer à l'élève.

Liste des oeuvres à l'étude dans l'unité

Giuseppe Arcimboldo, *Le Printemps* et *L'Été* de la série Tête composée.
Rose-Aimée Bélanger, *La femme aux pavots*.
Bruegel l'Ancien, *La Fenaison*.
Lorenzo di Credi, *Tête d'homme âgé* (1491).
Albrecht Dürer, *La Grande Touffe d'herbes* (1505) et *Mains en prières* (1508).
Giorgione, *La Tempête* et *Les Trois philosophes*.
Luciano Lippi, *La Cité idéale*, *Perspective architectonique* et *Histoire d'Esther*.
Edward J. Muybridge, *Cheval en mouvement* (1878).
Tommy Nuvaqurq et Josea Maniapik, *In View of the Future* et *Peinture sur soie de l'Inde*.
Pisanello, *Étude de vanneau* (1437).
Maître du Registrum Gregorii, *Madone en majesté* de Giotto et *Otto II recevant les hommages des nations*.
Masaccio, œuvres «a fresco» au choix.
Michelangelo, œuvres de la Chapelle Sixtine (p. ex., *Le jugement dernier*).
Raphaël, *Groupe d'hommes nus combattant* (1508-1509) et *Le Mariage de la Vierge*.
Véronèse, *Les Noces de Cana*.
Leonard de Vinci, *Buste d'homme vu de profil*, *Étude de proportions du visage*, *Étude de cheval et de cavalier*, *Dessin* (1490), *La Joconde*, *La Vierge, l'Enfant Jésus et Sainte Anne* et *Carnet d'étude*.

- Choisir certaines œuvres des artistes à l'étude (p. ex., Lorenzo di Credi, Léonard de Vinci, Raphaël, Albrecht Dürer et Giuseppe Arcimboldo).
- Faire trois photocopies de *Le Printemps* de Giuseppe Arcimboldo et découper les photocopies en morceaux de 3 cm sur 7 cm.
- Avoir le document de Betty Edwards (*Dessiner grâce au cerveau droit*) et expliquer sommairement la recherche de l'auteure.
- Préparer des notes de cours à distribuer portant sur la Renaissance (liens entre l'art, la science, et le dessin) et sur les artistes à l'étude.
- Préparer des notes de cours à distribuer portant sur les recherches du photographe Muybridge (vers 1878) et le concept de la locomotion.
- Préparer le matériel nécessaire à l'activité (crayon-feutre, aquarelle, papier d'aquarelle).
- Préparer et prévoir distribuer les notes de cours à distribuer portant sur les procédés techniques et artistiques de Giuseppe Arcimboldo. Par exemple :

Procédés techniques et artistiques de Giuseppe Arcimboldo

- études préparatoires des éléments (fruits, fleurs, plantes, céréales).
- dessins/modèles des éléments (fruits, fleurs, plantes, céréales).
- préparation du support par l'application (au couteau à palette) d'un brun très foncé sur toute sa surface.
- esquisse de la composition à la craie.
- localisation d'ombres et de lumières.
- application de la couleur à chaque élément (fruits, fleurs, céréales, plantes).
- travail du modelé, des détails et de la texture.
- application d'un vernis.

- Élaborer le gabarit des matériaux et des techniques d'aquarelle. Par exemple :

Gabarit des matériaux et des techniques d'aquarelle

Technique	Matériaux	Procédés	Effets
Lavis sur papier sec	<ul style="list-style-type: none"> - palette - papier - pinceau - couleur 	<ul style="list-style-type: none"> - couleur diluée à l'eau - superposition des couches 	<ul style="list-style-type: none"> - transparence - dégradé des teintes - accentuation des contrastes
Lavis sur papier humide	<ul style="list-style-type: none"> - palette - papier - pinceau fin - éponge 	<ul style="list-style-type: none"> - couleur peu diluée - humidification par l'éponge - estompage - couverture des blancs 	<ul style="list-style-type: none"> - intensification du clair au foncé - dégradé des couleurs
Masquage	<ul style="list-style-type: none"> - cire 	<ul style="list-style-type: none"> - application au bâton de cire 	<ul style="list-style-type: none"> - création des reflets - irrégularité des réserves - traits fins ou plus larges
Masquage	<ul style="list-style-type: none"> - gomme liquide 	<ul style="list-style-type: none"> - application avec un pinceau sur les surfaces que l'on veut réserver - retrait de la pellicule pour peindre la surface 	<ul style="list-style-type: none"> - liberté dans l'application des couleurs
Frottis	<ul style="list-style-type: none"> - pinceau sec - couleur - divers types de papier 	<ul style="list-style-type: none"> - application de la couleur peu diluée avec un pinceau sec 	<ul style="list-style-type: none"> - création de contours - accent sur le grain du papier - l'effet diffère selon la texture du papier

Glacis	<ul style="list-style-type: none"> - couleurs - pinceau - aquarelle peinte 	<ul style="list-style-type: none"> - application de couches successives sur fond sec déjà peint - superposition des glacis 	<ul style="list-style-type: none"> - modification des couleurs de fond - illusion de profondeur et de proximité - intensité des couleurs
...			

- Préparer la liste de vérification portant sur les techniques et les caractéristiques esthétiques de l'aquarelle (p. ex., application des couleurs, transparence, modelé, lavis uniforme, lavis dégradé, couverture des blancs).
- Préparer la grille d'évaluation adaptée du travail d'aquarelle à distribuer (voir la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Mettre à la disposition de l'élève le papier et les crayons-feutres en vue des exercices de dessin dans le carnet de croquis.
- Présenter à l'élève une série d'exercices d'échauffement physiques et mentaux (p. ex., dessin rapide, dessin à main levée) qui ont pour but de préparer l'esprit et le corps au dessin.
- Demander à l'élève de dessiner le contour (forme extérieure, topographie) d'un objet précis.
- Présenter une oeuvre de la Renaissance à placer à l'envers et inviter l'élève à la dessiner afin de changer ses perceptions visuelles habituelles.
- Présenter Betty Edwards et expliquer sommairement en quoi consiste sa recherche (caractéristiques du cerveau gauche et du cerveau droit, apport au travail de création). (**AM**)
- Poursuivre les exercices en proposant à l'élève de dessiner un objet précis avec sa main non dominante.
- Terminer en invitant l'élève à dessiner rapidement l'image d'un bruit (p. ex., bruit du klaxon) ou l'image d'un mouvement (p. ex., voiture de course).
- Questionner l'élève afin de déterminer ce qu'elle ou il a acquis à l'aide des exercices d'échauffement (p. ex., dextérité, capacité à saisir les formes principales et à déterminer la structure de base d'un objet, rapidité et aisance accrues dans le dessin d'une forme, expressivité du sujet).
- Proposer à l'élève de faire ces exercices d'échauffement quotidiennement dans le carnet de croquis.

Collecte de l'information et des idées

- Distribuer les notes de cours portant sur la Renaissance et présenter les œuvres des artistes Lorenzo di Credi, Léonard de Vinci, Raphaël et Dürer pour illustrer les rapports qui existent entre le développement des arts et celui des sciences à cette époque (p. ex., théorie de la perspective et réalisme pictural, traité d'architecture et d'ingénierie, urbanisme et commandes artistiques).

- Animer une discussion avec l'élève portant sur la valeur intellectuelle attribuée à l'acte de dessiner et sur le fait que le dessin, dans plusieurs traités de la Renaissance, était considéré comme le fondement de l'observation dont le rôle principal était de fournir une description informative des sujets à l'étude.

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Expliquer à l'élève que le dessin de croquis privilégie la spontanéité du geste qui permet de saisir les données essentielles à la compréhension du dessin au trait.
- Inviter l'élève à procéder à des exercices de croquis d'objets, de lieux ou de gens de son milieu (p. ex., minimum de dix).
- Présenter certaines photographies de Muybridge (vers 1878) et commenter avec l'élève l'aspect scientifique des œuvres portant sur la locomotion terrienne et aérienne des êtres humains et des animaux. **(AM)**
- Expliquer à l'élève ce qu'est le dessin analytique (dessin d'après un modèle, reproduction rigoureuse du sujet, analyse de la structure).
- Inviter l'élève à réaliser deux dessins analytiques dans le carnet de croquis : l'un d'un objet fabriqué, et l'autre d'un élément de la nature.
- Revoir avec l'élève les principales techniques de l'aquarelle (superposition de couches, travail sur support humide, travail sur support sec, frottis, masque à la cire, effets de texture) et l'inviter à en faire l'essai sur de petits morceaux de papier aquarelle.
- Encourager l'élève dans son travail. **(EF)**
- Inviter l'élève à déposer ses essais dans le dossier de documentation.
- Présenter les dessins rehaussés d'aquarelle de Albrecht Dürer (p. ex., *La Grande Touffe d'herbes*) et de Pisanello (p. ex., *Étude de vanneau*).
- Analyser, avec l'élève, les liens entre le dessin analytique et l'aquarelle à la Renaissance (observation scientifique de la couleur, du ton ou du degré de luminosité du sujet).
- Présenter l'œuvre Le Printemps de la série Tête composée de Giuseppe Arcimboldo et familiariser l'élève avec les procédés techniques et artistiques de l'artiste (études préliminaires des objets, dessin des contours des objets, préparation de la toile, application des masses colorées, travail du détail, de la texture, vernissage).
- Fournir l'équipement et le matériel à l'élève et lui permettre de faire l'essai du procédé technique et artistique de Arcimboldo.
- Distribuer un détail photocopié de l'œuvre de Arcimboldo et demander à l'élève de le reproduire en suivant le procédé technique et artistique de l'artiste.
- Encourager l'élève dans sa démarche. **(EF)**
- Procéder avec l'élève à l'analyse du tableau d'Arcimboldo en faisant ressortir les éléments utilisés dans la composition et l'effet d'optique qu'ils provoquent (p. ex., l'oreille est un bouton de rose, la collerette, une guirlande de fleurs, l'épaule, une pomme de laitue).
- Expliquer le concept de l'allégorie et faire remarquer les éléments du tableau qui évoquent ce concept : allégorie du printemps; titre de l'œuvre, personnage, objets représentés.
- Animer un remue-ménages pour trouver des exemples d'allégories (une allégorie étant la représentation d'une idée abstraite sous un aspect corporel, ou la personnification d'une idée abstraite; p. ex., une bibliothécaire peut être représentée par des livres et des cédéroms, l'hiver peut être représenté par un personnage tenant des skis, une planche à neige, l'amour peut être symbolisé par des coeurs, la couleur rouge, une flèche). **(AM)**

Création/Interprétation

- Distribuer la liste de vérification portant sur les techniques et les caractéristiques esthétiques de l'aquarelle (p. ex., application des couleurs, transparence, modelé, lavis uniforme, lavis dégradé, ouverture des blancs). **(ES)**
- Inviter l'élève à créer une oeuvre allégorique (20 cm sur 30 cm) à l'aquarelle en s'inspirant de la méthode artistique de Giuseppe Arcimboldo, et lui demander d'y intégrer le dessin analytique ainsi que trois des six techniques d'aquarelle étudiées durant l'activité. Exiger que l'élève élabore quelques oeuvres allégoriques à la maison afin qu'elle ou il ait un plus grand nombre d'idées à exploiter.
- Distribuer et expliquer la grille d'évaluation adaptée du travail d'aquarelle (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative** de la section **Déroulement**). **(ES)**
- Distribuer les notes de cours portant sur les procédés technique et artistique de Giuseppe Arcimboldo à titre de résumé. Rappeler à l'élève qu'elle ou il doit se servir de la liste de vérification, du dossier de documentation et des notes de cours pour vérifier ses acquis et se familiariser avec les connaissances et habiletés nécessaires au travail final. Inviter l'élève à poser des questions de clarification et à s'exercer aux techniques de l'aquarelle à la maison pour assurer la réussite de la tâche sommative.
- Demander à l'élève de suivre les étapes du processus de création suivantes :
 - Choisir un minimum de trois objets.
 - Réaliser un dessin analytique de chaque objet dans le carnet de croquis.
 - Réaliser, au crayon, trois études préparatoires qui :
 - intègrent les objets en tenant compte des principes de la composition;
 - respectent le concept de l'allégorie.
 - Choisir la plus intéressante des trois études et la copier au crayon, sur le papier aquarelle.
 - Apprêter le support selon les trois techniques d'aquarelle choisies.
- Préciser à l'élève qu'elle ou il doit intégrer, lorsque c'est possible, les procédés technique et artistique de Arcimboldo.
- Mettre, à la disposition de l'élève, le matériel nécessaire au travail de création.
- Recueillir le travail, le noter et inviter l'élève à l'ajouter à son portfolio. **(ES)**

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Exposer les œuvres finales et inviter les élèves à faire ressortir l'influence technique et artistique d'Arcimboldo.
- Demander à l'élève de noter ses commentaires dans son dossier de documentation en guise de devoir.

Évaluation sommative

- Évaluer le travail d'aquarelle en tenant compte d'une grille d'évaluation adaptée comportant des critères précis de rendement.

- Utiliser une grille d'évaluation adaptée selon des critères précis qui tiennent compte des quatre compétences suivantes :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer une connaissance et une compréhension du langage visuel (éléments et principes de la composition);
 - respecter les caractéristiques du dessin analytique de la Renaissance.
 - Réflexion et recherche
 - utiliser des habiletés en pensée créatrice (Arcimboldo-allégorie);
 - faire des rapprochements entre son travail et celui d'Arcimboldo sur les plans technique (préparation du support) et artistique (allégorie).
 - Communication
 - utiliser le langage symbolique pour représenter l'allégorie.
 - Création
 - appliquer les connaissances et les habiletés liées à l'allégorie au dessin analytique, aux techniques de l'aquarelle et au procédé technique et artistique de Arcimboldo;
 - utiliser l'équipement et le matériel d'aquarelle;
 - appliquer les notions requises au cours du processus de création au travail d'aquarelle.

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Inviter l'élève à intituler son oeuvre et à rédiger un court texte au sujet de sa démarche artistique où elle ou il précise le lien entre son travail et celui de Giuseppe Arcimboldo.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.2 (AVI3M)

Corporalità

Description

Durée : 360 minutes

Cette activité porte sur l'idée d'esthétique et de réalisme dans les œuvres de la Renaissance. L'élève s'imprègne des valeurs esthétiques de cette époque et a recours au dessin pour mieux comprendre le monde qui l'entoure (anatomie, mouvement, geste, portrait). Ces dessins réalisés à l'aide des techniques du dessin à l'encre et à la pointe d'argent font l'objet d'analyse critique.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A-A.1

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 3

AVI3M-T-His.1

AVI3M-C-Perc.1

AVI3M-C-Exp.1 - 6

AVI3M-C-Exa.1 - 2 - 3

AVI3M-A.Proc1 - 6

AVI3M-A-Est.1

Notes de planification

- Se procurer le matériel nécessaire à l'activité (pousse-mines, petits miroirs de table, tiges d'argent de 0,5 mm, de 0,7 mm et de 0,9 mm, papier à dessin de format 20 cm x 30 cm (s'assurer d'en avoir trois par élève), papier à dessin de format 30 cm x 45 cm (s'assurer d'en avoir un par élève), encre de Chine et de couleur, pinceaux, plumes, porte-plume, gouache, aquarelle blanche, craies blanches).
- Préparer les notes de cours portant sur le dessin tactile et le dessin à la pointe d'argent.
- Se procurer l'équipement nécessaire au visionnage des œuvres.
- Préparer un questionnaire de type diagnostique portant sur l'esthétique (corps, nature, beau) de la Renaissance, par exemple : (questionnaire largement inspiré de Michael Gelb *Pensez comme Léonard de Vinci*)

Questionnaire de type diagnostique portant sur l'esthétique de la Renaissance

- J'aime me regarder dans un miroir.
- Je suis en bonne forme physique.
- J'ai une attitude positive.
- J'aime bouger.
- Je me trouve bien, ni trop gros ou grosse, ni trop maigre.
- J'aime danser.
- J'ai une bonne coordination.
- Je sais que mon attitude se reflète dans mon langage corporel.
- Je me sens bien dans ma peau.
- J'ai une bonne posture.

- Sélectionner quelques œuvres d'artistes à l'étude (p. ex., *La Naissance de Vénus* de Botticelli, *David* de Donatello, *La femme aux pavots* de Rose-Aimée Bélanger, le plafond de la Chapelle Sixtine de Michelangelo). Ajouter à la liste des œuvres *a fresco* de Masaccio.
- Préparer un gabarit de prise de notes en vue de l'analyse critique des œuvres à l'étude : esthétique du corps. Par exemple :

Gabarit de prise de notes en vue de l'analyse critique des œuvres à l'étude : esthétique du corps

Oeuvre	Lieu de réception	Croquis	Description formelle (éléments et principes)	Interprétation	Présence des caractéristiques, techniques et valeurs esthétiques de la Renaissance
- <i>David</i> de Donatello	sculpture publique		- ligne : sinuose - équilibre : composition anatomique respectant le canon de beauté (8 têtes)	un des premiers nus de la Renaissance qui transmet la préoccupation de l'esthétique et la grâce de la pose par la ligne sinuose	- grâce - sensualité, - perfection anatomique - réalisme du mouvement
...					

- Préparer trois copies d'un gabarit de prise de notes en vue de l'analyse critique du travail en cours et du dessin final. Par exemple :

Gabarit de prise de note en vue de l'analyse critique du travail en cours et du dessin final

dessins	Description et analyse (éléments et principes de composition)	Interprétation	Présence des caractéristiques, techniques et valeurs esthétiques de la Renaissance
dessin tactile 1			
dessin tactile 2			
dessin tactile 3			
dessin final			

- Préparer la liste de vérification des connaissances, des habiletés et des techniques liées au dessin à l'encre et à la pointe d'argent (p. ex., procédés, qualité du trait, fluidité de la composition).
- Préparer la grille d'évaluation adaptée en vue de l'analyse critique du dessin réalisé à la pointe d'argent (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Distribuer le questionnaire de type diagnostique portant sur l'esthétique de la Renaissance et inviter l'élève à le remplir. (**ED**)
- Animer une discussion de groupe portant sur la beauté physique et kinesthésique du corps et sur l'importance que l'élève y a accordé en répondant au questionnaire.
- Inviter l'élève à se remémorer les œuvres étudiées précédemment et à tenter de comprendre le concept du beau à l'époque de la Renaissance, c'est-à-dire que le beau est un concept lié à l'existence d'une personne plutôt qu'à son apparence.

Collecte de l'information et des idées

- Distribuer et expliquer le gabarit de prise de notes en vue de l'analyse critique des œuvres à l'étude : esthétique du corps.
- Visionner avec l'élève les œuvres de la Renaissance et commenter la représentation du beau dans celles-ci (p. ex., canon de la Grèce antique à l'époque classique : pose, *contrapposto*).

Exercices d'expérimentation/de manipulation

Exercice A

- Proposer à une personne de l'école de servir de modèle lors de l'atelier (séance de quarante minutes, composé de vingt poses). Sélectionner des poses qui favorisent les valeurs esthétiques de la Renaissance. Par exemple :

- poses debout genre arabesque
- poses allongées qui mettent en évidence la ligne sinueuse du corps
- poses *contrapposto*.
- Inviter l'élève à observer le modèle et à saisir, dans son dessin, la grâce de la pose et du mouvement.
- Inciter l'élève à exécuter, à l'encre de Chine, une série de dessins à main levée (dix à vingt petits formats) qui saisissent à la fois le mouvement, la pose et les proportions du sujet.
- Présenter quelques œuvres *a fresco* de Masaccio.
- Expliquer sommairement ce que *a fresco* veut dire et l'importance d'un geste rapide et sûr chez l'artiste qui pratique cette technique.
- Inviter l'élève à dessiner une série de croquis (30 cm x 45 cm) sur papier humidifié en se basant sur une des œuvres de Masaccio, afin de se familiariser avec l'effet de la peinture murale *a fresco*.
- Inviter l'élève à dessiner, sur un support très mouillé (20 cm x 30 cm), un des personnages du tableau à l'aide de la plume et de l'encre de Chine, puis de remplir la face du personnage et l'arrière-plan du tableau à l'aide d'un pinceau et de l'encre de couleur.
- Distribuer et expliquer le gabarit de prise de notes pour l'analyse critique du travail en cours et du dessin final.
- Inviter l'élève à faire l'analyse critique de son dessin.

Exercice B

- Dessiner à la manière des génies du quinzième siècle (Léonard de Vinci, Raphaël, Michelangelo) afin de comprendre la vision particulière que ces artistes avaient de la réalité.
- Expliquer et exécuter l'exercice du dessin tactile.
- Inviter l'élève à choisir un ou une partenaire et à procéder à l'exercice ci-dessous dans le carnet de croquis :
 - avec l'index, l'élève parcourt la forme du visage; de sa ou son partenaire;
 - le bras allongé, elle ou il suit la forme du visage (le regard devient l'index et trace le contour du visage);
 - en se concentrant, l'élève dessine le visage en imaginant qu'elle ou il le touche, réellement sans lever le crayon.
- Distribuer les miroirs et expliquer que l'élève doit faire un autoportrait en suivant la méthode du dessin tactile et à l'aide d'un pousse-mine.
- Inviter ensuite l'élève à faire l'étude de son propre visage en suivant ces étapes :
 - observer son visage dans un miroir en s'imaginant qu'on le voit pour la première fois;
 - dessiner son visage en schématisant la structure du dessin;
 - continuer en situant les principaux traits du visage (yeux, nez, bouche, sourcils);
 - élaborer en définissant les ombres et les masses par une concentration de lignes.
- Demander à l'élève de faire l'analyse critique de son dessin tactile en se servant du gabarit de prise de notes.
- Inviter les élèves à faire part de leurs observations oralement. Préciser le genre de commentaires qui doit être inscrit dans chaque catégorie du gabarit. (**EF**)

Exercice C

Préparation du support pour le travail à la pointe d'argent

- Inviter l'élève à enduire un papier de 20 cm x 30 cm de deux couches de blanc de zinc (à la gouache ou à l'aquarelle), légèrement teinté de jaune ocre ou de gris; les mouvements de pinceau sont réguliers et la deuxième couche se fait dans le sens contraire de la première.

Expérimentation de l'utilisation de la pointe d'argent

- Présenter la technique en prêtant une attention particulière à la délicatesse de la ligne et la comparer à la ligne dessinée à la mine de graphite.
- Inviter l'élève à dessiner un réseau de fines lignes et de contre-hachures afin d'expérimenter l'effet du mouvement de la main et du poignet sur la légèreté et la fluidité du trait.
- Proposer les mêmes étapes que lors de l'exécution de l'autoportrait à l'aide du miroir.
- Inviter l'élève à commencer par la schématisation de la structure du dessin.
- Demander à l'élève de poursuivre en dessinant les principaux traits de son visage (p. ex., lèvres, nez, œil).
- Inviter l'élève à élaborer son dessin en rehaussant de craie blanche, ce qui permet de mettre en relief les parties les plus claires et d'en accentuer l'impression de volume.
- Appuyer l'élève dans sa démarche et son apprentissage du travail du trait et des valeurs esthétiques dans le dessin. (**EF**)
- Inviter l'élève à faire l'analyse critique de son dessin en se servant du gabarit de prise de notes.
- Demander à l'élève de comparer ses réponses avec celle d'un ou d'une partenaire et d'ajuster son gabarit en fonction des commentaires de ce dernier ou de cette dernière. (**EF**)

Création/Interprétation

- Inviter l'élève à enduire une feuille de papier (20 cm x 30 cm) selon les conventions d'usage du dessin à la pointe d'argent.
- Inviter l'élève à calquer son autoportrait sur la feuille de papier enduite.
- Guider l'élève dans le dessin du visage à la pointe d'argent à la manière des artistes du quinzième siècle. (**EF**)
- Inviter l'élève à intituler son oeuvre.

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Exposer les œuvres finales et inviter les élèves à analyser en quoi elles sont influencées par l'esthétique de la Renaissance.
- Inviter l'élève à noter ses commentaires dans le dossier de documentation. (**EF**)
- Distribuer et expliquer la liste de vérification en vue de l'analyse critique du dessin réalisé à la pointe d'argent (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**). (**ES**)
- Inviter l'élève à faire le bilan de ses apprentissages formatifs en analyse critique et à poser des questions afin d'assurer sa compréhension du gabarit de prise de notes. Il lui sera alors

plus facile d'organiser ses idées, ce qui lui permettra d'aborder la tâche d'évaluation sommative avec confiance.

- Demander à l'élève de remplir le gabarit de prise de notes de l'analyse critique en se basant sur son dessin à la pointe d'argent. (**ES**)
- Inviter l'élève à ajouter son travail final, réalisé à la pointe d'argent, dans son portfolio.

Évaluation sommative

- Évaluer l'analyse critique du dessin à pointe d'argent en partant d'une grille d'évaluation adaptée comportant des critères précis de rendement en analyse.
- Utiliser une grille d'évaluation adaptée selon des critères précis qui tiennent compte des quatre compétences suivantes :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer une connaissance des faits et des termes liés à l'art de la Renaissance et au langage visuel;
 - respecter les caractéristiques du dessin analytique de la Renaissance dans l'analyse critique;
 - montrer une compréhension des valeurs esthétiques de la Renaissance (détail, qualité du trait) en tenant compte du dessin à l'encre et à la pointe d'argent.
 - Réflexion et recherche
 - faire l'analyse critique selon le gabarit de prise de notes.
 - Communication
 - communiquer de l'information portant sur les caractéristiques et valeurs esthétiques de l'art de la Renaissance ainsi que sur les techniques du dessin tactile, du dessin à l'encre et à la pointe d'argent;
 - rédiger selon les critères de qualité de la langue suivants : orthographe et grammaire, cohérence et ordre logique des propos.
 - Création
 - appliquer les connaissances du langage visuel et les habiletés du processus d'analyse critique;
 - transférer ses connaissances de l'art de la Renaissance à l'analyse critique de son dessin.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.3 (AVI3M)

Dimostrazione

Description

Durée : 420 minutes

Cette activité porte sur la perspective. L’élève étudie les divers genres de perspective de l’Antiquité aux découvertes de la Renaissance. L’élève expérimente le principe de l’anamorphose avec les techniques de la perspective à trois points de fuite et de raccourci par la grille en plus de réaliser un autoportrait.

Domaines, attentes et contenus d’apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A-A.1

Contenus d’apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 3

AVI3M-T-His.1 - 3

AVI3M-C-Perc.2

AVI3M-C-Exp.2 - 3

AVI3M-C-Exa.1 - 3

AVI3M-A-Proc.1 - 2 - 6

AVI3M-A-Est.1

Notes de planification

- Sélectionner les œuvres en vue des études suivantes :
 - perspective mystique (p. ex., *Madone en majesté* de Giotto, *Otto II recevant les hommages des nations* de Maître du Registrum Gregorii).
 - perspective géométrique (p. ex., *La Cité idéale*, *perspective architectonique* et *Histoire d’Esther* de Luciano Lippi).
 - perspective aérienne (*La Vierge, l’Enfant Jésus et Sainte Anne* de Léonard de Vinci, *les Trois philosophes* de Giorgione).
 - perspective géométrique et aérienne (p. ex., *Le Mariage de la Vierge* de Raphaël, *la Fenaison* de Bruegel l’Ancien, *les Noces de Cana* de Véronèse).
- Sélectionner trois œuvres pour chacun des types de perspective ci-dessous en vue de l’activité de mise en situation :
 - impression d’absence de perspective (p. ex., estampes inuites : *In View of the Future* de Tommy Nuvaqurq et Josea Maniapik);

- la perspective étagée (peinture sur soie de l'Inde);
- la perspective linéaire et atmosphérique (p. ex., *la Tempête* de Giorgione).
- Préparer des notes de cours portant sur l'histoire et les systèmes graphiques des perspectives (étagée ou cornue, linéaire, atmosphérique ou mystique, géométrique, aérienne).
- Préparer le matériel en vue de l'expérimentation de la perspective à trois points de fuite (p. ex., papier format 45 cm x 60 cm, mètre, crayon).
- Se procurer l'équipement nécessaire pour photographier les visages des élèves individuellement (caméra numérique, papier à imprimer).
- Préparer la grille d'évaluation adaptée de l'autoportrait anamorphique (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**).
- Préparer une liste de vérification en vue de la rédaction d'un texte d'accompagnement de l'autoportrait (p. ex., critères d'écriture : qualité de la langue, rédaction de paragraphes selon les conventions habituelles, critères de contenu : procédé technique, démarche artistique, résolution de problèmes).
- Prévoir utiliser un document de référence illustré portant sur les femmes artistes de la Renaissance pour présenter leurs contributions au développement des arts sur la scène nationale et européenne de leur époque (p. ex., Ann Sutherland Harris et Linda Nochlin *Femmes peintres 1550-1950*, et Nancy G. Heller, *Women Artists, An Illustrated History*).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Présenter trois œuvres, la première qui donne l'impression d'absence de perspective (estampe inuite) la deuxième qui illustre le principe de la perspective étagée (peinture sur soie de l'Inde) et la troisième sur la perspective linéaire et atmosphérique (peinture de la Renaissance).
- Inviter l'élève à observer attentivement chacune des œuvres et à les commenter par rapport à l'utilisation de l'espace et à l'illusion de profondeur.
- Présenter les œuvres simultanément pour que l'élève puisse comparer et expliquer les différences entre les types de perspective utilisés par les artistes (p. ex., l'art inuit où la perspective est absente par la blancheur du tableau et l'espace vide comparé à l'art de la Renaissance où il y a illusion de profondeur grâce à la diminution de la taille des objets à mesure qu'ils s'éloignent et grâce à la technique du *sfumato* pour créer les horizons bleutés et les contours estompés.

Collecte de l'information et des idées

- Présenter, à l'aide d'exemples d'œuvres, l'histoire de la perspective du premier traité d'architecture de la scénographie grecque jusqu'à la Renaissance. Par exemple :
 - Antiquité et le théâtre grec, éclatement des limites de la scène par la technique du trompe-l'œil.
 - Antiquité et fresques pariétales romaines, illusion de profondeur par un procédé de perspective à plusieurs points de fuite dite *arrête de poisson*.

- Moyen-Âge et la perspective mystique, vision divine, représentation plus grande que nature.
- Pré-renaissance et reconquête de l'espace, création artificielle de la troisième dimension.
- Renaissance et art de la perspective, perception scientifique qui coïncide avec le nouvel idéal artistique et une nouvelle conception de l'être humain.
- Appuyer la présentation à l'aide d'exemples d'artistes qui ont innové dans les pratiques artistiques et dans les champs scientifiques. Par exemple :
 - Brunelleschi découvre les principes de la perspective géométrique (appelée aussi scientifique, mathématique ou linéaire), le lien entre le point de vue et le point de fuite. **(AM)**
 - Alberti développe la notion du plan frontal et de l'élévation par le profil.
 - De Vinci travaille la perspective aérienne (appelée aussi atmosphérique), procédé basé sur les dégradés des couleurs, de la lumière et des ombres où les contours perdent de leur netteté en s'éloignant.
 - Dürer diffuse les notions de perspective dans les pays du Nord et développe le perspectographe de Leon Battista Alberti.
- Présenter à l'élève le concept de la perspective étagée telle qu'elle est utilisée dans les arts médiévaux, orientaux et indiens (effet de profondeur créé par la superposition verticale des volumes, sans perte de netteté ou de diminution des dimensions).
- Insister sur le fait qu'il s'agit d'une perspective au service du spirituel, de l'émotion et de l'imaginaire et qu'ainsi elle se fait symbole de l'expression d'une culture et d'une vision du monde.
- Revoir avec l'élève le vocabulaire spécifique au concept de la perspective à un et deux points de fuite étudié en 10^e année.
- Présenter le concept de la perspective à trois points de fuite. Inviter l'élève à transcrire les notes et les exemples dans son cahier à dessins à la suite de la présentation.

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Inviter l'élève à expérimenter la perspective à trois points en modifiant le positionnement d'un édifice sur la ligne d'horizon :
 - point de vue de face : édifice sur la ligne d'horizon
 - point de vue à vol d'oiseau : édifice sous la ligne d'horizon
 - point de vue en contre-plongée : édifice au-dessus de la ligne d'horizon.
- Demander à l'élève de dessiner un édifice de son choix dans le carnet de croquis et d'utiliser ce modèle d'édifice dans ses trois expérimentations.
- Inviter l'élève à choisir une des trois expérimentations et à la transposer sur un papier grand format avec un crayon à mine de graphite.
- Appuyer l'élève dans sa démarche. **(EF)**
- Présenter à l'élève la méthode développée par Alberti qui permet de dessiner une grille en perspective, utilisée, entre autres, pour dessiner des carrelages. Présenter à cet effet une oeuvre qui montre avec évidence un tel carrelage.
- Inviter l'élève à expérimenter avec la grille d'Alberti dans le carnet de croquis.

- Demander à l'élève de dessiner un objet de son choix, puis de le représenter avec de la perspective à l'aide de la grille. Expliquer que cette façon de procéder s'appelle aussi la mise au carreau de la forme dessinée.
- Appuyer l'élève dans sa démarche. (**EF**)

Création/Interprétation

- Présenter à l'élève le projet de création intitulé *Autoportrait anamorphique* à réaliser au crayon à mine de graphite et sur un papier grand format.
- Distribuer et expliquer la grille d'évaluation adaptée de l'autoportrait anamorphique (voir la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**). (**ES**)
- Inviter l'élève à se servir de la grille pour faire le bilan de ses connaissances et de ses habiletés en dessin (perspective dite géométrique, scientifique, mathématique ou linéaire) et de réaliser l'autoportrait à l'aide de la grille. Inviter l'élève à réviser ses notes de cours et à s'exercer davantage avec la grille d'Alberti afin de s'assurer de bien réussir la tâche sommative.
- Prendre une photographie du visage de l'élève vu de face. Demander à l'élève de la numériser et de l'imprimer en noir et blanc sur une feuille de papier (21 cm x 28 cm). (**T**)
- Inviter l'élève à procéder à la mise au carreau en dessinant une grille (2 cm x 2 cm) sur sa photo et en numérotant chacune des cases.
- Demander à l'élève de reproduire la même grille (en respectant les mêmes dimensions) sur le papier grand format (45 cm x 60 cm) en dessinant des lignes avec des courbes variées plus ou moins prononcées (effet de l'anamorphose) et de numérotter toutes les cases.
- Inviter l'élève à faire la mise au carreau en copiant les lignes du contour de son visage (une case à la fois) sur le papier grand format.
- S'assurer que l'élève a fait le transfert de tous les détails importants.
- Inviter l'élève à effacer les lignes de la grille présente sur son papier grand format.
- Proposer à l'élève de retravailler les traits du visage au crayon à mine de graphite afin de reproduire les volumes du visage et de conférer à celui-ci un aspect réel malgré les déformations.
- Recueillir le travail final, le noter et inviter l'élève à l'ajouter à son portfolio. (**ES**)

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Inviter l'élève à afficher son autoportrait et à observer ceux de ses pairs.
- Animer une discussion de groupe portant sur les difficultés de création rencontrées en cours de route et les solutions envisagées, et faire la comparaison entre le produit final et la photographie initiale.
- Distribuer et expliquer la liste de vérification portant sur la rédaction d'un texte d'accompagnement de l'autoportrait (p. ex., critères d'écriture : qualité de la langue, rédaction de paragraphes selon les conventions habituelles; critères de contenu : procédé technique, démarche artistique, résolution de problèmes). (**EF**)

- Demander à l'élève de tenir compte des propos émis lors de la discussion dans la rédaction de son texte.
- Recueillir le texte, l'annoter et demander à l'élève de l'ajouter à son dossier de documentation. **(EF)**

Évaluation sommative

- Évaluer l'autoportrait anamorphique en tenant compte d'une grille d'évaluation adaptée comportant des critères précis d'habiletés techniques de composition et de créativité.
- Utiliser une grille d'évaluation adaptée selon des critères précis qui tiennent compte des quatre compétences suivantes :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer ses connaissances de la technique de la grille d'Alberti;
 - montrer une compréhension du rapport entre la grille d'Alberti et le portrait anamorphique.
 - Réflexion et recherche
 - utiliser le dessin et la grille pour analyser le visage et l'adapter de façon personnelle;
 - utiliser la pensée créatrice pour conférer le réalisme malgré les déformations du portrait anamorphique.
 - Communication
 - utiliser le langage visuel dans le travail de composition (éléments et principes).
 - Création
 - appliquer les connaissances liées au dessin de perspective et à la mise au carreau du visage;
 - appliquer les habiletés liées au dessin (ligne contour, valeur des volumes);
 - appliquer les notions acquises lors du processus de création dans la mise au carreau et dans le dessin du visage.

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Visionner la vidéo *Artémisia* pour illustrer l'époque, l'usage de la grille d'Alberti et les contraintes auxquelles faisaient face les femmes artistes de la Renaissance. **(AM)**
- Présenter sommairement Catarina Van Hemessen (1527/8-1566), les soeurs Anguissolas particulièrement Sofonisba (1532/35-1625) et Lucia (1540-1565), Lavinia Fontana (1552-1614) et Elizabetta Sirani (1638-1665) (voir Nancy G. Heller, *Women Artists, an Illustrated History*, New York, Abbeville Press Publishers, 1987, 224 pages. Ce texte présente plus particulièrement des œuvres de Van Hemessen, des soeurs Anguissolas, Fontana et Sirani).

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.4 (AVI3M)

Sfumato

Description

Durée : 420 minutes

Cette activité porte sur le *sfumato* et ses effets dans *La Joconde* de Léonard de Vinci. L'élève fait l'essai de la technique de la détrempe à l'oeuf et du *sfumato* (effacement des lignes et des contours). Elle ou il peint une oeuvre selon les techniques acquises et en tenant compte de la thématique «sujet hors contexte».

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2
AVI3M-C-A.2 - 3
AVI3M-A.A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 2 - 3
AVI3M-T-His.1
AVI3M-C-Exp.2 - 3
AVI3M-C-Exa.2 - 3
AVI3M-A-Proc.1 - 2 - 3 - 5 - 6
AVI3M-A-Est.1

Notes de planification

- Se procurer une diapositive de *La Joconde* de Léonard de Vinci.
- Se procurer l'équipement nécessaire au visionnage de l'oeuvre.
- Préparer un questionnaire portant sur l'expérience de la mise en situation. Par exemple (questionnaire largement inspiré de Michael Gelb *Pensez comme Léonard de Vinci*) :

Questionnaire portant sur l'expérience de la mise en situation (sur une échelle de 1 à 4 où le 1 est le degré le plus faible et 4 le plus élevé)

- 9 J'aime travailler pour le plaisir de travailler.
- 9 J'angoisse quand je ne sais pas vers où diriger mon travail et que mes buts ne sont pas bien cernés.
- 9 J'aime vivre des moments de doute et d'incertitude.
- 9 Les moments d'incertitude renforcent mon apprentissage.
- 9 Je peux et j'aime bien être seul ou seule de temps en temps.
- 9 Les énigmes animent ma curiosité.
- 9 Je sais quand je suis anxieux ou anxiouse.
- 9 Le conflit génère chez moi un élan de créativité.

- Préparer des notes de cours détaillées portant sur *La Joconde*, Léonard de Vinci et le contexte de l'époque (p. ex., certains écrits sur l'histoire de l'art de la Renaissance : *Histoire de l'art* de Ernst Gombrich; sur Léonard de Vinci : *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* de Sigmund Freud; sur le contexte de l'époque : *La Renaissance en Italie : art, culture, société* de Peter Burke).
- Préparer les notes de cours portant sur les composantes et les caractéristiques de la détrempe à l'oeuf (support, fond, préparation, palette, pinceaux, méthodes d'application, clarté, luminosité, transparence, consistance). S'assurer que l'atelier de travail est bien aéré.
- Préparer la fiche technique portant sur les activités de la détrempe à l'oeuf (lavis, essais de mélange des couleurs, apprêt ou préparation du support).
- Préparer des notes de cours portant sur la technique du *sfumato* (origine, définition, procédé, effet).
- Se procurer le matériel nécessaire à l'activité (magazines, un oeuf par élève, par jour, pigments en poudre de six couleurs, eau distillée, carton entoilé de petit format 20 cm X 25 cm).
- Préparer la grille d'évaluation adaptée de la détrempe et du *sfumato* (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**).
- Préparer une autoévaluation en prévision du travail final et à titre d'exercice d'objectivation. L'autoévaluation reprend des éléments de la grille d'évaluation adaptée (p. ex., rapprochement entre les choix artistiques et la thématique, habileté technique, risque créatif).

Déroulement de l'activité

Mise en situation

- Projeter une diapositive du tableau *La Joconde* de Léonard de Vinci et négliger intentionnellement la mise au point.
- Animer une discussion de groupe pour amener l'élève à réfléchir sur la pratique de l'art comme moyen d'enrichissement, de résolution de problèmes et d'expérimentation.

- Inviter l'élève à représenter, dans le carnet de croquis, l'image (floue) présentée, sans mentionner le moyen à utiliser, ni le matériel, ni le but de l'exercice.
- Procéder à une légère mise au point de la lentille du projecteur et demander à l'élève de refaire la démarche précédente sans donner d'explications.
- Poursuivre l'exercice en ajustant la mise au point un peu plus à chaque fois sans jamais présenter l'image de façon nette.
- Distribuer le questionnaire de type diagnostique et inviter l'élève à le remplir en fonction de ce qu'elle ou il vient de vivre. Préciser que l'élève évalue son attitude (sur une échelle de un à quatre) (p. ex., un = besoin de certitude lors de la création, quatre = oser créer avec l'incertitude) par rapport aux exercices de la mise en situation.
- Recueillir les questionnaires et compiler les réponses. Communiquer le résultat de la compilation et animer une discussion portant sur la capacité de la classe à travailler dans une univers ou à l'égard d'une tâche dont les paramètres ne sont pas définis. Amener l'élève à comprendre que l'artiste travaille souvent dans un contexte où les paramètres ne sont pas définis et lui demander de réfléchir aux bienfaits de travailler dans un tel contexte (p. ex., solution créative de problème, travailler de façon novatrice à cause de contraintes abstraites, risquer certaines solutions puisqu'aucune directive n'est précisée).
- Ajuster la mise au point de l'oeuvre *La Joconde*.
- Inviter l'élève à discuter de son expérience personnelle en tenant compte de ses réponses au questionnaire.
- Faire le lien avec l'exercice de mise en situation afin de faire comprendre à l'élève que travailler dans le «flou» favorise la créativité et que, dans ce cas-ci, cette expérience est l'entrée en matière pour apprendre à travailler la technique du *sfumato*.

Collecte de l'information et des idées

- Procéder avec l'élève à l'analyse critique du tableau en prêtant une attention particulière à l'effet esthétique du tableau créé par la technique du *sfumato*.
- Inviter l'élève à transcrire les notes dictées et les commentaires portant sur l'analyse du tableau (regard du sujet, sourire énigmatique, paysage, décor impossible, contours brumeux - le *sfumato*) de Léonard de Vinci.
- Présenter certains écrits sur l'histoire de l'art de la Renaissance (p. ex., *Histoire de l'art* de Ernst Gombrich, *Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci* de Sigmund Freud, *La Renaissance en Italie : art, culture, société* de Peter Burke) pour conscientiser l'élève au contexte de l'époque.
- Sensibiliser l'élève au thème de l'opposition préconisé par Léonard de Vinci dans ses choix de sujets et d'objets à représenter dans ses tableaux.
- Distribuer les notes de cours sur *La Joconde* et l'époque de Léonard de Vinci à titre de résumé.
- Inviter l'élève à rechercher, en guise de devoir, des exemples de l'utilisation de *La Joconde* à des fins publicitaires ou autres fins. Procéder à une mise en commun des exemples trouvés afin de montrer le concept de transcendance d'une oeuvre.
- Proposer à l'élève de chercher, dans des magazines, cinq à six images contrastantes et de réaliser un paysage ou un décor incongru (p. ex., désert, gratte-ciel, poisson).
- Commenter les recherches de l'élève en prêtant une attention particulière aux choix et aux contrastes des images.

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Distribuer et expliquer les notes de cours portant sur les composantes et les caractéristiques de la détrempe à l'oeuf (support, fond, préparation, palette, pinceaux, méthodes d'application, clarté, luminosité, transparence, consistance).
- Distribuer et expliquer au moyen d'une démonstration :
 - la fiche technique portant sur les activités de la détrempe à l'oeuf (lavis, essais de mélanges des couleurs, apprêt ou préparation du support).
 - la préparation de la peinture à la détrempe (composantes, préparation, conservation, utilisation) et l'importance de travailler cette technique dans un local bien aéré.
- Inviter l'élève à faire l'essai des activités de la détrempe et à se servir de la fiche technique en tant qu'aide-mémoire.
- Inviter l'élève à procéder à des mélanges de couleurs et à réaliser :
 - un cercle chromatique;
 - un dégradé de couleurs par juxtaposition de tons et par l'ajout de hachures croisées dans les lavis.
- Appuyer l'élève dans sa démarche. (**EF**)
- Proposer à l'élève de réaliser un décor incongru ou un paysage irréel en partant d'images sélectionnées dans les magazines mis à sa disposition.
- Inviter l'élève à construire successivement trois assemblages en tenant compte des images trouvées dans les revues qui représentent des situations incongrues (p. ex., personnage dans un gratte-ciel situé dans le désert).
- Inviter l'élève à choisir la composition la plus intéressante et à dessiner les grandes lignes et les principales formes qui la constituent afin de mieux évaluer l'organisation de l'espace dans l'ensemble de la composition.
- Demander à l'élève de réaliser trois croquis de la composition sélectionnée et d'apporter des changements à la composition afin de la rendre plus dynamique et équilibrée.
- Distribuer les notes de cours portant sur la technique du *sfumato* (origine, définition, procédé, effet) et les expliquer au moyen d'une démonstration.
- Inviter l'élève à travailler la technique du *sfumato* pour obtenir le fondu des modèles (effacement des lignes et des contours), la luminosité, la transparence, le flou-vaporeux des lavis et le mélange de couleurs à l'aide des trois croquis préparatoires de la composition sélectionnée.
- Appuyer l'élève dans sa démarche. (**EF**)

Création/Interprétation

- Expliquer que l'élève crée une oeuvre dont la thématique est : «sujet hors contexte» et qu'elle ou il doit appliquer les techniques de la peinture à la détrempe et du *sfumato* à la manière de Léonard de Vinci.
- Distribuer et expliquer la grille d'évaluation adaptée de la détrempe et du *sfumato* (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**). (**ES**)
- Distribuer l'autoévaluation du travail et expliquer qu'elle permet à l'élève de faire le bilan de ses connaissances et habiletés en vue de la tâche sommative. Inviter l'élève à annoter l'autoévaluation pour prévoir les défis que présentera la tâche sommative et inciter l'élève à

réaliser des exercices techniques supplémentaires, au besoin, et à revoir ses notes de cours, à titre d'aide-mémoire, avant de procéder à la tâche d'évaluation sommative.

- Préciser certaines étapes nécessaires à la création de l'oeuvre finale :
 - dessiner la composition ajustée de son choix sur un carton entoilé de petit format (20 cm x 25 cm);
 - dessiner les grandes lignes et situer les principales formes;
 - appliquer la détrempe diluée en minces lavis avec des brosses larges.
- Recueillir l'oeuvre, l'évaluer et la remettre à l'élève. (**ES**)

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Exposer les œuvres finales et inviter les élèves à commenter les techniques ainsi que les qualités plastiques et esthétiques qu'elles présentent (p. ex., luminosité, transparence, flou-vaporeux).
- Inviter l'élève à prendre note des commentaires faits à l'égard de son œuvre dans son dossier de documentation. Expliquer que ces notes serviront à rédiger l'analyse critique lors de l'épreuve écrite de la tâche d'évaluation sommative de fin d'unité (consulter Annexe 1.6.2).
- Inciter l'élève à comparer son autoévaluation à l'évaluation de son enseignant ou de son enseignante pour déterminer les qualités et les faiblesses de son œuvre.
- Inviter l'élève à ajouter son œuvre finale et son autoévaluation à son portfolio.

Évaluation sommative

- Évaluer l'œuvre finale en tenant compte d'une grille d'évaluation adaptée comportant des critères précis de rendement en peinture.
- Présenter la tâche d'évaluation sommative composée de critères se rapportant aux quatre compétences de la grille d'évaluation adaptée :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer une connaissance des faits et des termes liés aux techniques de la détrempe et du *sfumato*;
 - montrer une compréhension des concepts techniques de la détrempe et du *sfumato*.
 - Réflexion et recherche
 - analyser l'œuvre tout le long de sa création;
 - utiliser la pensée créatrice dans l'élaboration de la composition.
 - Communication
 - utiliser le langage visuel propre au *sfumato* (luminosité, transparence, flou-vaporeux);
 - faire des rapprochements entre les choix artistiques et la thématique.
 - Création
 - appliquer les connaissances et les habiletés acquises propres à la détrempe et au *sfumato* dans la création de son œuvre;
 - utiliser le matériel et l'équipement propres à la détrempe et au *sfumato*;
 - appliquer les notions acquises lors des étapes initiales du processus de création dans la réalisation de l'œuvre finale.

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Entreprendre un travail collectif mettant en pratique le concept de compagnonnage encore présent à la Renaissance et celui du travail à commission tel que Léonard de Vinci, Raphaël et Michelangelo auraient pu vivre en tant qu'apprentis et en tant que professionnels.
- Préciser que le concept de compagnonnage est très ancien et qu'il existe depuis l'époque de l'Égypte ancienne alors que le chantier d'un temple était «l'université» où l'on apprenait le métier d'architecte, de sculpteur, de peintre et de dessinateur (très intimement lié au travail de scribe, c'est-à-dire au travail d'écriture hiéroglyphique). Retracer l'évolution de ce concept au fil des âges et inviter l'élève à relever aujourd'hui des traces de compagnonnage dans le monde du travail, des études et des loisirs. Ajouter qu'au Japon et en Chine cette approche est toujours favorisée dans l'apprentissage des disciplines artistiques. (**PE**)
- Mettre en valeur la fréquente interdépendance des trois arts (musique, théâtre et arts visuels) dans le secteur des emplois artistiques de l'époque et préciser que l'on constate cette interdépendance encore aujourd'hui dans les productions théâtrales et musicales de grande envergure (p. ex., *Notre-Dame de Paris*, *Les Misérables*, *Le fantôme de l'opéra*). (**AM**)
- Faire un bref survol des œuvres de Shakespeare, de Cervantès et de Da Palestrina pour faire comprendre les objectifs esthétiques du travail collectif.
- Présenter une liste de projets collectifs possibles à réaliser dans la communauté et inviter l'élève à faire des ajouts. Par exemple :
 - élaborer un projet de décoration de l'entrée d'un immeuble public tel que :
 - la Bibliothèque nationale (littérature)
 - le musée de Timmins : Centre national d'exposition (arts visuels)
 - le Théâtre du Nouvel-Ontario (théâtre)
 - le Conservatoire de musique (musique). (**AC**)
 - Préciser qu'un projet de décoration devrait inclure, dans une institution musicale par exemple, des aspects théâtraux, visuels et littéraires afin de mieux refléter le but de cette activité complémentaire.
 - Élaborer le projet de décoration en y incluant des dessins analytiques et une maquette, et le soumettre à l'institution en question.
 - Entamer une discussion (p. ex., concept de compagnonnage et de travail à commission, contraintes de l'institution et de l'école) et ajuster le projet de décoration conformément. Présenter un calendrier de réalisation et un budget.
 - Préparer le matériel et l'équipement, élaborer un horaire de travail et réaliser le projet collectif.
 - Organiser le vernissage et en faire la publicité de concert avec l'institution.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.5 (AVI3M)

Arte/Scienza

Description

Durée : 240 minutes

Cette activité porte sur la quête du beau et du vrai dans l'imitation de la nature et les observations scientifiques à l'époque de la Renaissance. L'élève découvre les autres intérêts de Léonard de Vinci par le biais des carnets d'étude de ce dernier. Elle ou il s'en inspire pour réaliser, à son tour, des dessins analytiques et le prototype d'une invention de sa propre création.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A-A.1 - 2 - 5

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 3

AVI3M-T-His.1

AVI3M-C-Perc.1

AVI3M-C-Exp.1 - 3 - 4 - 6

AVI3M-C-Exa.1 - 2 - 3

AVI3M-A-Proc.2 - 6

AVI3M-A-Est.1 - 2

AVI3M-A-Ca.2 - 3 - 4

Notes de planification

- Sélectionner les œuvres à l'étude (consulter le catalogue d'exposition : *Léonard de Vinci, ingénieur et architecte*, Montréal, Musée des beaux-arts de Montréal, 1987, 356 p.; des sites internet : *Léonard de Vinci*. [http://www.multimania.com/artdevinci/Léonard de Vinci. Le Génie de la Renaissance](http://www.multimania.com/artdevinci/L%C3%A9onard%20de%20Vinci.%20Le%20G%C3%A9nie%20de%20la%20Renaissance).
<http://pages.infinit.net/cyrus/vinci/index.html>); des vidéos : *Renaissance : Le Génie*, ArteVidéo, 1997 (réf. 5812862), *Léonard de Vinci et La Renaissance*, ArteVidéo, 1998 (réf. CD40312)).
- Préparer les notes de cours et des transparents portant sur quelques inventions de Léonard de Vinci.
- Préparer de brèves notes de cours portant sur les études du neurophysiologiste Roger Sperry sur les hémisphères cérébraux (prix Nobel, 1981).

- Se procurer les matériaux nécessaires à la création du prototype de la machine (p. ex., carton rigide, ruban adhésif, gouache, fil métallique, ficelle).
- Se procurer le matériel nécessaire à la conceptualisation et à l’élaboration des dessins techniques du prototype.
- Préparer la grille adaptée d’évaluation du travail d’expérimentation (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l’activité**).
- Réserver le centre de ressources en vue de l’exposition du travail d’expérimentation.

Déroulement de l’activité

Mise en situation

- Présenter à l’élève un sommaire des études portant sur les fonctions des deux hémisphères du cerveau humain (l’hémisphère gauche traite l’information de manière logique et analytique, l’hémisphère droit favorise l’imagination et la vue d’ensemble) réalisés par le neurophysiologiste Roger Sperry (prix Nobel 1981). Rappeler les recherches de Betty Edwards (consulter Activité 1.1). **(AM)**
- Inviter l’élève à déterminer l’hémisphère qui est activé lors des tâches suivantes :
 - rédiger un rapport
 - résoudre un problème
 - écrire un poème
 - jouer au basket-ball
 - élaborer un itinéraire de voyage
 - préparer un budget
 - écrire un roman
 - formuler des hypothèses
 - faire l’essai de diverses techniques.
- Procéder à une mise en commun des réponses et des raisons qui les justifient afin de mieux faire comprendre le concept de dominance d’un hémisphère et des nuances que comporte ce concept.
- Clore la mise en situation en amenant l’élève à comprendre qu’une tâche n’est jamais entièrement effectuée par un hémisphère et que les deux hémisphères interviennent généralement. Par contre, certaines tâches font davantage appel à un hémisphère et moins à l’autre. Préciser toutefois que nombreux sont les bienfaits de chacun des hémisphères et que, lorsqu’on éprouve des difficultés à réaliser une tâche, il est toujours possible de susciter l’autre hémisphère pour relancer la recherche.

Collecte de l’information et des idées

- Présenter à l’élève la relation qui existe entre l’art et la science chez Léonard de Vinci (détail, analyse et exactitude mathématique) à l’aide de l’étude de certaines œuvres (p. ex., études anatomiques (médecine), dessins d’édifice (architecture), dessins de la flore (botanique), dessins d’inventions variées (ingénierie)). **(AM)**
- Inviter l’élève à observer des reproductions de dessins (p. ex., étude de l’épaule, analogie entre la colonne vertébrale et le mât d’un navire, étude du vol des oiseaux) dans les carnets

- d'étude de l'artiste afin de comprendre le lien entre la science et l'art (p. ex., notes, observations, formule mathématique et croquis, qualité du dessin, esthétique du mouvement).
- Animer une discussion portant sur le lien entre les arts et les sciences dans divers champs d'activité de la société d'aujourd'hui (p. ex., sports et sciences, médecine et technologie, art et technologie) et faire relever la variété d'emplois spécialisés qu'engendre ce lien. **(PE)**
(AM)
 - Présenter un objet créé par l'être humain (outil, jouet).
 - Inviter l'élève à en faire l'observation visuelle et tactile et à le dessiner dans son carnet de croquis.
 - Inviter l'élève à imaginer et à visualiser la façon dont elle ou il pourrait ajouter des éléments à l'objet pour en transformer la fonction. Faire la mise en commun des idées afin d'aider l'élève en panne d'inspiration.
 - Demander à l'élève de reprendre son croquis et, avec un crayon de couleur, de dessiner sur le croquis les éléments qu'elle ou il ajouterait à l'objet. Inviter l'élève à procéder à une transformation de son nouvel objet ou à transformer l'objet de départ à nouveau en utilisant une autre couleur.
 - Réitérer le concept de dominance hémisphérique et inviter l'élève à déceler, dans les transformations opérées, l'apport de chacun des hémisphères. Pousser davantage la réflexion en demandant à l'élève de définir le rapport entre les hémisphères du cerveau de Léonard de Vinci dans l'élaboration de ses recherches et dans la création de ses inventions.
 - Reprendre l'exercice avec un autre objet. Appuyer l'élève dans sa démarche. **(EF)**
 - Demander à l'élève de reprendre l'exercice en devoir, mais en tenant compte de la thématique «lien entre l'art et la science».

Exercices d'expérimentation/de manipulation

- Proposer à l'élève un défi portant sur le lien entre l'art et la science qui lui demande d'élaborer un projet d'invention (création d'une machine) en se servant de l'étape de l'expérimentation du processus de création. **(T)**
- Ajouter que l'élève peut trouver une idée en tenant compte des transformations d'objets de l'étape précédente du **Déroulement de l'activité**.
- Distribuer la grille adaptée d'évaluation du travail d'expérimentation (consulter la sous-rubrique **Évaluation sommative du Déroulement de l'activité**). **(ES)**
- Expliquer que, dans ce travail, l'élève doit utiliser toutes les habiletés du dessin de croquis acquises durant l'unité. Préciser que, puisque ces habiletés ont été évaluées formativement dans les activités antérieures, l'élève est maintenant en mesure de procéder avec confiance à la tâche sommative. Ajouter que l'élève peut utiliser ses notes de cours, son carnet de croquis, son dossier de documentation et son portfolio pour l'appuyer dans la tâche. Rappeler que les deux hémisphères du cerveau doivent être à l'oeuvre pour réussir la tâche.
- Demander à l'élève de créer une machine uniquement avec les matériaux mis à sa disposition (p. ex., carton rigide, ruban adhésif, gouache, fil métallique, ficelle), et ce, dans un délai de 120 minutes.
- Préciser que l'élève doit prévoir travailler à la maison pour terminer la tâche d'évaluation sommative.

- Exiger que l'élève :
 - fasse deux dessins de croquis (analytiques) de son invention en s'inspirant des *cartons* de Léonard de Vinci (croquis, plans, détails).
 - révise ses notes de cours portant sur le dessin de croquis (analytique) selon Léonard de Vinci.
 - ait recours aux habiletés techniques nécessaires à la réalisation des dessins de croquis.
- Inviter l'élève :
 - à construire son prototype à l'aide des deux croquis, en précisant que le prototype peut changer de forme et de fonction selon le déroulement de l'élaboration de la maquette.
 - à intituler le prototype et à en expliquer la fonction dans un court paragraphe de six à dix lignes.
 - à préparer une présentation visuelle du prototype lors d'un événement tel qu'une «foire de la créativité» sur l'heure du dîner à l'école et dans le centre de ressources. **(AC)**
- Évaluer les deux dessins de croquis et le prototype (maquette). **(ES)**

Création/Interprétation

Analyse critique

(N. B. Ne pas confondre cette étape du déroulement de l'activité avec le processus d'analyse critique - voir *Le curriculum de l'Ontario 9^e et 10^e année, Éducation artistique*, 1999, p.62.)

- Demander à l'élève d'exposer le prototype (maquette) et les croquis dans le centre de ressources de l'école.
- Procéder à la critique des travaux. Faire ressortir les qualités créatives inspirées de l'esthétique de la Renaissance dans le travail de conceptualisation et dans la réalisation du prototype. Profiter de l'occasion pour évaluer l'utilité des connaissances et des habiletés acquises dans l'étude des arts visuels.
- Inviter l'élève à noter les commentaires critiques portant sur son prototype dans son dossier de documentation.

Évaluation sommative

- Évaluer l'oeuvre finale en tenant compte d'une grille d'évaluation adaptée comportant des critères précis de rendement en dessin et en réalisation d'oeuvres en trois dimensions (maquette).
- Utiliser une grille d'évaluation adaptée selon des critères précis qui tiennent compte des quatre compétences suivantes :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer une connaissance et une compréhension des faits techniques liés au croquis de la Renaissance (dessin analytique);
 - montrer une compréhension des concepts art/science tels qu'ils sont véhiculés à la Renaissance (p. ex., recherche, qualité esthétique du dessin).
 - Réflexion et recherche
 - analyser les idées générées et sélectionner celles qui sont les plus pertinentes à la création du prototype;

- utiliser la pensée créatrice pour répondre de façon inusitée aux problèmes de conceptualisation et de construction du prototype.

- Communication
 - utiliser le langage visuel pour réaliser un prototype qui reflète l'esthétique de la Renaissance;
 - faire des rapprochements entre l'art et la science.
- Création
 - appliquer et transférer les connaissances et les habiletés liées aux techniques du dessin de croquis, au rapport art/science et à l'esthétique de la Renaissance dans la création d'une machine de sa propre invention;
 - utiliser les matériaux et les équipements nécessaires;
 - utiliser l'étape de l'expérimentation du processus de création pour conceptualiser et construire le prototype d'une machine : deux dessins de croquis (analytique) et prototype (maquette).

Activités complémentaires/Réinvestissement

- Inviter l'élève à dresser une liste de métiers liés aux arts.
- Demander à l'élève de relever l'influence de trois de ces métiers dans sa vie quotidienne et de les noter dans son dossier de documentation.
- Inviter l'élève à entreprendre des démarches afin de connaître les possibilités de formation dans ces secteurs d'activité.
- Exposer l'élève à l'évolution des métiers dits «artistiques» de la Renaissance à aujourd'hui en présentant les notions suivantes :
 - artisan ou artisane par opposition à artiste;
 - mécénat par opposition à galeries d'art privées et à musée;
 - public d'élite par opposition à grand public.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

ACTIVITÉ 1.6 (AVI3M)

Tâche d'évaluation sommative Curiosità/Connessione

Description

Durée : 120 minutes

Cette tâche d'évaluation sommative est proposée à la fin de l'activité 1.5. L'élève montre les connaissances et techniques liées aux innovations techniques et artistiques ainsi qu'aux progrès scientifiques de la Renaissance qu'elle ou il a acquises tout le long de l'unité. L'élève fait l'analyse critique de l'oeuvre finale réalisée à l'activité 1.4.

Domaines, attentes et contenus d'apprentissage

Domaine(s) : Théorie, Création, Analyse

Attentes : AVI3M-T-A.1 - 2

AVI3M-C-A.1 - 2 - 3

AVI3M-A.A.1 - 2

Contenus d'apprentissage : AVI3M-T-Lang.1 - 2 - 3

AVI3M-T-His.1

AVI3M-C-Exp.1 - 3

AVI3M-C-Exa.1 - 2

AVI3M-A-Proc.1 - 2 - 3 - 5 - 6

AVI3M-A-Est.1 - 2

Notes de planification

- Utiliser le cahier de l'élève qui suit pour déterminer le style de questions et les directives à donner et pour faciliter l'élaboration de l'épreuve écrite et pratique de fin d'unité. Ajuster la longueur des espaces réservés aux réponses et aux dessins selon le besoin.
- Se procurer le matériel et l'équipement pertinent à la démonstration des habiletés dans l'épreuve pratique (règle, crayon HB et gomme à effacer, crayons de couleur, fusain, sanguine, crayons 2B et 5B, papier à dessin approprié).
- Demander à l'élève d'avoir à sa portée l'oeuvre finale soumise lors de l'activité 1.4 (sujet hors contexte, technique de la détremppe et du *sfumato*) ainsi que les commentaires notés dans son dossier de documentation lors de la critique.

Déroulement

- Présenter à l'élève les étapes de la tâche d'évaluation :
 - Étape 1 : Épreuve écrite
 - Étape 2 : Épreuve pratique
 - Étape 3 : Analyse critique
- Présenter les attentes et les contenus d'apprentissage visés par cette tâche et faire le lien avec les activités précédentes de l'unité en utilisant la grille d'évaluation adaptée.
- Présenter les aspects sur lesquels porteront les étapes de la tâche d'évaluation et les habiletés que l'élève devra montrer dans cette tâche. L'élève doit pouvoir :
 - Connaissance et compréhension
 - montrer une connaissance des faits et des termes liés aux innovations techniques et artistiques ainsi qu'à l'essor scientifique à la Renaissance;
 - comprendre les idéaux esthétiques de la Renaissance;
 - comprendre la volonté créatrice à la Renaissance et l'aspiration à la vérité;
 - montrer une compréhension du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques à la Renaissance.
 - Réflexion et recherche
 - faire l'analyse critique (consulter Activité 1.4) en fonction de l'esprit propre à la Renaissance qui la sous-tend;
 - utiliser la pensée créatrice dans la réalisation de croquis variés (p. ex., transformations et juxtapositions d'idées et de formes).
 - Communication
 - communiquer par écrit selon les critères de qualité de la langue suivants :
 - grammaire et orthographe
 - structure cohérente et ordre logique des phrases
 - précision du vocabulaire et de la terminologie
 - conventions habituelles de rédaction de paragraphes;
 - utiliser le langage visuel de la Renaissance dans la réalisation de croquis variés (perspective à trois points de fuite, *sfumato*).
 - Création
 - appliquer les connaissances et habiletés liées aux innovations techniques et à l'esthétique de la Renaissance;
 - utiliser l'équipement et le matériel de dessin;
 - appliquer l'étape de l'expérimentation dans la réalisation de divers croquis.

Annexes

(espace réservé à l'enseignant ou à l'enseignante pour l'ajout de ses propres annexes)

Annexe AVI3M 1.6.1 : Grille d'évaluation adaptée - Curiosità/Connessione

Annexe AVI3M 1.6.2 : Cahier de l'élève - Curiosità/Connessione

Grille d'évaluation adaptée - Curiosità/Connessione

Annexe AVI3MM 1.6.1

Type d'évaluation : diagnostique 9 formative 9 sommative :				
Compétences et critères	50 - 59 % Niveau 1	60 - 69 % Niveau 2	70 - 79 % Niveau 3	80 - 100 % Niveau 4
Connaissance et compréhension				
L'élève : <ul style="list-style-type: none"> - montre une connaissance des faits et termes liés aux innovations techniques et artistiques ainsi qu'au progrès scientifique à la Renaissance. - montre une compréhension des idéaux esthétiques et de la nouvelle représentation du monde à la Renaissance ainsi qu'une compréhension du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques de la Renaissance. 	L'élève montre une connaissance et une compréhension limitées des faits et des termes, des idéaux esthétiques et du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques de la Renaissance.	L'élève montre une connaissance et une compréhension partielles des faits et des termes, des idéaux esthétiques et du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques de la Renaissance.	L'élève montre une connaissance et une compréhension générales des faits et des termes, des idéaux esthétiques et du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques de la Renaissance.	L'élève montre une connaissance et une compréhension approfondies et subtiles des faits et des termes, des idéaux esthétiques et du lien entre les manifestations artistiques et scientifiques de la Renaissance.
Réflexion et recherche				
L'élève : <ul style="list-style-type: none"> - fait une analyse critique de l'œuvre finale et explique l'esprit propre à la Renaissance qui y est transmis (observation scientifique, exactitude du dessin, réalisme, souci du détail). - réalise des croquis variés (transformations et juxtapositions d'idées). 	L'élève fait une analyse critique avec peu de clarté et une efficacité limitée et utilise des habiletés en pensée créatrice avec une efficacité limitée .	L'élève fait une analyse critique avec clarté et une certaine efficacité et utilise des habiletés en pensée créatrice avec une certaine efficacité .	L'élève fait une analyse critique avec beaucoup de clarté et d'efficacité et utilise des habiletés en pensée créatrice avec beaucoup efficacité .	L'élève fait une analyse critique avec une très grande clarté et efficacité et utilise des habiletés en pensée créatrice avec une très grande efficacité .

Communication				
L'élève : - communique par écrit selon des critères de qualité de la langue. - utilise le langage esthétique de la Renaissance dans la réalisation de croquis variés (allégorie, perspective à trois points de fuite, <i>sfumato</i>).	L'élève communique par écrit avec une clarté limitée et utilise le langage esthétique de la Renaissance avec peu d'exactitude et une efficacité limitée .	L'élève communique par écrit avec une certaine clarté et utilise le langage esthétique de la Renaissance avec une certaine exactitude et efficacité limitée.	L'élève communique par écrit avec beaucoup de clarté et utilise le langage esthétique de la Renaissance avec beaucoup d'efficacité et d'exactitude.	L'élève communique par écrit avec une très grande clarté et utilise le langage esthétique de la Renaissance avec une très grande efficacité et exactitude.
Création (mise en application)				
L'élève : - applique des connaissances et des habiletés liés aux innovations techniques et à l'esthétiques de la Renaissance. - utilise l'équipement de façon sûre et correcte et le matériel de dessin. - applique l'étape de l'expérimentation dans la réalisation de divers croquis.	L'élève applique des connaissances, des habiletés et l'étape de l'expérimentation avec une efficacité limitée et utilise l'équipement de façon sûre et correcte uniquement sous supervision.	L'élève applique des connaissances, des habiletés et l'étape de l'expérimentation avec une certaine efficacité et utilise l'équipement de façon sûre et correcte avec peu de supervision.	L'élève applique des connaissances, des habiletés et l'étape de l'expérimentation avec une grande efficacité et utilise l'équipement de façon sûre et correcte.	L'élève applique des connaissances, des habiletés et l'étape de l'expérimentation avec une très grande efficacité et avec assurance et utilise l'équipement de façon sûre et correcte et encourage les autres à faire de même.
Remarque : L'élève dont le rendement est en deçà du niveau 1 (moins de 50 %) n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.				

Curiosità/Connessione**Directives générales**

- Tu as en main l'oeuvre et les notes prises à la suite de la critique de groupe finale de l'activité 1.4
- Réponds, dans le cahier de l'élève, aux endroits prévus à cet effet.
- Lis toutes les questions de chacunes des étapes avant de commencer à répondre.
- La durée prévue pour chaque étape doit être respectée.

Étape 1 : Épreuve écrite**Durée : 45 minutes**

A. Chacun des énoncés ci-dessous est numéroté. Remplis les tirets à côté de chacun des mots de la banque de mots ci-incluse en écrivant le numéro de l'énoncé qui y correspond. Attention, certains mots ou groupes de mots ne sont pas pertinents!

Énoncés

1. Dessin où le crayon avance à la vitesse de l'oeil.
2. Type de perspective utilisée par les artistes de l'Inde (peinture sur soie).
3. Domaine de recherche de Léonard de Vinci.
4. Artiste franco-ontarienne contemporaine.
5. Artiste de la Renaissance italienne renommé pour sa créativité.
6. A inventé la peinture à l'huile.
7. Artiste reconnu pour ses carnets de croquis.
8. A peint les tableaux *L'École d'Athènes* et *Le Mariage de la Vierge*.
9. Technique de peinture qui donne un effet vaporeux.
10. Oeuvre la plus importante de Michelangelo.
11. Peint *a fresco*.

Banque de mots

<input type="checkbox"/> tactile	<input type="checkbox"/> détrempe
<input type="checkbox"/> perspective étagée ou cornue génie	<input type="checkbox"/> pointe d'argent
<input type="checkbox"/> architecture	<input type="checkbox"/> cartons
<input type="checkbox"/> peinture	<input type="checkbox"/> perspective mystique
<input type="checkbox"/> sculpture	<input type="checkbox"/> dessin analytique
<input type="checkbox"/> botanique	<input type="checkbox"/> Masaccio
<input type="checkbox"/> anatomie	<input type="checkbox"/> théoricien
<input type="checkbox"/> Léonard de Vinci	<input type="checkbox"/> grille d'Alberti
<input type="checkbox"/> Raphaël - Dürer - <i>sfumato</i>	<input type="checkbox"/> Rose Aimée Bélanger
<input type="checkbox"/> Le Jugement dernier	<input type="checkbox"/> Giuseppe Arcimboldo
	<input type="checkbox"/> Jan van Eyck

- Questions à réponses courtes. Réponds en phrases complètes.

1. Quelle importance accordait-on au dessin à l'époque de la Renaissance? (5 lignes)
 2. Nomme trois techniques de dessin de la Renaissance. (5 lignes)
 3. Explique les caractéristiques de chacune des techniques et les habiletés qu'elles permettent de développer. (5 lignes)
- C. Présente les liens entre la Renaissance et l'Antiquité.
Il est important de définir l'époque de la Renaissance et de la situer sur une ligne de temps.
Réponds en phrases courtes.
Donne un exemple d'oeuvre pour chaque lien à titre de preuve de ce que tu avances.

Liens entre la Renaissance et l'Antiquité :

...

Remplis le tableau ci-dessous en précisant le plus de noms d'artistes possible.

À l'aide d'un stylo de couleur différente, place l'Antiquité, le Quattrocento et le quinzième siècle aux bons endroits sur la ligne de temps.

Ligne de temps

Antiquité	Quattrocento	quinzième siècle

- D. Questions à développement. Réponds à l'une des trois questions dans un paragraphe de 10 lignes selon les critères suivants :
- respect des conventions grammaticales et syntaxiques;
 - structure cohérente et ordre logique des phrases;
 - précision du vocabulaire et de la terminologie.
1. Explique en quoi consiste la perspective mystique de l'Antiquité et la perspective linéaire (géométrique, mathématique, scientifique) selon Alberti à la Renaissance. Présente les facteurs sociaux et scientifiques qui ont contribué au développement de la perspective linéaire.
 2. Le passage de la peinture à la détrempe à la peinture à l'huile a permis de nouvelles possibilités dans le travail des peintres. À l'aide de ton expérience de la détrempe, explique les innovations qu'a permis l'utilisation de la peinture à l'huile (par rapport au travail de l'artiste et à l'œuvre plastique elle-même).
 3. Penses-tu que l'individu d'aujourd'hui a les mêmes objectifs que les artistes de la Renaissance? C'est-à-dire aspirer à un savoir universel, appliquer sa volonté d'apprendre et de comprendre à tous les domaines (sciences, technologie, arts, communication) de la connaissance.

Étape 2 : Épreuve pratique

Durée : 45 minutes

Directive

Réalise le travail d'expérimentation ci-dessous sur le papier à dessin fourni.

1. Montre ta compréhension de la perspective à trois points de fuite en dessinant un édifice qui comprend des portes et des fenêtres. Applique la démarche étudiée en classe. (matériel fourni : règle et crayon HB)
2. Dessine un paysage selon la technique de la perspective atmosphérique. (matériel fourni : crayons de couleur, fusain, sanguine)
3. Réalise un dessin de croquis (analytique) du cerveau droit tel qu'aurait pu l'imaginer Léonard de Vinci s'il avait eu connaissance de l'étude de Roger Sperry et du livre de Betty Edwards. (matériel fourni : crayons 2B et 5B)

Étape 3 : Analyse critique

Durée : 30 minutes

Directives

Fais l'analyse critique de l'œuvre finale réalisée à la fin de l'activité 1.4.
Utilise, pour ce faire, les notes prises lors de la critique.

Remplis chaque case avec des réponses de style télégraphique. Dans la dernière case, tu dois répondre en un court paragraphe de dix lignes selon les conventions habituelles de rédaction (introduction, développement, conclusion).

Réaction initiale :
Description :
Analyse :
Interprétation :
Jugement :
Commenter l'esprit propre à la Renaissance présent dans l'oeuvre : aspect technique, aspect lié à la vision du monde, en un paragraphe de dix lignes.

TABLEAU DES ATTENTES ET DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE

ARTS VISUELS		Unités				
Domaine : Théorie		1	2	3	4	5
Attentes						
AVI3M-T-A.1	employer une terminologie appropriée dans tous les domaines de la théorie en arts visuels.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-T-A.2	démontrer sa connaissance de divers aspects de l'art canadien, de l'art occidental du XV ^e au XIX ^e siècle, de l'art de la civilisation asiatique et de diverses cultures.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-T-A.3	décrire les effets environnementaux des pratiques et des produits utilisés en arts visuels.		2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6			5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
Contenus d'apprentissage : Langage visuel						
AVI3M-T-Lang.1	employer une terminologie appropriée pour discuter des matériaux, des styles et des formes d'art étudiés dans ce cours.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-T-Lang.2	expliquer comment les éléments et principes du design sous-tendent les idées et les concepts exprimés dans une œuvre.	1.1 1.4 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-T-Lang.3	décrire l'utilisation et l'effet de certains matériaux, styles et modes de représentation dans les œuvres artistiques étudiées.	1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-T-Lang.4	décrire les problèmes environnementaux liés à la production d'œuvres d'art et de design (p. ex., dangers de production, recyclage, élimination des déchets).		2.4			5.1

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Théorie</i>		1	2	3	4	5
Contenus d'apprentissage : Histoire de l'art et culture						
AVI3M-T-His.1	décrire divers aspects de l'histoire de l'art occidental, du XV ^e au XIX ^e siècle (Renaissance, baroque, néoclassicisme, romantisme et réalisme).	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	
AVI3M-T-His.2	démontrer sa compréhension d'une sélection d'œuvres d'art canadien et d'architecture canadienne (p. ex., portraits, représentations topographiques, architecture et décoration religieuses).		2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.2 4.5	5.1 5.2
AVI3M-T-His.3	comparer des exemples d'arts appliqués et de beaux-arts, provenant du Canada et d'autres pays, qui présentent des qualités stylistiques similaires.	1.3	2.4	3.2 3.3 3.4	4.2 4.5	5.1
AVI3M-T-His.4	montrer que l'usage des symboles iconographiques change avec les cultures (p. ex., représentation du lion dans l'art asiatique, par opposition au lion dans l'art européen).		2.1	3.3		5.1
AVI3M-T-His.5	décrire comment des travaux d'artistes, choisis parmi des cultures non occidentales, reflètent les climats politiques, sociaux et religieux de leur époque.		2.1	3.3		5.1
AVI3M-T-His.6	décrire des événements survenus simultanément dans les arts visuels, la danse, la musique, le théâtre, les sciences et la philosophie durant chacune des périodes étudiées.				4.3 4.5	

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Crédit</i>		1	2	3	4	5
Attentes						
AVI3M-C-A.1	démontrer ses aptitudes à résoudre des problèmes visuels et conceptuels lors de ses activités d'atelier.	1.1 1.2 1.3 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-C-A.2	produire des œuvres d'art originales à l'aide de divers matériaux, outils, processus et technologies.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-C-A.3	documenter et évaluer son processus de création et sa production artistique, en constituant un portfolio.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
Contenus d'apprentissage : Perception et planification						
AVI3M-C-Perc.1	analyser des œuvres d'art célèbres qui utilisent les techniques et les matériaux que l'élève souhaite explorer.	1.2 1.5				
AVI3M-C-Perc.2	utiliser les images d'autres cultures et d'autres continents comme ressources dans ses réalisations.	1.1 1.3	2.1	3.3	4.2	
AVI3M-C-Perc.3	se servir correctement et abondamment de matériel de recherche (y compris du matériel provenant d'Internet) dans la préparation de ses activités en atelier.		2.1 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4	4.1 4.3	5.2
Contenus d'apprentissage : Expérimentation et production						
AVI3M-C-Exp.1	démontrer des habiletés de base en dessin (dessin réaliste, abstrait et schématique).	1.1 1.2 1.3 1.5 1.6	2.4	3.1 3.2 3.3	4.3 4.5	
AVI3M-C-Exp.2	peindre à l'aquarelle (p. ex., lavis et autres techniques), réaliser des gravures (p. ex., à la pointe sèche, au burin, à l'eau forte) et faire des assemblages et des sculptures (p. ex., avec bois, textiles, fils d'acier).	1.1 1.4	2.1 2.2 2.3	3.1 3.3	4.2 4.4	5.3 5.4
AVI3M-C-Exp.3	utiliser les éléments et les principes du design pour exprimer une idée ou un concept.	1.1 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3	4.1 4.3 4.5	5.3 5.4
AVI3M-C-Exp.4	créer des projets d'artisanat, de beaux-arts et d'arts appliqués qui explorent des sujets et des thèmes particuliers et qui reposent sur un choix judicieux des éléments et des principes de composition.	1.5	2.1 2.2 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4	4.1 4.3	5.3 5.4

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Crédit</i>		1	2	3	4	5
AVI3M-C-Exp.5 concevoir et transformer des images à l'aide des technologies nouvelles (p. ex., manipulation de photographies numériques, conception assistée par ordinateur).		2.2 2.3	3.4	4.5	5.3 5.4	
AVI3M-C-Exp.6	utiliser en toute sécurité du matériel et des techniques pour réaliser des projets précis de beaux-arts, d'arts appliqués et d'artisanat.	1.2 1.5 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	2.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	3.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	4.1 5.1 5.2 5.3 5.4 5.5	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
Contenus d'apprentissage : Examen et évaluation						
AVI3M-C-Exa.1	employer avec justesse une terminologie spécialisée pour discuter des matériaux et des techniques.	1.1 1.2 1.3 1.5 1.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-C-Exa.2	évaluer ses choix ainsi que son utilisation de matériaux et de techniques.	1.1 1.2 1.4 1.5 1.6				5.3 5.4
AVI3M-C-Exa.3	documenter son processus de création en indiquant les ressources utilisées et en incluant à son portfolio ses croquis, sa planification, ses expérimentations, ses corrections et ses créations finales.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 2.6	2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 3.6	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 4.6	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 5.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6
AVI3M-C-Exa.4	faire un choix judicieux des travaux appropriés à inclure dans son portfolio.	1.1 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6	2.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6	3.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	4.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6	5.1 5.2 5.3 5.4 5.5 5.6

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
Attentes						
AVI3M-A-A.1	évaluer ses œuvres et celles des autres en utilisant un processus d'analyse critique et des critères esthétiques pertinents.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.4	3.2 3.4 3.5	4.1 4.3 4.5	5.4 5.5
AVI3M-A-A.2	analyser des œuvres en les situant dans leurs contextes historique, politique, social et culturel.	1.1 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3 2.4	3.1 3.2 3.3 3.4	4.1 4.3 4.5	5.1
AVI3M-A-A.3	analyser comment les institutions culturelles façonnent notre perception et notre compréhension des arts.			3.2	4.4	5.3
AVI3M-A-A.4	analyser l'influence des arts visuels sur sa vie.		2.2 2.4 2.5	3.1 3.4	4.1 4.2 4.3 4.4	5.1 5.2 5.5
AVI3M-A-A.5	analyser les possibilités d'études postsecondaires et de carrières en arts visuels.	1.5		3.4	4.4	5.3
Contenus d'apprentissage : Processus d'analyse critique						
AVI3M-A-Proc.1	évaluer des œuvres d'art, oralement et par écrit, en suivant un processus d'analyse critique (réaction initiale, description, analyse, interprétation et évaluation).	1.2 1.3 1.4 1.6	2.2 2.4	3.4	4.3	5.4
AVI3M-A-Proc.2	utiliser les concepts pertinents et la terminologie appropriée pour analyser des œuvres d'art.	1.1 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.4	3.2	4.1	5.4
AVI3M-A-Proc.3	expliquer comment le style, le contexte historique et les caractéristiques artistiques liés aux œuvres de certains artistes ont influencé ses travaux.	1.1 1.4 1.6	2.2 2.4	3.5	4.3	5.5
AVI3M-A-Proc.4	analyser les aspects narratifs, symboliques et conceptuels d'œuvres d'art sélectionnées.		2.2 2.4	3.5	4.1 4.3 4.5	5.4
AVI3M-A-Proc.5	identifier et expliquer l'information visuelle utilisée pour donner un sens à une œuvre d'art.	1.1 1.4 1.6	2.2 2.4	3.2	4.3 4.5	5.5
AVI3M-A-Proc.6	identifier les goûts culturels, les stéréotypes sociaux et les modes de pensée personnels associés à des œuvres et à des artistes.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.2 2.4 3.2	3.1 4.1 4.3		5.5

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
Contenus d'apprentissage : Esthétique						
AVI3M-A-Est.1	expliquer comment les éléments de représentation et l'organisation formelle du contenu visuel servent à la fois à créer et à analyser une œuvre d'art. 1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 1.6	2.1 2.3	3.1 3.2 3.3 3.4	4.1 4.5	5.1
AVI3M-A-Est.2	expliquer comment l'expression de sentiments, pensées et idées contribue à créer et à analyser une œuvre d'art. 1.5 1.6	1.5 1.6	2.1 2.3	3.1 3.2 3.3 3.4	4.3 4.5	5.1
AVI3M-A-Est.3	déterminer comment les musées et les galeries d'art influencent, sur les plans social et politique, la manière dont nous voyons et percevons les œuvres d'art (p. ex., comment les collections sont constituées, qui a accès aux lieux d'exposition, comment diverses cultures sont représentées).		2.5	3.2	4.4	5.3
AVI3M-A-Est.4	analyser les questions soulevées par une œuvre d'art controversée, ou par des créations inspirées d'événements économiques ou sociaux particuliers (p. ex., architecture du Pavillon du Canada d'Expo 67 à Montréal, acquisition de <i>Voie de feu</i> par Barnett Newman).		2.2 2.4 2.5	3.1 3.4	4.4	5.3
Contenus d'apprentissage : Développement personnel et cheminement de carrière						
AVI3M-A-Ca.1	décrire l'influence exercée par l'étude des arts visuels sur sa vie intellectuelle, émotive et spirituelle.			3.4		5.3
AVI3M-A-Ca.2	évaluer l'utilité des connaissances et des habiletés acquises par l'étude des arts visuels.	1.5		3.4		5.3
AVI3M-A-Ca.3	décrire des programmes postsecondaires en arts visuels, en particulier ceux offerts en français.	1.5			4.4	5.3
AVI3M-A-Ca.4	décrire les connaissances et les habiletés requises pour des carrières en arts visuels et dans d'autres domaines connexes (p. ex., relationniste, conservatrice ou conservateur de musée).	1.5			4.4	5.3
Contenus d'apprentissage : Arts et francophonie						
AVI3M-A-Arts.1	expliquer comment les arts visuels permettent aux francophones d'exprimer diverses facettes de leur culture. 2.4 2.5	2.4 2.5	3.1 3.4	4.1	5.2 5.5	
AVI3M-A-Arts.2	expliquer son intérêt pour des projets valorisant la francophonie dans son milieu (p. ex., créer des affiches ou cartons d'invitation pour divers événements francophones).	2.5	3.4	4.3	5.2 5.5	
AVI3M-A-Arts.3	utiliser des extraits de textes littéraires ou de films de langue française pour élaborer un projet (p. ex., textes de littérature contemporaine, films de l'Office national du film).	2.5	3.1 4.1 4.2 4.3 4.4	4.1 4.2 4.3 4.4	5.2 5.5	

ARTS VISUELS		Unités				
<i>Domaine : Analyse</i>		1	2	3	4	5
AVI3M-A-Arts.4	commenter l'importance de la culture dans l'expression artistique (p. ex., Jean-Paul Lemieux, <i>La visite</i> ; Ozias Leduc, <i>L'enfant au pain</i>).		2.4	3.4	4.4	5.2 5.5
AVI3M-A-Arts.5	comparer des réalisations ontariennes, canadiennes et mondiales à l'intérieur d'une même forme ou d'un même style (p. ex., paysages chez les artistes du Groupe des Sept et chez les impressionnistes français; art abstrait chez Guido Molinari et chez Barnett Newman).		2.2 2.4	3.1	4.1	5.1