

**Connaissances abordées durant l'année (maîtrise)**

Tout au long de l'année, l'élève élargit son champ de connaissances en arts plastiques.

Étape 1

Étape 2

Étape 3

Gestes transformateurs, matériaux et outils  
Concepts et notions  
Répertoire visuel et repères culturels

\* Référence : document sur la progression des apprentissages

**Contenu de formation**

- Stimuler l'imaginaire de l'élève et faire naître des images;
- Exploiter des techniques d'observation pour développer et enrichir sa perception des êtres et des choses;
- Exploration de différents matériaux;
- Faire des liens cohérents entre un message et un public cible;
- Développer un vocabulaire propre à la discipline;
- Faire des liens avec l'histoire de l'art.

<b>Matériel pédagogique (volumes, notes, cahiers d'exercices, etc.)</b>	<b>Organisation, approches pédagogiques et exigences particulières</b>
<p><u>Liste de matériels requis</u> : cahier de croquis, crayons HB, crayons de bois de couleurs, règles de 30 cm, une paire de ciseaux, un crayon noir à pointe fine, un ensemble de géométrie et un bâton de colle.</p>	<p>Possibilité de visite au musée et participation à la semaine des arts et autres journées thématiques.</p>
<b>Devoirs et leçons</b>	<b>Récupération et enrichissement</b>
<p>À chacune des étapes, les élèves devront réaliser un certains nombres de dessins (parfois préparatoires) dans leur cahier de croquis.</p>	<p>Enrichissement : Activités parascolaires. Récupération : Une heure, 1 fois aux 9 jours, après les heures de classe (14h40)</p>

**Arts plastiques, Adaptation scolaire et accueil**

**Compétences développées par l'élève**

<b>Créer des images personnelles</b>	L'élève exploite des propositions de création variées. Il transforme la matière en faisant appel à la mémoire, à l'observation et à l'invention. Il crée ses images avec des matériaux traditionnels ou numériques. Il fait l'essai de différents gestes transformateurs. Il utilise le vocabulaire disciplinaire.
<b>Créer des images médiatiques</b> <b>(70 %)</b>	L'élève exploite des propositions de créations médiatiques en tenant compte de la fonction du message (informer, persuader, divertir). Il apprend à tenir compte des codes visuels pour augmenter l'efficacité du message. Il fait l'essai de différents gestes transformateurs. Il utilise une variété d'éléments du langage plastique en fonction du message visuel et des destinataires.
<b>Apprécier des images</b> <b>(30 %)</b>	L'élève prend contact avec un répertoire visuel varié. Il compare ses pistes d'observation avec celles de ses pairs. Il communique son appréciation verbalement ou par écrit. Il relève les éléments représentés dans des œuvres (ex : portrait, autoportrait, paysage, nature morte, scène) qui proviennent de différents mouvements et de diverses périodes artistiques.

Le programme d'arts plastiques comprend trois compétences à développer.

**Cependant, un seul résultat apparaîtra au bulletin.**

**Principales évaluations et résultats inscrits au bulletin**

<b>1<sup>re</sup> étape (20 %)</b> Du 31 août au 9 novembre		<b>2<sup>e</sup> étape (20 %)</b> Du 8 novembre au 1 <sup>er</sup> février		<b>3<sup>e</sup> étape (60 %)</b> Du 4 février au 20 juin		
<b>Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape</b>	<b>Y aura-t-il un résultat inscrit au bulletin ?</b>	<b>Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape</b>	<b>Y aura-t-il un résultat inscrit au bulletin ?</b>	<b>Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape</b>	<b>Épreuves obligatoires MELS / CS<sup>1</sup></b>	<b>Y aura-t-il un résultat inscrit au bulletin ?</b>
Selon les projets proposés : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercices</li> <li>• Croquis</li> <li>• Production</li> </ul>	<b>Oui</b>	Selon les projets proposés : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercices</li> <li>• Croquis</li> <li>• Production</li> </ul>	<b>Oui</b>	Selon les projets proposés : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercices</li> <li>• Croquis</li> <li>• Production</li> </ul>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>

<sup>1</sup> MELS : ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

CS : commission scolaire