

Afin de communiquer avec moi, visitez le site de l'école. Sous l'onglet [notre école](#), cliquez sur [bottin du personnel](#) et trouvez le [département des arts](#).

CONNAISSANCES ABORDÉES DURANT L'ANNÉE

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

Étape 1 - 27 août au 7 novembre Le contenu pourrait changer durant la session	Étape 2 - 10 novembre au 5 février Le contenu pourrait changer durant la session	Étape 3 - 9 février au 22 juin Le contenu pourrait changer durant la session
<u>I. Concepts.</u> A. Éléments du langage plastique. <i>Dégradé, fondu, valeurs, couleurs primaires, couleurs secondaires, motifs abstraits/figuratifs.</i> B. Principes d'organisation de l'espace. <i>Répétition-alternance-contraste.</i> <u>II. Objectifs d'apprentissage.</u> A.Pratique Être capable de : 1) Faire du volume suggéré en dessin (en noir et blanc, puis en couleur). 2) Différencier les notions de figuratif et d'abstrait en explorant le concept de motif. 3) Donner du sens à une image en s'appuyant sur les 3 principes d'organisation de l'espace suivants : <i>répétition-alternance et contraste.</i> B. Théorique 1) S'approprier le langage disciplinaire. 2) Introduction à la théorie des couleurs. C. Méthodologique. 1) Apprendre à organiser son cahier pour : 1) Rendre claire sa démarche de création 2) Voir ses progrès 3) Consolider ses apprentissages. 2) Introduction à la carte mentale. <u>III. Mise en action (projets et exercices, liste non exhaustive).</u> 1) Exercices de fondus et dégradés. Réaliser une échelle de valeurs et de teintes. 2) Les formes géométriques (dessin documentaire).Organiser les valeurs dans une forme pour créer une illusion de volume. 3) Une couverture à mon image (projet IB). Création d'une couverture personnelle pour son cahier de trace à l'aide de la technique du doodling. Ce projet permettra à l'élève de mettre en action ses nouvelles connaissances techniques, tout en ayant une grande liberté de choix dans son processus de création.	<u>I. Concepts.</u> A. Éléments du langage plastique. <i>Dégradé, fondu, valeurs, couleurs primaires, couleurs secondaires, texture réelle /texture suggérée, volume réel/volume suggéré, mouvement suggéré.</i> B. Principes d'organisation de l'espace. <i>Répétition-alternance-contraste-équilibre, symétrie/asymétrie, point d'appui, perspective en diminution, perspective en chevauchement.</i> <u>II. Objectifs d'apprentissage.</u> A.Pratique Approfondir les connaissances acquises à la première étape en dessin (volume suggéré). Être capable de : 1) Identifier les notions de suggéré et de réel en explorant les notions de volume, de texture et de mouvement par le biais du dessin puis de la sculpture. 2) Introduction au procédé de modelage sans ajout ni retrait. 3) Introduction à la peinture (couleur et perspective). B. Théorique 1) S'approprier le langage disciplinaire. 2) Introduction à la théorie des couleurs (suite). 3) Histoire de l'art : le dispositif de présentation, la créature fantastique. C. Méthodologique. 1) Approfondir les connaissances acquises à la première étape pour organiser son cahier. 2) Apprendre à rédiger un bilan d'apprentissage en utilisant un canevas. <u>III. Mise en action (projets et exercices, liste non exhaustive).</u> 1) Œil de dragon . Exercice de modelage.Exploration de la texture réelle. 2) Un dragon. Dessin documentaire. Transfert d'apprentissage : de la texture réelle à la texture suggérée. 3) Une créature fantastique. Réalisation d'une sculpture en ronde bosse. L'élève devra créer sa créature fantastique en y intégrant les notions de texture réelle et mouvement suggéré. La dernière étape du projet consistera en la création d'un dispositif de présentation [maquette] pour cette créature.	<u>I. Concepts.</u> A. Éléments du langage plastique. <i>Dégradé, fondu, valeurs, couleurs primaires, couleurs secondaires, texture réelle /texture suggérée, volume réel/volume suggéré, mouvement suggéré.</i> B.Principes d'organisation de l'espace. <i>Répétition-alternance-contraste-proportion-format-perspective frontale 1 point de fuite.</i> <u>II. Objectifs d'apprentissage.</u> A.Pratique Approfondir les connaissances acquises à la première étape en dessin (volume suggéré). Être capable de : 1) Différencier les notions de suggéré et de réel en explorant les notions de volume, de texture et de mouvement par le biais du dessin puis de la sculpture. 2) Introduction à la perspective frontale à un point de fuite. 3) Initiation au procédé de mise au carreau. B. Théorique 1) S'approprier le langage disciplinaire. 2) Comprendre la notion de point de vue : faire le lien avec la notion de point de fuite (1,2 ou 3 pdf). 3) Histoire de l'art : histoire de la perspective. C. Méthodologique. 1) Approfondir les connaissances acquises à la première étape pour organiser son cahier. 2) Introduction à l'analyse d'oeuvre. 3) Savoir réviser : comment faire une fiche de révision.. <u>III. Mise en action (projets et exercices, liste non exhaustive).</u> 1) Le cube, l'escalier, la chaise et la bibliothèque. 4 exercices pour s'initier progressivement à la perspective linéaire à 1 point de fuite. 2) Une pièce /un paysage en perspective. Dessin technique et d'imagination (projet IB). Création d'une pièce ou d'un paysage. Ce projet permettra à l'élève de mettre en action ses nouvelles connaissances techniques, tout en ayant une liberté de choix dans son processus de création. 3) Nez-oreille- bouche : 3 exercices de mise au carreau.

Organisation / Approches pédagogiques

L'élève devra être attentif aux consignes orales et/ou écrites, aux fiches techniques, aux démonstrations, aux notions d'Histoire de l'Art, aux approches interdisciplinaires, ainsi qu'à l'utilisation de la technologie informatique.

Matériel

À tous les cours, l'élève devra apporter sa trousse d'art. Son processus de création (croquis, dessins, feuilles imprimées, matériel pédagogique, images, observations, commentaires) est consigné dans son portfolio (cahier de traces et portfolio numérique). Aussi, plusieurs matériaux d'art lui seront offerts pour la réalisation des projets.

Devoirs / Travaux

Classroom est un atout important pour la remise de tous les travaux **PEI** (*Travail de recherche et de réflexion*). Au cours de l'année, selon la demande de l'enseignant et des projets, **l'élève devra effectuer des recherches** (images de l'art, articles, artistes...) afin de s'inspirer.

À l'étape 2 et 3, l'élève prendra **une photo** du **produit final** de son **projet IB**. La photo devra être déposée sur son portfolio numérique sur **Classroom**.

Récupération / Enrichissement

À chaque semaine, il y aura deux périodes de récupération **sur l'heure du dîner**. Pour les élèves **au rythme d'apprentissage plus rapide**, des **projets d'enrichissement** sont toujours disponibles. Ces projets sont **facultatifs**, mais permettent à l'élève d'**approfondir ses connaissances** et de **bonifier ses résultats** [points bonus].

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

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

Cependant, un seul résultat apparaîtra au bulletin.

1- Créer des images personnelles (70 %)	Avec l'aide de l'enseignant, l'élève exploite des propositions de création variées et 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.
2- Apprécier des images (30 %)	Avec l'aide de l'enseignant, 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 qui proviennent de différents mouvements et de diverses périodes artistiques. Il utilise le vocabulaire disciplinaire.

PRINCIPALES ÉVALUATIONS ET RÉSULTATS INSCRITS AU BULLETIN

Étape 1 28 août au 8 novembre		Étape 2 11 novembre au 7 février		Étape 3 10 février au 23 juin	
Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape	résultat inscrit au bulletin	Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape	résultat inscrit au bulletin	Nature des évaluations proposées tout au long de l'étape	Résultat inscrit au bulletin
Compétences 1	Oui	Compétences 1 - 2 + Projet PEI (A)(B)(C)(D)	Oui	Compétences 1 - 2 + Projet PEI (A)(B)(C)(D)	Oui

PROGRAMME D'ÉDUCATION INTERMÉDIAIRE (PEI) - Arts Visuels - Tous les critères sont évalués sur 8

Critère (A) Recherche

Étude d'un concept artistique/
d'un contexte de création/
d'une biographie d'un artiste
Appréciation/Critique d'œuvres

Critère (B) Développement

Portfolio électronique
Formuler l'intention de création
avec le langage des arts visuels
Cahier de trace
Exploration / annotations d'idées /
tous tes croquis (essais - erreurs)

Critère (C) Création

Production d'une œuvre
artistique tenant compte
du concept et de
l'intention

Critère (D) Évaluation

Retour sur l'objectif créatif / ton
projet ⇒ intention - exécution
Réflexion du développement
en tant qu'artiste apprenant

Extrait tiré du *Guide d'art* du PEI de l'IB - Baccalauréat international

«Les arts constituent une forme d'expression humaine universelle et un mode de la connaissance sans pareil, qui nous entraînent dans des activités affectives, imaginatives et productives. L'apprentissage par les arts nous aide à explorer, à façonner et à transmettre notre identité et notre individualité. En plaçant l'accent sur l'individu, il nous permet d'améliorer notre confiance en nous, notre résilience et notre adaptabilité, et encourage notre sentiment d'appartenance et

notre sens de la communauté par la reconnaissance des identités. Au cours de l'adolescence, les arts permettent aux élèves de développer leur intelligence au niveau social, émotionnel, intellectuel et personnel, de façon globale et adaptée à leur âge. Dans le cadre des cours d'arts du PEI, les élèves ont des occasions d'agir en tant qu'artistes et en tant qu'apprenants en arts. Les artistes se doivent d'être curieux. En développant leur curiosité envers eux-mêmes, les autres et le monde, les élèves deviennent des apprenants efficaces et des chercheurs capables de résoudre des problèmes de manière créative. Ils évoluent en menant à bien des activités de création, de réalisation et de présentation artistiques qui font appel à leurs sentiments, leurs expériences et leurs idées, et les expriment. Une telle pratique leur permet d'acquérir de nouvelles compétences et de maîtriser celles développées précédemment. Le développement artistique est un processus dynamique, qui n'est pas nécessairement linéaire. L'élève évolue librement dans un processus créatif menant à une compréhension artistique plus approfondie. Dans les arts du PEI, le processus de création artistique est autant valorisé que le stade de la réalisation ; ces deux facettes prises ensemble nous indiquent ce que les élèves ont découvert, appris et essayé de transmettre. Dans les arts du PEI, les quatre objectifs spécifiques ont la même importance et la même valeur. Même si ces objectifs spécifiques peuvent être abordés séparément pour étayer l'apprentissage, leur usage conjoint enrichit l'enseignement et l'apprentissage des arts. Si la pensée créative s'intègre naturellement dans les arts du PEI, elle peut tout aussi aisément être placée au cœur d'autres groupes de matières. Cet objectif spécifique revêt une importance capitale dans l'éducation contemporaine car il ouvre la voie à un apprentissage centré sur l'élève et conçu pour durer tout au long de la vie. Il s'agit d'un objectif pertinent pour pouvoir faire face aux impératifs de polyvalence sur le marché de l'emploi et à la demande croissante d'innovation et de changement sur le lieu de travail qui caractérisent le contexte actuel. La pensée créative constitue à la fois un objectif spécifique des arts et une compétence liée aux approches de l'apprentissage. La pensée créative encourage les élèves à développer leurs compétences métacognitives et à devenir des apprenants autorégulés. Les arts du PEI stimulent l'imagination des jeunes, remettent en cause les perceptions et permettent aux élèves de développer des compétences créatives et analytiques. En étudiant les arts, les élèves peuvent mieux comprendre les arts en contexte et les histoires culturelles associées aux travaux artistiques, ce qui leur permet de développer leur curiosité et leur empathie envers le monde. Ils remettent en cause l'identité personnelle et l'enrichissent, et permettent de sensibiliser les élèves à l'esthétique dans un contexte concret.»