



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRECIER DES OEUVRES  
D'ART

## RÉSUMÉ

### PROPOSITION

Réaliser un jeu interactif en ligne afin de permettre aux participants de découvrir et d'apprécier une oeuvre d'art dans une perspective de jeu sérieux.

### QUESTIONS MOBILISATRICES

Comment apprendre en s'amusant ? Est-ce possible de développer des compétences à travers un jeu? Jouer permet-il d'acquérir des connaissances ?

### REPÈRES CULTURELS

- [Types de jeux](#)
- [Art québécois](#)
- [Tableaux célèbres](#)

### OUTILS NUMÉRIQUES

- Tablette numérique iPad ou poste d'ordinateur
- Application en ligne : [GENIALLY](#)

### COMPÉTENCES

- Créer des images médiatiques (C2)
- Apprécier des oeuvres d'art ... (C3)
- [Compétence numérique](#) : innovation et créativité

### TECHNIQUES

- Mise en page
- Techniques numériques

### GESTES TRANSFORMATEURS

- Cadrer
- Traiter une image
- *Copier/coller*
- *Transformer une image numérique*

### CRITÈRES D'ÉVALUATION CIBLÉS • CADRE D'ÉVALUATION

- C2) Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique en prenant compte du destinataire
- C2) Cohérence de l'organisation des éléments en prenant compte du destinataire
- C3) Pertinence de l'appréciation/Répertoire visuel et repères culturels

### MATÉRIAUX

- Carnet de traces en papier
- Ou
- [Carnet de traces en ligne](#)

### DGF

- Médias

### LANGAGE PLASTIQUE + MULTIMÉDIA

- Organisation de l'espace
- Cadrage et plans

### VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Organisation de l'espace
- Cadrage et plans



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRÉCIER DES OEUVRES  
D'ART

## DÉROULEMENT

### TÂCHE 1 • APPRÉCIER

#### PRÉPARATION

1. Visionner l'ensemble du projet à partir de ce [diaporama de présentation](#).
2. Ajouter une nouvelle section dans leur Carnet de traces : FAITES VOS JEUX !
3. Ajouter une nouvelle sous-section dans leur Carnet de traces : Apprécier.
4. Revoir et comprendre les critères d'évaluations :
  - C3) Pertinence de l'appréciation/Répertoire visuel et repères culturels
5. Activer ses connaissances antérieures à partir des questions : Qu'est-ce qu'un jeu ? Quel est votre jeu préféré ? Quelles sont les caractéristiques d'un jeu réussi? Qu'est-ce qui fait que nous sommes attirés vers un jeu ? Le nom ? Le graphisme? Le style ? Autre?
6. Noter sous forme de schéma ses réponses.
7. Consulter les ressources suivantes concernant ces thématiques :
 

**Types de jeux**
8. Se poser les questions mobilisatrices suivantes :
  - Comment apprendre en s'amusant ?
  - Est-ce possible de développer des compétences à travers un jeu?
  - Jouer permet-il d'acquérir des connaissances ?
9. Noter les réponses sous forme de schéma dans son carnet de traces.
10. Chercher des informations relatives à la définition de ce qu'est un jeu : Noter ses trouvailles dans son carnet de traces sous forme de sketchnotes.
11. Consulter la ressource suivante : [Le jeu vidéo redéfinit-il les limites de l'art ?](#)
12. Noter, dessiner, synthétiser les éléments trouvés et qui apparaissent intéressants et inspirants dans son carnet de traces.

#### RÉALISATION

1. Choisir un jeu que vous aimez pour l'appréciation.
2. Remplir la fiche d'appréciation à l'ANNEXE 1 **APPRÉCIER UN JEU**.
3. Insérer la fiche remplie dans le carnet de traces.

#### INTÉGRATION

1. Noter dans son Carnet de traces son expérience d'appréciation : émotions, difficultés, réussites, plaisir, trouvailles, contextes sociohistoriques ou socioculturels, liens avec d'autres jeux vus auparavant, etc.
2. Réfléchir seul ou discuter en grand groupe aux questions suivantes : Quel jeu avez-vous choisi ? Quelles sont les caractéristiques d'un jeu réussi ? Comment bien cibler son public lors de création d'un jeu ? Comment trouver un nom et un graphisme accrocheur ?
2. Noter les réponses dans son Carnet de traces.



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRECIER DES OEUVRES  
D'ART

## DÉROULEMENT

### TÂCHE 2 • CRÉER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

#### PRÉPARATION

1. Ajouter une nouvelle sous-section dans son carnet de traces : Créer
2. Revoir et comprendre les critères d'évaluations :
  - C2) Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique en prenant compte du destinataire
  - C2) Cohérence de l'organisation des éléments en prenant compte du destinataire
3. Réfléchir et répondre aux questions mobilisatrices suivantes : Comment apprendre en s'amusant ? Est-ce possible de développer des compétences à travers un jeu ? Jouer permet-il d'acquérir des connaissances ? Qu'est-ce que l'art québécois ? Connaissez-vous des artistes visuels québécois ? Qu'est-ce qu'un tableau célèbre ? En connaissez-vous ?
4. Noter sous forme de schéma les réponses dans son Carnet de traces.
5. Revoir la présentation en ciblant la tâche de création.
6. Se rappeler la dynamique de création.

#### RÉALISATION

##### • PHASE D'OUVERTURE

1. Observer les tableaux d'affichages suivants :
  - [Art québécois](#)
  - [Tableaux célèbres](#)
2. Choisir 3 oeuvres célèbres que vous aimeriez faire connaître à vos camarades qui ont la même thématique ou le même lien : portrait, paysage, peur, joie, abstraction, etc.
3. Faire une recherche sur cette thématique pour en savoir plus et bien choisir les 3 oeuvres.
2. Il doit y avoir au moins une oeuvre d'art québécois.
3. Enregistrer ces 3 oeuvres sur le poste de l'ordinateur en vérifiant la [Loi sur les droits d'auteurs](#).
4. Dans son carnet de traces, noter les 3 oeuvres célèbres.
5. Consulter la ressource suivante : [Comment créer un jeu à succès](#)
6. Visionner les tuto suivants :
  - [Créer un jeu interactif](#)
  - [Créer un mini-jeu](#)
  - [Tuto Gamification](#)
  - [Tuto Escape Game](#)
7. Se faire un compte dans [GENIALLY](#).
8. Dans l'onglet Inspiration, chercher un modèle de jeu qui vous inspire en utilisant des mots clés comme JEU, ART, ÉDUCATION, QUIZ, ÉVASION, JEUX SÉRIEUX, etc.
9. Choisir un modèle que vous pourrez modifier à votre guise.



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRÉCIER DES OEUVRES  
D'ART

## DÉROULEMENT

### TÂCHE 2 • CRÉER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

#### • PHASE D'ACTION PRODUCTIVE

1. Imaginer un jeu (quiz, jeu d'évasion, jeu-questionnaire, image interactive) qui permettra d'apprécier une des 3 oeuvres choisies.
2. Imaginer que son public cible est un camarade de classe ou un élève plus jeune. Il sera nommé le «joueur».
3. Observer les exemples suivants :
  - [Image interactive ABSTRACTION LYRIQUE](#)
  - [Quiz APPRÉCIER UNE MURALE](#)
  - [Quiz APPRÉCIER AUTO PORTRAIT THÉOPHILE HAMEL](#)
  - [Jeu d'évasion TERRE ET MÉMOIRE](#)
  - [Pour en voir plus...](#)
4. Visionner la capsule vidéo [CRÉER UN QUIZ AVEC GENIALLY](#).
5. Créer le jeu en respectant les contraintes suivantes :
  - Laisser le «joueur» choisir une des 3 oeuvres. Il y aura donc possiblement le même jeu répété 3 fois pour chacune des oeuvres.
  - Créer un premier jeu pour l'oeuvre # 1. Noter l'exception des droits d'auteurs pour ce qui a trait à l'éducation.
  - Chaque jeu d'appréciation devra s'inspirer des questions suivantes :
    - 1) Dans cette oeuvre, peux-tu repérer des éléments du langage plastique (ligne, forme, couleur, organisation...)? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 2) Dans cette oeuvre, peux-tu noter des sentiments ou des émotions que tu ressens ? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 3) Dans cette oeuvre, peux-tu repérer des éléments socioculturels (époque, pays, événement...)? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 4) Dans cette oeuvre, peux-tu repérer des éléments expressifs et symboliques ? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 5) Peux-tu interpréter le sens ou message de cette oeuvre ? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 6) Peux-tu comparer cette oeuvre à une autre que tu as vue auparavant ? Note tes explications dans ton carnet de traces.
    - 7) En faisant appel à ton sens critique et esthétique, comment te positionnes-tu face à cette oeuvre ? Note tes explications dans ton carnet de traces.
2. Sauvegarder le jeu.
3. Répéter pour l'oeuvre #2 et #3
4. Créer une page d'accueil au «joueur» afin qu'il puisse choisir une des 3 oeuvres à apprécier.



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRÉCIER DES OEUVRES  
D'ART

## DÉROULEMENT

### TÂCHE 2 • CRÉER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

#### • PHASE DE SÉPARATION

1. Observer son jeu. Se poser la question si votre jeu s'adresse de façon efficace à votre public cible c'est-à-dire vos destinataires.
2. Présenter votre jeu à un camarade ou un membre de votre famille et leur demander de le tester et de vous faire une rétroaction : est-ce que le jeu fonctionne bien ? Est-ce amusant ? Est-ce instructif ? Etc.
3. Retoucher si nécessaire votre jeu
4. Faire une capture d'écran de la page d'accueil du jeu.
5. Déposer la capture d'écran dans ce [WAKELET](#) en ajoutant l'URL vers le jeu. Pour ce faire, cliquer sur «Edit Collection». Ensuite, ajouter le nom du jeu et votre nom afin de voir en un coup d'oeil toutes les créations.

#### INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience de création : étapes, émotions, difficultés, réussites, etc.
2. À partir du tableau d'affichage [WAKELET](#) commenter les autres créations de façon positive. Communiquer vos commentaires oralement ou via courriel.
3. Réfléchir à votre création autour des questions suivantes et noter dans son carnet de traces :
  - Comment vous êtes-vous sentis lors de ce projet de création de jeu?
  - En quoi cela a-t-il changé votre perception de l'art québécois ? Des tableaux célèbres ? De l'appréciation ? Du potentiel du jeu à l'école ?
  - Qu'avez-vous appris lors de ce projet de création ?
  - Avez-vous le goût de refaire un jeu par vous-même avec un thème plus personnel ?
  - Comment allez-vous vous y prendre la prochaine fois pour faire mieux ?
  - Qu'est-ce que vous pourriez réutiliser dans un prochain projet scolaire ?
4. Ajouter l'URL du livre dans le portfolio numérique, le cas échéant.



**FAITES  
VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR  
APPRÉCIER DES OEUVRES  
D'ART

## VARIANTES

### SUGGESTIONS DE DIFFÉRENCIATION

- **Pour le 1er cycle du secondaire :**
  - Réaliser un seul jeu à partir d'une seule oeuvre en équipe de 2 élèves
- **Pour les élèves en difficulté :**
  - Travailler une seule oeuvre à partir d'une image interactive. Proposer de travailler en équipe de 2.
- **Pour les élèves avancés :**
  - Rendre obligatoire l'ajout de bande sonore, vidéos ou même de programmation et de codage.

### ADAPTATION POUR FORMATION À DISTANCE

- **Pour les élèves à la maison :**
  - Toute la SAÉ est adaptée à la formation à distance. Il faut seulement avoir accès un poste d'ordinateur en utilisant l'application en ligne GENIALLY.



**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

ANNEXE 1

**APPRÉCIER UN JEU**

Réponds à chacune des questions et explique chacune de tes réponses.

Colle cette appréciation dans ton carnet de traces.

Nom de l'élève :	Type de jeu :
Nom du jeu :	URL en lien avec le jeu :
Créateur du jeu :	
Année de la création du jeu :	
Description du jeu :	



1. Le nom du jeu est-il accrocheur ?
2. Les couleurs du logo ou du titre sont-elles percutantes ?
3. Dans ce jeu, peux-tu repérer quel est le public qui est ciblé? Est-ce réussi?
4. Le type de jeu rejoint-il le public cible ?
5. Le graphisme correspond-il au public cible ?
6. Dans ce jeu, peux-tu repérer des éléments du langage plastique (ligne, forme, couleur, organisation...)?
7. Dans ce jeu, peux-tu repérer des éléments socioculturels (époque, pays, événement...)?
8. Dans ce jeu, peux-tu repérer des éléments expressifs et symboliques ?
9. En comparant avec d'autres jeux, celui-ci permet-il un apprentissage ?
10. En faisant appel à ton jugement critique et esthétique, recommanderais-tu ce jeu ?

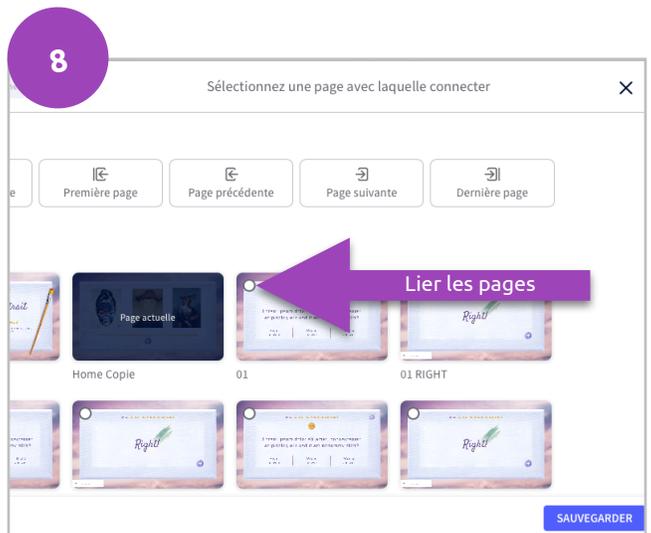
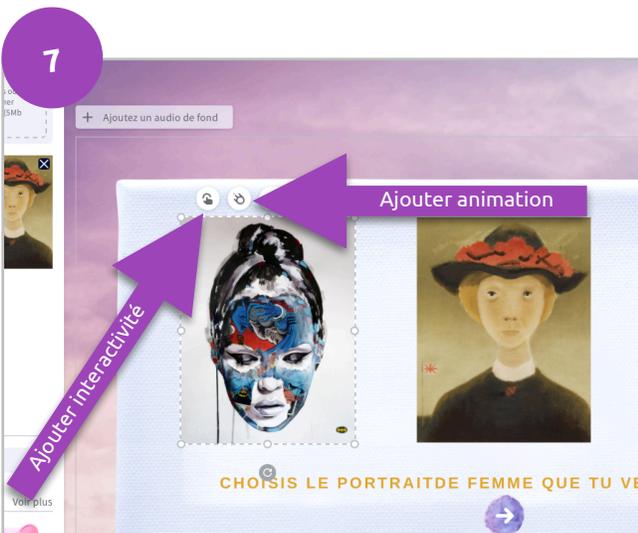
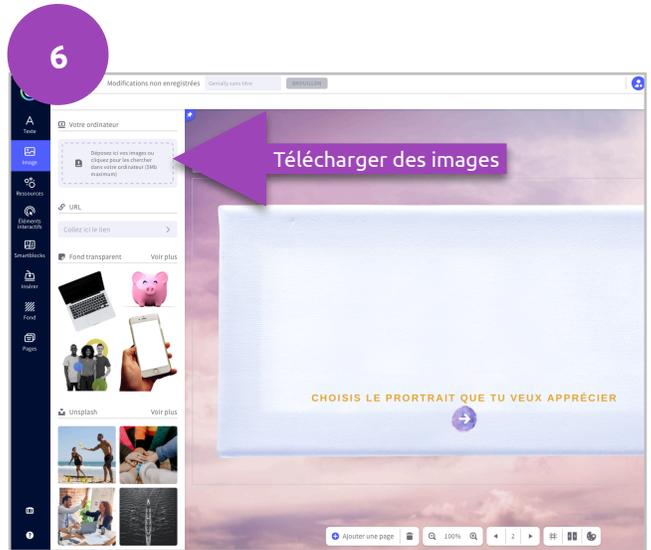




**FAITES VOS JEUX!**  
JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

ANNEXE 2

DÉROULEMENT EN IMAGES

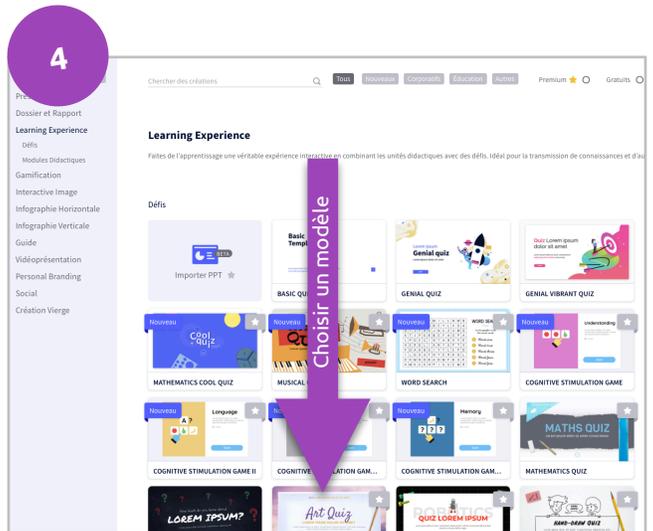
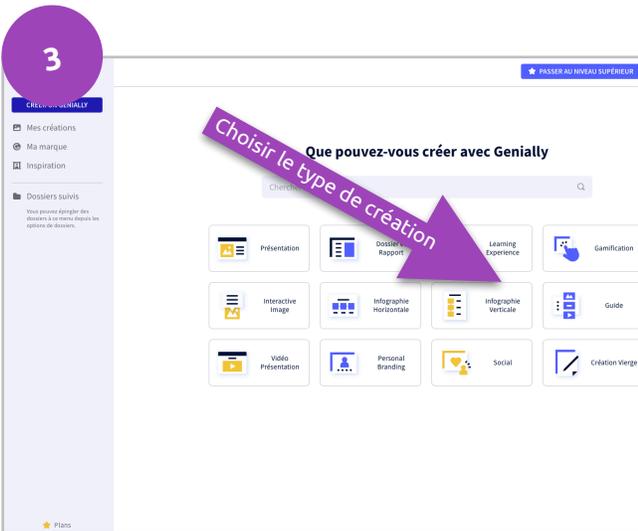
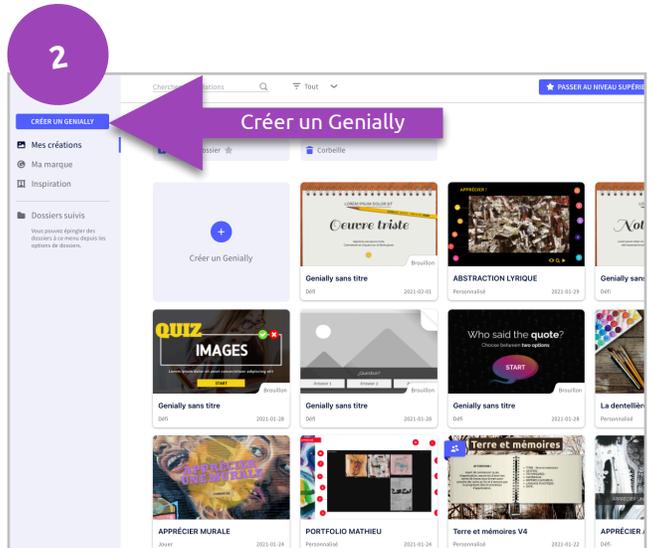




**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

**ANNEXE 2**

**DÉROULEMENT EN IMAGES**



**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

**ANNEXE 3**

**COÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE APPRÉCIER**

Nom de l'élève :

Nom du jeu apprécié :

Date de l'appréciation :

Légende : Inscrire la lettre correspondante.

**A** : Répond au-delà des attentes. **B** : Répond adéquatement aux attentes. **C** : Répond minimalement aux attentes **D** : Ne répond pas aux attentes

Critères	Évaluation de l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
<p><b>J'ai établi des liens entre le jeu et les émotions ressenties.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                      Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail d'appréciation final permettent d'établir des liens entre les observations et les effets ressentis au contact de l'image choisie (jeu).</p>		
<p><b>J'ai utilisé le vocabulaire disciplinaire.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                      Les éléments de l'appréciation réalisée dans la section J'apprécie du projet, qui sont présentés dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final, comportent une utilisation juste et précise du vocabulaire disciplinaire.</p>		
<p><b>J'ai situé le jeu de ce projet dans un ou des contextes.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                      Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final comportent des passages concernant le ou les contextes (historique, social ou culturel) de l'image (jeu).</p>		
<p><b>J'ai porté un jugement d'ordre critique et esthétique.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                      Les éléments de l'appréciation dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> le travail final comportent un aspect personnel et des justifications explicites.</p>		
<p>Inscrire vos commentaires.</p>		Cote finale



**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

ANNEXE 4

**COÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE CRÉER DES IMAGES MÉDIATIQUES**

Nom de l'élève :	Nom du jeu :	Date de la création :
Légende : Inscrire la lettre correspondante. <b>A</b> : Répond au-delà des attentes. <b>B</b> : Répond adéquatement aux attentes. <b>C</b> : Répond minimalement aux attentes <b>D</b> : Ne répond pas aux attentes		
Critères	Évaluation de l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
<p><b>J'ai utilisé ma créativité et mon expressivité, et ma réalisation est originale.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                  La réalisation finale ne comporte pas de clichés (ex. : objet personnifié avec une bouche et des yeux, personnage allumette, etc.).                  Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale sont originaux et expressifs. Ils communiquent un message en tenant compte des destinataires.</p>		
<p><b>J'ai utilisé les notions du langage plastique proposées dans ce projet.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                  Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale sont reliés au langage plastique (ex. : ligne, forme, couleurs, texture, motifs, etc.) de manière à favoriser la compréhension du message communiqué en tenant compte des destinataires.</p>		
<p><b>J'ai organisé les éléments de ma réalisation selon les propositions de ce projet.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                  Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale comportent des modes d'organisation de l'espace (ex. : juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, équilibre, rythme, etc.) ou des modes de représentation de l'espace (ex. : perspectives) qui favorisent la compréhension du message à communiquer en tenant compte des destinataires</p>		
<p><b>J'ai utilisé les gestes transformateurs, les matériaux et les outils proposés dans ce projet.</b></p> <p>Que veut dire ce critère ?                  Les éléments exploratoires dans <input type="checkbox"/> le carnet de traces et/ou <input type="checkbox"/> la réalisation finale révèlent une utilisation des gestes, des outils et des matériaux en lien avec la création <input type="checkbox"/> traditionnelle ou <input type="checkbox"/> numérique. Cette utilisation favorise la compréhension du message à communiquer en tenant compte des destinataires.</p>		
Inscrire vos commentaires.		Cote finale



**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

**GRILLE D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE CRÉER DES IMAGES MÉDIATIQUES**

Projet :		Date :			
Nom et prénom de l'élève :		Groupe classe :			
Une création pertinente qui se fonde sur les éléments suivants :	Répond au-delà des attentes	Répond adéquatement aux attentes	Répond aux attentes	Répond minimalement aux attentes	Ne répond pas aux attentes
	Prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel			Aucune prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel	
<b>Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique</b>	L'élève exploite de manière pertinente et novatrice tous les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite de manière pertinente la plupart des éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève exploite les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu d'éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise peu ou aucun des éléments ciblés dans cette SAÉ.
<b>Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs, des matériaux et des outils</b>	L'élève maîtrise de manière pertinente et novatrice les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise avec habileté et pertinence les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon acceptable les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon limitée les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon inadéquate les éléments ciblés dans cette SAÉ.
<b>Cohérence de l'organisation des éléments :</b> • Organisation de l'espace (énumération, juxtaposition, superposition, etc.) • Représentation de l'espace (perspectives) • Relation entre la production et la proposition de départ	L'élève utilise de façon pertinente et complexe les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon pertinente les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon sommaire les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise très difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.
	L'élève organise sa réalisation de façon à mettre en valeur les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa réalisation en respectant les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa production en respectant quelques éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production qui a peu de liens avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production n'ayant aucun lien avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.
<b>Authenticité de la production :</b> • Absence de clichés • Présence d'éléments originaux et expressifs	L'élève crée des réalisations expressives et originales liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations expressives liées à la proposition de création. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations teintées de quelques clichés. Le message est univoque (un seul sens).	L'élève crée des réalisations teintées de plusieurs clichés. Le message est difficilement compréhensible ou plurivoque (plusieurs sens).	L'élève crée des réalisations constituées presque exclusivement de clichés. Le message est incompréhensible ou plurivoque (plusieurs sens).

**FAITES VOS JEUX!**  
 JEU INTERACTIF EN LIGNE POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART

**ANNEXE 6**

**GRILLE D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE**

**APPRÉCIER**

Projet :		Date :			
Nom et prénom de l'élève :		Groupe classe :			
Une appréciation pertinente qui se fonde sur les éléments suivants :	Répond au-delà des attentes	Répond très bien aux attentes	Répond aux attentes	Répond en deçà aux attentes	Ne répond pas aux attentes
Processus d'appréciation : <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse</li> <li>Interprétation</li> <li>Jugement</li> </ul>	L'élève réalise avec aisance toutes les phases du processus d'appréciation.	L'élève réalise avec justesse toutes les phases du processus d'appréciation	L'élève réalise toutes les phases du processus d'appréciation.	L'élève omet la plupart des phases du processus d'appréciation.	L'élève ne réalise aucune des phases du processus d'appréciation.
Pertinence de l'appréciation : <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacité de l'élève à faire des liens entre les éléments observés dans l'image et les effets ressentis</li> <li>Capacité de l'élève à situer l'image dans des contextes historique et/ou socioculturel selon la tâche demandée</li> <li>Capacité de l'élève à porter un jugement critique</li> </ul>	L'élève justifie son appréciation en nommant tous les aspects importants de l'image choisie en lien avec les effets ressentis.  L'élève relève plusieurs éléments socioculturels et historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève propose une interprétation personnelle et juste de l'image choisie.	L'élève justifie son appréciation en nommant la plupart des aspects importants de l'image choisie en lien avec les effets ressentis.  L'élève relève certains éléments socioculturels et historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève propose une interprétation juste de l'image choisie.	L'élève justifie son appréciation en nommant quelques aspects évidents de l'image choisie en lien avec les effets ressentis.  L'élève relève certains éléments socioculturels ou historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève décrit l'image choisie et justifie à l'occasion son interprétation de l'image.	L'élève justifie difficilement son appréciation en nommant peu d'aspects de l'image choisie en lien avec les effets ressentis.  L'élève relève peu d'éléments socioculturels ou historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève décrit sommairement l'image choisie et ne justifie peu son interprétation de l'image.	L'élève ne justifie pas son appréciation et éprouve des difficultés à identifier les aspects évidents de l'image choisie en lien avec les effets ressentis.  L'élève ne relève aucun élément socioculturel ni historique en lien avec l'image choisie.  L'élève décrit sommairement l'image choisie et ne justifie pas son interprétation de l'image.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation appropriée du vocabulaire disciplinaire</li> </ul>	L'élève utilise de façon judicieuse et variée le vocabulaire disciplinaire.	L'élève utilise de façon appropriée le vocabulaire disciplinaire.	L'élève utilise quelques termes du vocabulaire disciplinaire.	L'élève utilise de façon inappropriée le vocabulaire disciplinaire.	L'élève n'utilise aucun terme du vocabulaire disciplinaire.