

GUIDE DES ENSEIGNANTS

PROGRAMME RÉGULIER > SECONDAIRE 4

ARTS PLASTIQUES



DOMAINE
DES ARTS

SECONDAIRE
QUATRE

INFORMATIONS SUR LE COURS

BOÎTE À OUTILS

GALERIE D'ART

CARNET DE TRACES

PARCOURS

Parcours 1

Parcours 2

Parcours 3

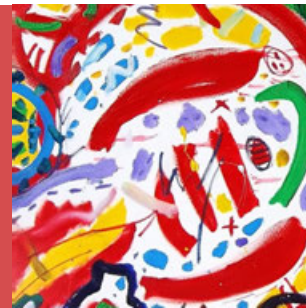
Cours d'arts plastiques à distance

Ce document regroupe les composantes clés du cours d'arts plastiques offert à distance aux élèves de quatrième secondaire. En première partie, vous trouverez les caractéristiques, l'approche de développement, la programmation ainsi que la structure des projets d'arts plastiques (SAÉ et SÉ). En deuxième partie, vous trouverez toutes les informations relatives à la planification détaillée ainsi qu'à la réalisation de chaque projet. Enfin, la dernière partie vous présente divers outils pour l'enseignement et l'apprentissage des arts plastiques, en classe comme à distance.



Guide des enseignants

Bienvenue!



Mot d'accueil

Le Service national du RÉCIT domaine des arts est fier d'offrir aux institutions scolaires publiques du Québec son premier cours de formation à distance (FAD) en arts plastiques pour la 4e secondaire.

Ce cours suit le programme complet d'arts plastiques de secondaire quatre dans le cadre de la formation obligatoire . Il est conçu selon les approches pédagogiques les plus innovantes pour l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation des trois compétences du programme. Vous y trouvez des ressources stimulantes, ludiques et signifiantes :

- 9 projets d'arts plastiques organisés en 3 parcours (Moodle ou PDF) ;
- Plus de 55 capsules vidéo (YouTube) ;
- Plus de 133 infographies (PDF) ;
- 19 appréciations sous forme de jeux : quiz, fiches interactives et jeux d'évasion ;
- Plus de 10 aide-mémoire téléchargeables (PDF) ;
- 1 planification dynamique annuelle (Google Sheets) ;
- 1 guide de l'enseignant avec pistes de différenciation (livre numérique) ;
- 1 dictionnaire multimodal (PDF) ;
- 1 trousse de matériel d'art à commander.

Guide des enseignants

Bienvenue!



Ce projet colossal a été mené à terme grâce à une collaboration d'exception avec nos collaborateurs et partenaires :

RÉCIT Arts : Andrée-Caroline Boucher, Brigitte-Louise Lessard, Marie-Ève Lapolice ;

Virtu_Ose Éducation : Marilyn Baillargeon, Joanie Banville, Mariane Beauchamp, Sarah Bernier, Sylvie Bilodeau, Benoît Frigon et Emmanuel Simard ;

Comité consultation-rédaction : Marie-Pier Viens, Claude Majeau, Amélie Bernard, Daniel Charest, Francis Girard, Élyse Mathieu, Dominique Pissard ;

Personnes-ressources pour les capsules vidéo : Nancy Breton, Isabelle Lapointe, Stéphane Lauzon, Jessica Laplante, Michelle Lefebvre, Mathieu Thuot-Dubé, Andrée-Caroline Boucher ;

Personnes-ressources pour les infographies Gestes transformateurs et langage plastique : Élyse Mathieu (CSSDM) et Marie-Ève Arcand (CSSPI) ;

RÉCIT Culture-Éducation ;

RÉCIT Adaptation scolaire ;

RÉCIT Formation à distance ;

Musée des beaux-arts de Montréal ;

Musée national des beaux-arts du Québec ;

Bibliothèque et Archives nationales du Québec ;

Musée de la civilisation ;

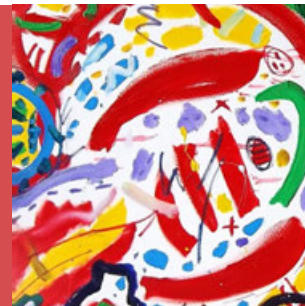
La Fabrique culturelle ;

Hôtel Le Germain ;

École Marie-Clarac ;

École Polyvalente des Monts (CSSDL).





02

INTRODUCTION

Mot d'Andrée-Caroline

Mot de l'enseignante d'arts plastiques

03

PARTIE 1 ▸ CRÉATION D'UN COURS D'ARTS PLASTIQUES À DISTANCE

Caractéristiques générales du projet
Deux options pour l'enseignement et
l'apprentissage à distance

07

PARTIE 2 ▸ LE COURS D'ARTS PLASTIQUES

Programmation annuelle

Structure d'un projet
d'arts plastiques (SAÉ-SÉ)

Démarche d'apprentissage

09

PARTIE 3 ▸ OUTILS ET RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

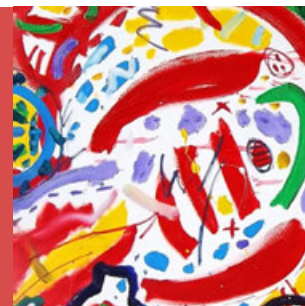
Outils

Ressources utiles

Références

Guide des enseignants

Partie 1 > création d'un cours d'arts plastiques à distance



Le Service national du RÉCIT chapeaute la réalisation d'un projet-pilote en formation à distance. Ce projet inclut le développement progressif d'une offre de cours en ligne en accès libre pour les élèves du secondaire. C'est dans ce contexte que le RÉCIT domaine des ARTS s'est vu confier la réalisation d'un premier cours d'arts plastiques pour le « programme d'arts plastique de la formation obligatoire » destiné aux élèves de quatrième secondaire.

PHASES DE DÉVELOPPEMENT

1. Démarrage
2. Planification et prototypage
3. Conception et rédaction
4. Médiatisation
5. Expérimentation, suivi et évaluation
6. Amélioration continue

CLIENTÈLE

- Les élèves scolarisés à la maison
- Les élèves qui, pour divers motifs, doivent s'absenter (ex. : hospitalisation, compétitions, etc.)
- L'ensemble des spécialistes de l'enseignement des arts plastiques et des élèves (sec.~4)

NIVEAU-PROGRAMME-FORMATION

- Quatrième secondaire
- Programme d'arts plastiques
- Formation obligatoire



Guide des enseignants

Partie 1 > Caractéristiques générales du projet

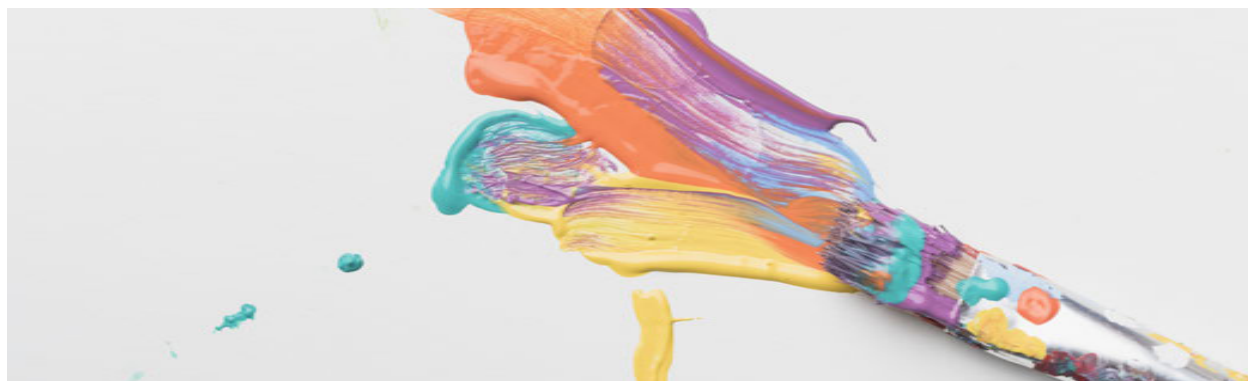


Ce projet se distingue par sa dynamique de développement collaborative et itérative, mais aussi par son approche disciplinaire postmoderne ainsi que par sa démarche explicite, inclusive, accessible, modulable et itérative.

DYNAMIQUE DE DÉVELOPPEMENT COLLABORATIVE

De la planification à l'évaluation, le processus de développement s'effectuera en étroite collaboration avec les milieux scolaires. L'équipe de développement souhaite collaborer étroitement avec vous, spécialiste de l'enseignement des arts plastiques, qui utiliserez les projets et les ressources de ce cours avec vos élèves du deuxième cycle du secondaire.

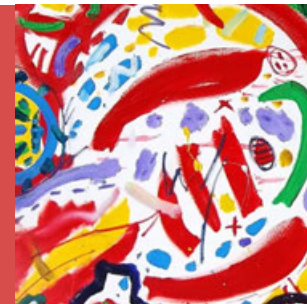
Nous souhaitons que vous validiez les huit situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ) et la situation d'évaluation (SÉ) et que vous y contribuiez activement en expérimentant ces ressources en classe. Les créations, les appréciations, les observations, les témoignages et les autres apprentissages réalisés par vos élèves lors de la phase d'expérimentation (projet-pilote) pourront éventuellement être intégrés dans le contenu même du cours.



Cette dynamique de développement est également enrichie par une étroite collaboration avec les équipes d'autres services nationaux du RÉCIT, soit Formation à distance (FAD), Culture-Éducation et Adaptation scolaire. L'expertise du RÉCIT-FAD nous a été indispensable à toutes les étapes du projet. Puisque l'apprentissage des arts représente un terrain culturel fertile, les membres de l'équipe du Service national du RÉCIT Culture-Éducation demeurent aussi des alliés essentiels pour que le cours reflète la richesse culturelle d'ici et d'ailleurs. À cela s'ajoute la collaboration de divers organismes culturels, tels que le MNBAQ, le MBAM, la BAnQ, La Fabrique culturelle, etc. Quant au Service national du RÉCIT Adaptation scolaire, son expertise nous est précieuse dans l'intégration de l'approche inclusive présentée ci-dessous.

Guide des enseignants

Partie 1 > Caractéristiques générales du projet



APPROCHE INCLUSIVE

Pour maximiser la progression des apprentissages chez tous les élèves, le cours d'arts plastiques développé intègre diverses pistes de différenciation, conformément au modèle de réponse à l'intervention (RAI), ainsi que les principes et lignes directrices de la conception universelle de l'apprentissage (CUA). Les visées poursuivies par la CUA sont de présenter les notions à l'étude de manière variée, de favoriser la participation active de tous les apprenants, y compris les élèves vivant avec un handicap ou une difficulté d'apprentissage ou d'adaptation (EHDA), et de réduire au maximum les obstacles liés à l'apprentissage (CAST, 2011).

Fondés sur les recherches neuroscientifiques, les trois principes de la CUA insistent sur l'importance d'offrir aux apprenants de nombreux moyens **1)** de représentation, **2)** d'action et d'expression, **3)** de participation. Ainsi, ce cours intégrera plusieurs moyens de représentation des connaissances ; plusieurs moyens d'action et d'expression dans le choix des sujets, des thèmes ou des thématiques lors des activités d'évaluation ; et, finalement, plusieurs moyens d'engagement grâce à la panoplie d'outils proposés. Le tout soutiendra l'effort et la persévérance chez l'apprenant.

Lignes Directrices de la Conception Universelle de L'Apprentissage

I. Offrir Plusieurs Moyens de Représentation	II. Offrir Plusieurs Moyens D'Action et D'Expression	III. Offrir Plusieurs Moyens D'Engagement
<p>1: Offrir diverses possibilités sur le plan de la perception</p> <p>1.1 Proposer divers moyens de personnaliser la présentation de l'information</p> <p>1.2 Proposer d'autres modes de présentation pour les informations auditives</p> <p>1.3 Proposer d'autres modes de présentation pour les informations visuelles</p>	<p>4: Offrir diverses possibilités sur le plan de l'action physique</p> <p>4.1 Varier les méthodes de réaction et d'interaction</p> <p>4.2 Optimiser l'accès aux outils et aux technologies de soutien</p>	<p>7: Offrir diverses possibilités pour éveiller l'intérêt</p> <p>7.1 Optimiser les choix individuels et l'autonomie</p> <p>7.2 Optimiser la pertinence, la valeur pédagogique et l'authenticité</p> <p>7.3 Minimiser les risques et les distractions</p>
<p>2: Offrir diverses possibilités sur les plans de la langue, des expressions mathématiques et des symboles</p> <p>2.1 Clarifier le vocabulaire et les symboles</p> <p>2.2 Clarifier la syntaxe et la structure</p> <p>2.3 Soutenir le décodage des textes, de la notation mathématique et des symboles</p> <p>2.4 Faciliter la compréhension lors du passage d'une langue à l'autre</p> <p>2.5 Illustrer l'information et les notions à l'aide de plusieurs supports</p>	<p>5: Offrir diverses possibilités sur les plans de l'expression et de la communication</p> <p>5.1 Utiliser plusieurs supports de communication</p> <p>5.2 Utiliser plusieurs outils d'élaboration et de composition</p> <p>5.3 Développer les compétences grâce à un soutien échelonné en situation de pratique et de performance</p>	<p>8: Offrir diverses possibilités pour soutenir l'effort et la persévérance</p> <p>8.1 Souligner l'importance des buts et des objectifs</p> <p>8.2 Varier les exigences et les ressources pour rendre les défis plus stimulants</p> <p>8.3 Favoriser la collaboration et la communauté</p> <p>8.4 Augmenter le retour d'information pour une plus grande maîtrise</p>
<p>3: Offrir diverses possibilités sur le plan de la compréhension</p> <p>3.1 Activer les connaissances antérieures ou fournir les connaissances de base</p> <p>3.2 Faire ressortir les modèles, les caractéristiques essentielles, les idées principales et les relations entre les notions</p> <p>3.3 Guider le traitement, la visualisation et la manipulation de l'information</p> <p>3.4 Maximiser le transfert et la généralisation</p>	<p>6: Offrir diverses possibilités sur le plan des fonctions exécutives</p> <p>6.1 Guider l'élève dans l'établissement d'objectifs appropriés</p> <p>6.2 Soutenir la planification et l'élaboration de stratégies</p> <p>6.3 Faciliter la gestion de l'information et des ressources</p> <p>6.4 Améliorer la capacité de l'apprenant d'assurer le suivi de ses progrès</p>	<p>9: Offrir diverses possibilités sur le plan de l'autorégulation</p> <p>9.1 Promouvoir les attentes et les idées qui optimisent la motivation</p> <p>9.2 Développer les stratégies d'autorégulation et la faculté d'adaptation de l'élève</p> <p>9.3 Développer la capacité d'auto-évaluation et de réflexion</p>
Des apprenants débrouillards, bien informés et compétents	Des apprenants centrés sur des objectifs stratégiques	Des apprenants motivés et déterminés



© 2011 by CAST. All rights reserved. www.cast.org. www.udlcenter.org.
APA Citation: CAST (2011) *Universal Design for Learning guidelines version 2.0*. Wakefield, MA: Author.



Guide des enseignants

Partie 1 ► Caractéristiques générales du projet



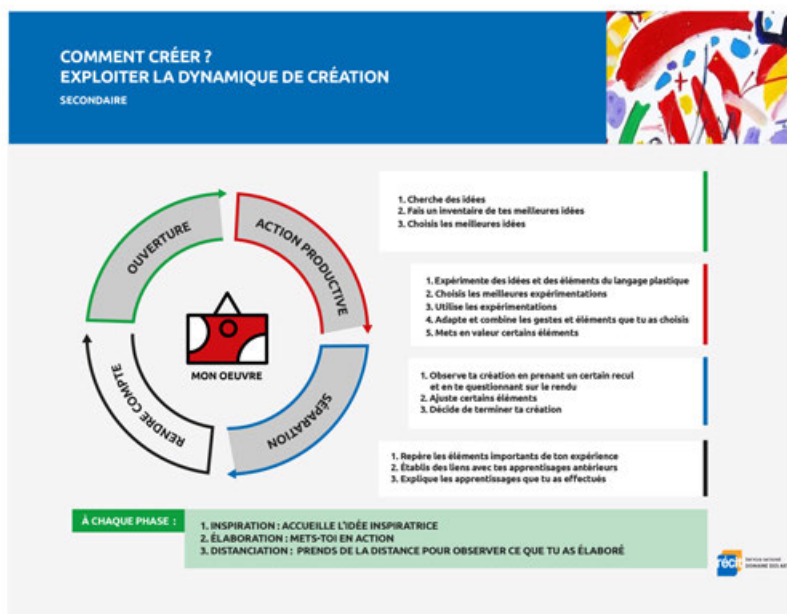
ET LA VISÉE D'ACCESSIBILITÉ ?

Au-delà des normes d'accessibilité Internet, il importe de préciser que le cours sera disponible gratuitement à l'ensemble des élèves québécois. Une attention sera accordée à l'utilisation de ressources (éducatives) libres. Voilà qui aura une incidence sur le processus de libération des droits d'auteurs.

APPROCHE DISCIPLINAIRE : POSTMODERNISME (BOUCHER ET FAUCHER, S.D.).

Avec l'arrivée de nouveaux gestes transformateurs et celle de nouveaux médias, la classe d'arts plastiques représente un véritable laboratoire d'apprentissage pour les élèves. Et si, dans cet atelier de création, il devenait possible de répondre en totalité aux exigences du programme tout en expérimentant des procédés émergents (ex. : copier/coller, pasticher, ironiser, etc.) par lesquels on peut reconfigurer notre sens du réel, individuellement autant que collectivement ? Exercer notre voix d'artiste ? C'est cette approche postmoderniste de la création artistique qui sera mise de l'avant dans la classe-atelier d'arts plastiques.

Pour y parvenir, les situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ-SÉ) incluront une dynamique de création ou d'appréciation branchée (Boucher, 2017). De plus, ces occasions d'apprendre établiront des liens fréquents avec la culture des jeunes. Elles favoriseront la création et l'appréciation, et conjugueraient ces deux processus dans une démarche à la fois personnelle et multimodale de création appréciative.



Guide des enseignants

Partie 1 > Caractéristiques générales du projet



ENSEIGNEMENT EXPLICITE ET PRATIQUES PROBANTES

Les recherches menées en salle de classe nous éclairent sur les leviers pédagogiques à notre disposition pour favoriser la progression des apprentissages (Hattie, 2015). L'enseignement explicite est une des méthodes qui a fait ses preuves (Gauthier, Bissonnette et Richard, 2013)! Les stratégies de préparation, d'intervention et de consolidation maximiseront l'expérience d'apprentissage offerte aux élèves.

Pour favoriser la persévérance – un enjeu majeur de la formation à distance – et la réussite des élèves, une attention sera aussi portée à la pratique délibérée, à la rétroaction et à la mobilisation de stratégies métacognitives.

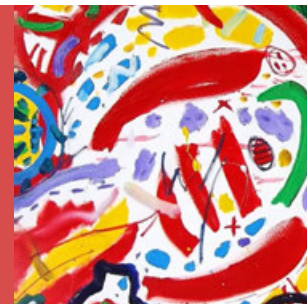
DÉMARCHE MODULABLE

Pour favoriser la progression des apprentissages, les élèves auront le choix entre plusieurs activités de courte durée, lesquelles s'imbriqueront dans des situations d'apprentissage et d'évaluation de plus grande ampleur. Une telle démarche s'harmonise pleinement avec l'autonomie professionnelle des enseignants. Selon leurs objectifs, le profil de leurs élèves et leurs contraintes, les enseignants pourront amalgamer les ressources pédagogiques en un scénario d'enseignement-apprentissage plus ambitieux, les répartir dans l'horaire ou y recourir ponctuellement. On navigue ainsi au cœur du principe de « granularité », utilisé ici au service de la différenciation et de la personnalisation de l'expérience d'apprentissage.



Guide des enseignants

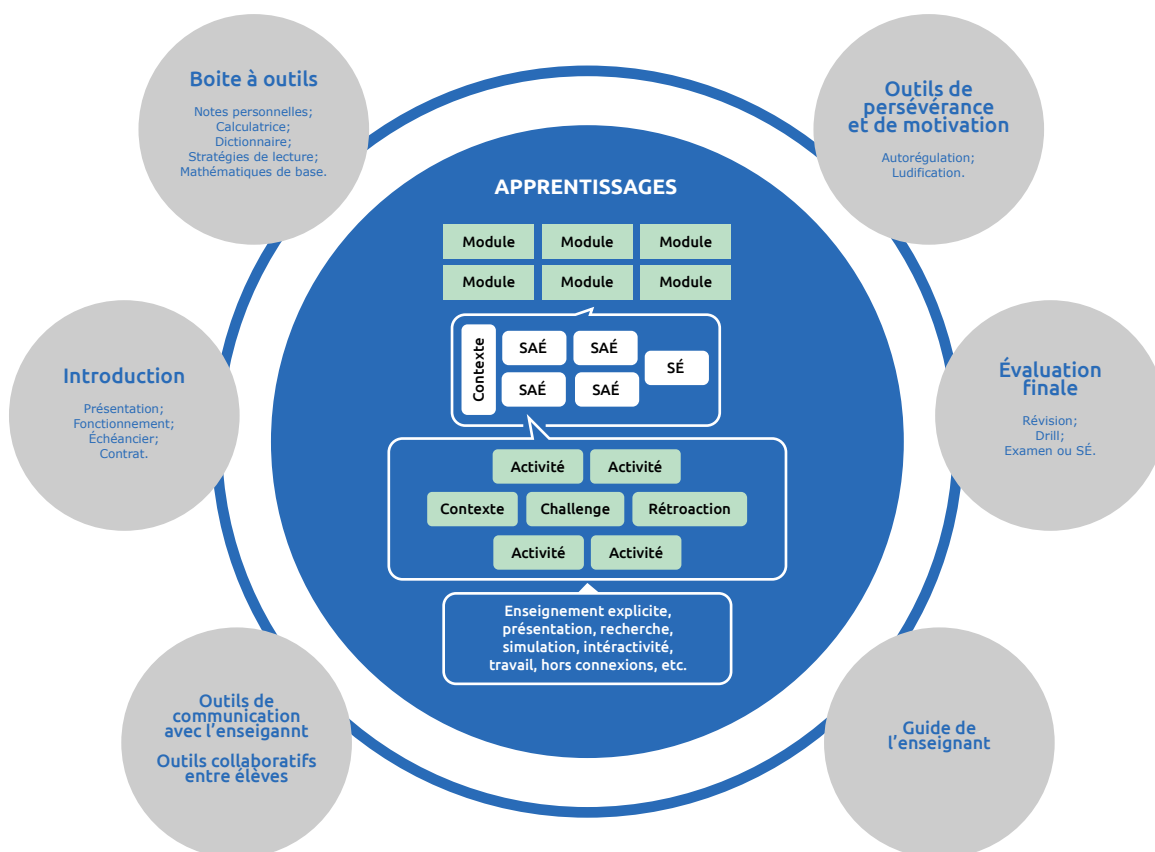
Partie 1 ▶ Caractéristiques générales du projet



DÉMARCHE ITÉRATIVE

Au fil du temps, le cours pourra toujours être amélioré. Il pourra facilement et rapidement être bonifié par de nouvelles notions, références, activités, etc. Il pourra aussi être enrichi des contributions des élèves (photos, témoignages, réalisations, etc.). Le processus de développement de ce cours d'arts plastiques pour les élèves de quatrième secondaire pourra également servir à la création d'initiatives similaires, pour tous les niveaux scolaires et toutes les disciplines artistiques : art dramatique, musique, danse. Des avenues multidisciplinaires pourront aussi être explorées avec la complicité des autres équipes passionnées des services nationaux du RÉCIT.

MÉTHODE D'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE DU RÉCIT (SN-FAD, 2018)



Guide des enseignants

Partie 2 > Structure d'un projet d'arts plastiques (SAÉ) Démarche d'apprentissage



STRUCTURE D'UN PROJET D'ARTS PLASTIQUES

Chaque projet d'arts plastiques est une situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ). En voici la structure.

Compétences

- Créer des images personnelles
- Créer des images médiatiques
- Apprécier des images

DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE

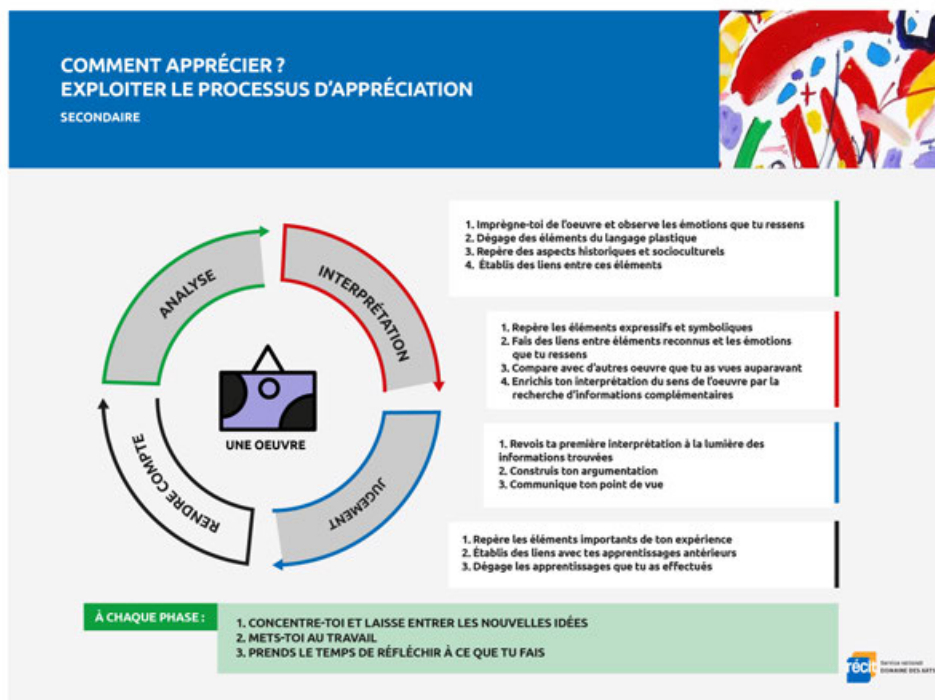
1. Je me prépare

- 1.1 L'amorce : connexion + défi/mission
- 1.2 Le plan : univers + cibles d'apprentissage + notions clés + matériel + échéancier
- 1.3 Le portrait : autodiagnostic

À NOTER

Le carnet de traces est l'outil qui sera le plus utilisé par l'élève. Il y réalisera ses croquis, y notera ses réflexions, y schématisera des concepts et des processus et y consignera une variété de traces qui témoignent du développement de ses compétences. L'enseignant consulte certaines sections de ce carnet pour mieux comprendre les forces et les défis de chaque apprenant.

L'adoption de méthodes de travail efficaces est notamment soutenue par des consignes récurrentes concernant les inscriptions à faire dans le carnet de traces au début de chaque projet d'art (SAÉ et SÉ). Par exemple, il s'agit de faire une page synthèse personnalisée du projet, de schématiser la démarche et la création, etc.





2. J'apprécie

2.1 Analyser (dynamique d'appréciation branchée)

- a) Le laboratoire/le tableau d'affichage/la murale : choisir, s'imprégner, dégager, repérer des aspects socioculturels, établir des liens
- b) La classe de maître (modelage) : gestes, techniques, stratégies, etc.
- c) Le carnet de traces : révision et retour réflexif

2.2 Interpréter (dynamique d'appréciation branchée)

- d) La table de travail/le tablier (pratique guidée et délibérée) : repérer des éléments expressifs, repérer des éléments symboliques
- e) Le portfolio : mon appréciation préliminaire > rétroaction de l'enseignant + ajustements
- f) Le carnet de traces : synthèse, consolidation et retour réflexif

2.3 Porter un jugement esthétique (dynamique d'appréciation branchée)

- g) La tribune, l'agora, la communauté (pratique autonome) : dialoguer, communiquer son point de vue, construire son argumentation + revoir son interprétation
- h) Le portrait : autoévaluation
- i) Le magazine : publier sa critique (activité d'évaluation)
- j) Le carnet de traces : synthèse, consolidation et retour réflexif

2.4 Rendre compte (dynamique d'appréciation branchée)

- k) La table de travail/le tablier (pratique autonome) : repérer les éléments importants, faire ressortir les apprentissages, jouer, réaliser une création artistique multimodale
- l) La galerie d'art : diffuser (activité d'évaluation)
- m) Le portrait : autoévaluation
Le carnet de traces : bilan et réinvestissement

Remarque : Les contenus du « rendre compte » sont utiles pour comprendre les apprentissages des élèves, surtout ceux en difficulté. Ils ne doivent pas faire partie d'un résultat communiqué au bulletin, lequel doit plutôt s'appuyer sur les critères prescrits dans le [Cadre d'évaluation des apprentissages](#) par le ministère de l'Éducation du Québec (MEQ).

Guide des enseignants

Partie 2 > Démarche d'apprentissage (suite)



3. Je crée

3.1 OUVERTURE (dynamique de création)

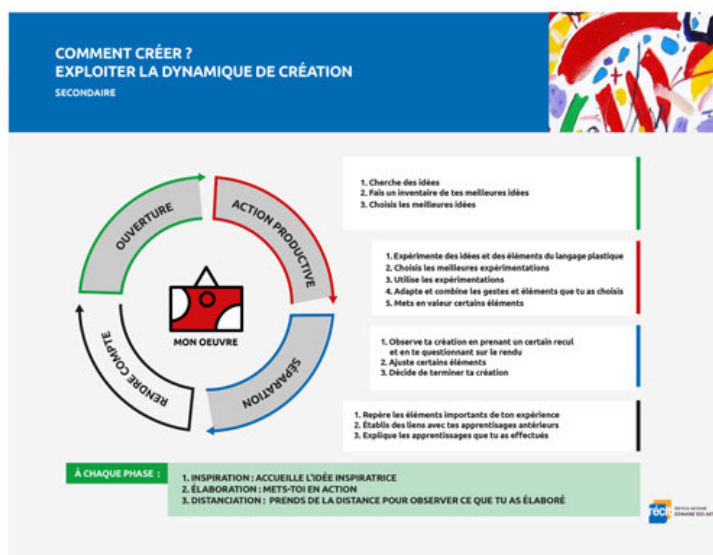
- a) Le laboratoire/le tableau d'affichage/la murale : rechercher, s'imprégner, explorer, inventorier
- b) La classe de maître (modelage) : gestes, techniques, stratégies, etc.
- c) Le carnet de traces : révision et retour réflexif

3.2 ACTION PRODUCTIVE (dynamique de création)

- d) La table de travail/le tablier (pratique guidée et délibérée) : expérimenter, élaborer, jouer, adapter, mettre en forme, etc.
- e) Le portfolio : mon œuvre préliminaire > rétroaction de l'enseignant + ajustements
- f) Le carnet de traces : synthèse, consolidation et retour réflexif

3.3 SÉPARATION (dynamique de création)

- g) La table de travail/le tablier (pratique autonome) : observer, ajuster, mettre en valeur et finaliser
- h) Le portrait : autoévaluation
- i) La galerie d'art : publier et diffuser (activité d'évaluation)
- j) Le carnet de traces : bilan et réinvestissement



Guide des enseignants

Partie 2 > Démarche d'apprentissage (suite)



4. J'intègre

- 4.1 La synthèse : révision des notions clés, des stratégies mobilisées et des apprentissages réalisés
- 4.2 L'exposition : célébration collective (créations et appréciations artistiques)
- 4.3 Le portfolio : bilan et réinvestissement

QU'EST-CE QU'UN DOSSIER D'APPRENTISSAGE ET UN PORTFOLIO D'ARTISTE ?

DANS CE COURS D'ARTS PLASTIQUES, LES DEUX SERONT RASSEMBLÉS SOUS «MON PORTFOLIO NUMÉRIQUE»

The diagram illustrates the relationship between three components: a red bag icon labeled 'Dossier d'apprentissage', a yellow bag icon labeled 'portfolio d'artiste', and a blue bag icon labeled 'Mon portfolio numérique'. A plus sign is between the first two, and an equals sign is between the second and third, indicating that the first two combine to form the third.

Dossier d'apprentissage	portfolio d'artiste	Mon portfolio numérique
Pour qui ? Les élèves de n'importe quelle discipline	Pour qui ? Les artistes (ou pour les apprentis artistes comme toi!)	Pour qui ? Les élèves en arts plastiques
Pourquoi ? <u>Démontre</u> les forces et les défis. <u>Développe</u> le sentiment de persévérance <u>Démontre</u> le progrès des apprentissages	Pourquoi ? <u>Démontre</u> les réussites <u>Développe</u> le sentiment de fierté <u>Obtenir</u> un travail, un contrat, une exposition	Pourquoi ? <u>Démontre</u> les réussites, le progrès des apprentissages les forces et les défis <u>Développe</u> le sentiment de fierté, le sentiment de persévérance
Quel est son contenu ? <ul style="list-style-type: none">• Tous les projets, réussis ou moins réussis• Résumés des expériences d'appréciation et de création	Quel est son contenu ? <ul style="list-style-type: none">• Projets dont tu es le plus fier• Projet où tu as révélé le plus ta personnalité créatrice	Quel est son contenu ? <ul style="list-style-type: none">• TOUT ce que tu crois utile à montrer à ton enseignant afin qu'il puisse bien évaluer ton progrès!• TOUT ce dont tu es fier et que tu voudrais montrer à tous!

Service national DOMAINE DES ARTS ©Andrée-Caroline Boucher

Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



Liste du matériel

Cours d'arts plastiques

Voici le matériel dont tu auras besoin dans ton cours d'arts plastiques. Cette liste est divisée en plusieurs sections : le matériel nécessaire pour tous les projets, celui à prévoir pour certains projets, celui issu de la récupération qui servira à divers moments et celui qui sera utile de manière ponctuelle.

MATÉRIEL REQUIS POUR TOUS LES PROJETS

*Les images sont présentées à titre indicatif.

- Un carnet de dessin (carnet de traces) à spirale d'environ 22 cm × 30 cm
- Crayons à mine de plomb HB (à renouveler au besoin) (pas de pousse-mine)
- Crayons-feutres lavables 12 couleurs (à renouveler au besoin)
- Aiguiseur
- Gomme à effacer blanche
- Règle à mesurer (centimètres et pouces)
- Paire de ciseau à bouts pointus pour découper
- Bâton de colle (à renouveler au besoin)



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



MATÉRIEL REQUIS POUR CERTAINS PROJETS D'ARTS PLASTIQUES

*Les images sont présentées à titre indicatif.

Stylo feutre noir à pointe fine pour graphisme (à renouveler au besoin)
Projet 1

Feuilles de papier blanc de qualité standard, d'environ 21,5 × 28 cm
Projet 1, 9

Carré ou crayon sanguine
Projet 2

Fusain en carré compressé, en bâtonnet ou en crayon
Projet 2

Crayons de bois de couleurs (24 couleurs)
Projet 2, 7

Carrés de pastels secs (24 couleurs)
Projet 2

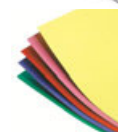
Ruban adhésif (à renouveler au besoin)
Projet 2, 5

Carton Donvale blanc d'environ 22 cm × 28 cm
Projet 2, 9

Cartons de couleurs variées de 22 cm × 28 cm

Papillons adhésifs amovibles (Post it)
Projet 2

Couteau à lame rétractable
Projet 4,9



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



Tuile à graver (linoléum ou caoutchouc) d'environ 10 cm × 15 cm
Projet 5



Encres pour travaux d'impression (rouge, jaune, bleu, blanc, noir)
Projet 5



Rouleaux à encre et à imprimer
Projet 5



Gouge et lames à graver
Projet 5



Carton blanc 2 plis de 22 cm × 28 cm
Projet 5



Crayons à mine 2B
Projet 5



Peinture gouache liquide (rouge, bleu, jaune, noir, blanc)
Projet 6



Peinture gouache en pastille (rouge, bleu, jaune, noir, blanc)
Projet 6, 9



Peinture acrylique (rouge, bleu, jaune, noir, blanc)
Projet 6, 8, 9



Fusil électrique pour colle chaude et bâtons de colle chaude
Projet 6



Colle liquide blanche
Projet 6



Ruban-cache (18 mm)
Projet 6



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



Encre de chine noire à dessin

Projet 7



Stylo feutre noir à pointe fine

Projet 7



Stylo feutre noir à pointe extra fine

Projet 7



Pinceau fin

Projet 7



Papier cartouche (Cartridge) blanc d'environ 30,5 cm × 45,7 cm

Projet 7



Argile sans cuisson blanche

Projet 8



Pinceau de grosseurs variées

Projet 8



Mirette

Projet 8



Ébauchoir

Projet 8



Gesso (fond liquide, souple et prêt à utiliser, qui assure une meilleure adhérence des couleurs)

Projet 8



Revues, affiches, calendriers recyclés

Projet 9



Carton blanc de grand format : environ 55 cm × 71 cm

Projet 8



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



*Les images
sont présentées
à titre indicatif.

MATÉRIAUX RÉCUPÉRÉS

Tout au long de l'année, tu dois trouver des matériaux qui te serviront pour l'un ou l'autre des projets. Conçois une petite boîte de carton dans laquelle tu



Ficelle

Projet 4, 5



Épingles à linge

Projet 4, 5, 6



Cure-dents ou bâtonnets à brochette ou bâtons à café

Projet 4, 5, 6



Cartons de boîtes d'emballage de diverses épaisseurs

Projet 4, 5, 6, 9



Aiguille et fil à coudre

Projet 5, 6



Mousse compacte ou émiettée

Projet 6



Attaches de plastique variées

Projet 6



Sacs de plastique et de papier

Projet 5



Assiettes de polystyrène ou de métal

Projet 5, 6, 7, 8, 9



Couvercles de pots de plastique de grandeurs variées

Projet 5, 6, 7, 8, 9



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



- Petits pots de plastique avec couvercles
Projet 5, 6, 7, 8, 9
- Nappe en plastique usagée pour couvrir une table
Projet 8
- Peigne ou brosse à dents usagés
Projet 9
- Fil métallique ou fil rigide (ex. : cintre)
Projet 5, 6, 9



* Les images
sont présentées
à titre indicatif.

MATÉRIEL UTILISÉ DE FAÇON PONCTUELLE

- Imprimante (à la maison ou service commercial d'impression)
- Téléphone intelligent ou caméra numérique
- Ordinateur
- Tablette numérique (s'il n'y a pas d'ordinateur à la maison)
- Trépied pour téléphone intelligent ou pour la tablette numérique, ou pour l'appareil photo numérique ; ou une installation faite maison afin de fixer ce type d'appareil (une solution est proposée dans le projet 9)
- Sac à dos



Guide des enseignants

Partie 3 ▸ Outils et ressources supplémentaires

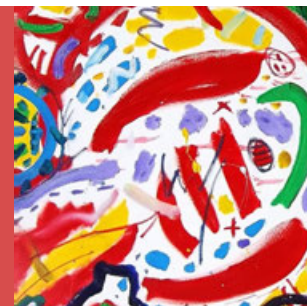


- Petit râteau
- Petite pelle
- Pince à bec effilé pour couper et plier du fil métallique
- Ciseau pour couper le métal
- Gants de jardinage ou à vaisselle
- Lunette de protection
- Planche à découper les aliments



Guide des enseignants

Partie 3 > Outils et ressources supplémentaires



RÉFÉRENCES

Boucher, A.-C. et C. Faucher. (s.d.). Dialogue à propos des nouvelles modalités de création en classe d'arts. Vision. Repéré le 18 août 2020 au <http://revuevision.ca/dialogue-a-propos-des-nouvelles-modalites-de-creation-en-classe-dart/>

CAST. (2011). Universal design for learning guidelines version 2.0. Wakefield, MA : CAST.
Conseil supérieur de l'éducation. (2017). Pour une école riche de tous ses élèves. S'adapter à la diversité des élèves, de la maternelle à la 5e année du secondaire, Québec : Gouvernement du Québec, 155 p.

GAUTHIER, C., BISSONNETTE, S. et RICHARD, M. (2013). Enseignement explicite et réussite des élèves. La gestion des apprentissages. St-Laurent : Éditions du renouveau pédagogique (ERPI) / Pearson.

HATTIE, J. (2015). What works best in education: The politics of collaborative expertise, London : Pearson.

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2007). Programme de formation de l'école québécoise. Enseignement secondaire, deuxième cycle, Domaine des arts – Arts plastiques, Québec : Gouvernement du Québec.

Service national du RÉCIT – Formation à distance. (2018, 30 janvier). Amorce du design pédagogique numérique. Rencontre du RÉCIT des arts, document de travail.

