

Arts visuels 7^e année

Programme

À noter : Ce document contient des liens vers des sites Web externes. Ces liens ne sont fournis que par commodité et ne signifient pas que le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance a approuvé le contenu, les politiques ou les produits des sites Web en question. Le ministère ne contrôle ni les sites Web auxquels il est fait référence ni les sites mentionnés à leur tour sur ces sites Web. Il n'est responsable ni de l'exactitude des informations figurant sur ces sites, ni de leur caractère légal, ni de leur contenu. Le contenu des sites Web auxquels il est fait référence est susceptible de changer à tout moment sans préavis.

Les centres régionaux pour l'éducation, le Conseil scolaire acadien provincial et les éducateurs ont pour obligation, en vertu de la politique du ministère en matière d'accès à Internet et d'utilisation du réseau, de faire un examen et une évaluation préalables des sites Web avant d'en recommander l'utilisation auprès des élèves. Si vous trouvez une référence qui n'est pas à jour ou qui concerne un site dont le contenu n'est pas approprié, veuillez la signaler à l'adresse curriculum@novascotia.ca.

Arts visuels 7e année – Programme

© Crown copyright, Province of Nova Scotia, 2022

Document préparé par le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance

Il s'agit ici de la version la plus récente du programme utilisé par le personnel enseignant en Nouvelle-Écosse.

La reproduction partielle du contenu de cette publication est autorisée, du moment qu'elle est faite à des fins non commerciales et que le ministère de l'Éducation de la Nouvelle-Écosse est explicitement remercié.

Table des matières

Contexte	2
L'éducation inclusive	3
L'apprentissage sous le prisme des compétences transdisciplinaires et des compétences	3
Que sont les compétences transdisciplinaires?	4
Prestation de cours	5
Comment utiliser ce guide	8
Résultats d'apprentissage:	
Les apprenants analyseront les façons dont diverses œuvres d'art contemporaines et historiques en provenance de différentes communautés et cultures communiquent plusieurs points de vue.	12
Les apprenants créeront des œuvres d'art réfléchies et chargées de sens.	19
Les apprenants formuleront une réponse personnelle à une variété d'œuvres d'art.	26
Appendices	
Qu'est-ce que le processus créatif?	32
Qu'est-ce que la critique artistique?	34
Qu'est-ce que l'étiquette du studio?	35
Qu'est-ce que le mérite artistique?	36
Éléments de l'art et principes du style	37

Contexte

La nature des arts visuels 7

La prestation d'un programme d'études en arts visuels efficace pour la 7^e année dépend de l'enseignant et de sa compréhension et son appréciation des différentes capacités des apprenants dans la classe d'arts visuels. Le cours d'arts visuels 7 a été conçu afin de fournir une occasion au-delà de la 6^e année. C'est pourquoi le programme d'études pour Arts visuels 7 vise principalement :

- élargir la base de connaissances de chaque apprenant;
- développer des compétences en arts visuels afin d'équiper les apprenants des outils nécessaires pour s'exprimer;
- élargir l'éventail de stratégies d'arts visuels que chaque apprenant utilise pour créer du sens;
- élargir l'éventail de situations que chaque apprenant peut créer ou interpréter ou auxquelles il peut réagir;
- continuer d'offrir des défis et du soutien alors que les apprenants explorent et développent leurs compétences en communication, en pensée critique, en développement personnel et en cheminement de carrière, en créativité et en innovation, en maîtrise de la technologie et en citoyenneté.

Le programme d'études d'arts visuels est appuyé par une ressource composée de trois modules de 26 heures : (en anglais seulement)

- [Supports mixtes](#)
- [Peinture](#)
- [Dessin et gravure](#)

Ces modules ne sont pas séquentiels, mais on recommande fortement que les apprenants commencent par le module de Supports mixtes. Ce module repasse et renforce les concepts et les compétences enseignés dans les cours d'arts visuels de la maternelle à la 6^e année et donc prépare les apprenants pour les activités d'apprentissage des autres modules. Les écoles offrent souvent les arts visuels en plus d'autres cours facultatifs (ex. Explore Music, études familiales). Il sera essentiel de faire preuve de créativité et de souplesse au niveau de l'horaire; les exemples qui suivent fournissent des suggestions pour les écoles.

- Offrir le même module trois fois à trois différents groupes d'apprenants
- Offrir un semestre chacun pour les cours de technologie, d'études familiales et d'arts visuels
- Avoir un groupe d'apprenants qui suit trois modules de musique ou trois modules d'arts visuels

La gamme d'activités effectuées par les apprenants du programme d'arts visuels au premier cycle du secondaire peut varier; la réussite doit être mesurée en fonction des critères établis par les enseignants et les élèves. Les suggestions d'apprentissage et d'enseignement mettent l'accent sur les compétences et les concepts en ce qui a trait aux objectifs d'apprentissage pour ce cours.

Éducation inclusive

Avec l'éducation inclusive, on s'engage à garantir une éducation qui soit équitable, de grande qualité et sensible à la culture et à la langue, afin de permettre à tous les élèves de connaître le bien-être et la réussite.

- L'offre d'activités d'apprentissage stimulantes et accessibles, pour que tous les élèves se sentent concernés et inspirés et aient des défis à relever;
- Des mesures pour veiller à ce que tous les élèves se reconnaissent partout dans leur école, dans les ressources pédagogiques et dans les activités d'apprentissage;
- La création d'une culture fondée sur des attentes élevées pour chaque élève.

L'apprentissage sous le prisme des compétences transdisciplinaires et compétences

En 2015, le Conseil atlantique des ministres de l'Éducation et de la Formation (CAMEF) a publié les conclusions de son processus de réexamen des résultats d'apprentissage transdisciplinaires du Canada atlantique, qui avaient été mis au point en 1995 pour servir de cadre au travail d'élaboration des programmes d'études. La question posée par ce réexamen était celle de savoir si le modèle existant répondait bien à l'évolution des exigences de la vie personnelle et professionnelle au XXI^e siècle. Le réexamen a débouché sur un nouveau document intitulé « Cadre des compétences transdisciplinaires », qui insiste sur le fait qu'il est important d'avoir des énoncés clairs décrivant ce que les apprenants sont censés savoir et être capables de faire et ce sur quoi ils sont censés avoir fait un travail de réflexion à l'issue de leurs études à l'école secondaire. Les domaines de compétence transdisciplinaires décrivent des attentes ne portant pas sur telle ou telle matière particulière, mais sur les attitudes, les compétences et les connaissances sur lesquelles les apprenants travaillent sur l'ensemble des programmes d'études.



Que sont les compétences transdisciplinaires?

Chaque compétence transdisciplinaire est un ensemble d'attitudes, de compétences et de connaissances liées entre elles auquel on a recours et qu'on met en application dans un contexte particulier de l'apprentissage et de la vie. L'apprenant progresse dans chaque compétence transdisciplinaire au fil du temps en participant à des activités d'apprentissage et en travaillant dans un milieu favorable à l'apprentissage.

Citoyenneté (CIT) :

Les apprenants sont censés contribuer à la qualité et à la pérennité de leur environnement, de leur communauté et de la société. Ils analysent des enjeux culturels, économiques, environnementaux, politiques et sociaux, ils prennent des décisions, ils portent des jugements, ils résolvent des problèmes et ils ont le comportement d'individus responsables dans un contexte local, national et mondial.

Développement personnel et cheminement de carrière (DPCC) :

Les apprenants sont censés devenir des personnes conscientes d'elles-mêmes et autonomes, qui se fixent des objectifs et cherchent à les atteindre. Ils comprennent la contribution de la culture aux rôles joués dans la vie personnelle et professionnelle. Ils prennent des décisions réfléchies à l'égard de leur santé, de leur bien-être et de leur cheminement personnel et professionnel.

Communication (COM) :

Les apprenants sont censés savoir interpréter divers supports de communication et bien s'exprimer à l'aide de ces divers supports. Ils participent à des échanges critiques, écoutent, lisent, visionnent et créent à des fins d'information, d'enrichissement et de plaisir.

Créativité et innovation (CI) :

Les apprenants sont censés se montrer ouverts à la nouveauté, participer à des processus créatifs, établir des liens inattendus et être à l'origine d'idées, de techniques et de produits nouveaux et dynamiques. Ils apprécient l'expression artistique et le travail créatif et novateur des autres.

Pensée critique (PC) :

Les apprenants sont censés analyser et évaluer des éléments de preuve, des arguments et des idées à l'aide de divers types de raisonnement afin de se renseigner, de prendre des décisions et de résoudre des problèmes. Ils se livrent à une pensée critique sur les processus cognitifs.

Maîtrise de la technologie (MT) :

Les apprenants sont censés utiliser et appliquer les technologies afin de collaborer, de communiquer, de créer, d'innover, d'apprendre et de résoudre des problèmes. Ils utilisent les technologies en conformité avec la loi, sans se mettre en danger et de façon responsable sur le plan éthique afin de faciliter et de renforcer leur apprentissage.

Programme d'études

Les résultats d'apprentissage du programme d'études sont des énoncés sur ce que l'apprenant doit connaître et savoir-faire. Les résultats d'apprentissage fournissent un contexte pour le développement des **compétences** par rapport aux **concepts**.

- Les **indicateurs** sont des énoncés encadrés par les **compétences** et les **concepts** liés afin d'indiquer le niveau de compréhension du concept par rapport au résultat d'apprentissage. Les questions pour guider la réflexion sont suggérées comme façons dont on peut aborder l'apprentissage associé à la compétence et au concept.
 - Les **compétences** contribuent au développement des compétences transdisciplinaires. Chaque compétence a une définition adaptée au niveau scolaire développée à partir des domaines de compétences.
 - Les **concepts** sont des idées clés, des informations et des théorique les apprenants arrivent à connaître par l'entremise de la compétence correspondante.

Les enseignants peuvent utiliser les compétences transdisciplinaires pour encadrer les activités d'apprentissage. Selon les façons dont les apprenants se livrent au processus d'apprentissage pour un indicateur particulier, il est possible de développer n'importe quel des compétences transdisciplinaires. Cependant, les compétences transdisciplinaires listées après chaque indicateur sont ceux qui s'alignent le mieux avec les compétences et les concepts décrits.

Prestation de cours :

L'apprentissage sera amélioré par l'entremise d'une approche axée sur l'exploration et guidée par la curiosité naturelle des apprenants alors qu'ils mettent en question, explorent et donnent un sens au monde. L'enseignant développe des plans, guide les apprenants et leur fournit les instructions explicites et les soutiens nécessaires pendant cette approche. Une prise en compte soigneuse sera nécessaire afin de déterminer les façons d'étayer le processus pour favoriser l'apprentissage par exploration structuré, puis guidé et finalement ouvert et autonome.

Cette approche aide les apprenants à établir des liens plus solides et à mieux comprendre les concepts et leur offre davantage d'occasions d'apprendre les résultats de façon significative.

Il existe aussi des occasions d'offrir le programme d'études par l'entremise d'une approche transdisciplinaire à mesure que les apprenants développent leurs compétences et leurs compétences transdisciplinaires et explorent des concepts portant sur de multiples sujets.

Apprentissage par l'exploration

L'apprentissage par l'exploration est une approche qui favorise l'interrogation, la création d'idées et l'observation. Le processus implique généralement des explorations visant à répondre à une grande question ou à résoudre un problème. Ces interrogations nécessitent que les élèves apprennent à élaborer des questions, à rechercher des informations et à identifier des solutions ou des conclusions possibles.

Bienfaits de l'apprentissage axé sur l'exploration pour les apprenants :

- Rend l'apprentissage accessible et pertinent pour les apprenants
- Fournit une motivation par l'apprentissage contextuel
- aide les apprenants à intégrer et à s'exercer à utiliser leurs compétences liées aux concepts appris en salle de classe
- Crée des opportunités de développement des compétences et de réussite dans l'apprentissage
- Aide les apprenants à réfléchir aux options de carrière et à explorer les cheminements de carrière possibles

À quoi cela pourrait-il ressembler en salle de classe?

Les apprenants :

- Recherchent et saisissent les opportunités d'innovation
- Présentent et testent des idées
- Évaluent les opportunités
- Fixent des objectifs et des plans d'action
- Démontrent la conscience de soi
- S'engagent dans une réflexion continue
- Prennent des risques

Comment puis-je savoir que cela fonctionne?

Les apprenants se développent en tant que :

- Collaborateurs flexibles
- Leadeurs réfléchis
- Preneurs de risques calculés
- Résolveurs de problèmes qui font preuve d'adaptation et de résilience
- Communicateurs efficaces
- Apprenants conscients de soi

Les enseignants peuvent choisir l'apprentissage fondé sur les projets pour demander aux élèves d'explorer.

Apprentissage axé sur des projets

En utilisant les « grandes idées » comme point de départ, les élèves apprennent à travers des projets pratiques qui leur permettent d'acquérir une compréhension approfondie du sujet qu'ils peuvent appliquer dans le monde réel. Cette approche pousse les élèves à formuler des questions, à rechercher des réponses, à élaborer de nouvelles compréhensions, à communiquer leur apprentissage aux autres, tout en développant des compétences de pensée critique, de collaboration, de communication, de raisonnement, de synthèse et de résilience. L'apprentissage par projet se termine généralement par un produit final qui est présenté à une école et/ou à un public communautaire.

S'adonner à une exploration — le lien entre le processus et le produit

Processus	Produit
Une série d'étapes conçue afin de mener à un résultat ou un objectif particulier	Le résultat ou l'objectif d'un processus
<i>Façon dont l'apprentissage se déroule.</i>	<i>Ce qui a été appris.</i>

Les évaluations aux fins d'apprentissage se déroulent tout au long du processus d'apprentissage. Les enseignants utilisent cette forme d'évaluation afin de planifier les prochaines étapes qui permettront de poursuivre l'apprentissage des élèves. Ils ajustent les stratégies d'enseignement, les ressources et l'environnement afin de mieux aider tous les élèves à apprendre. Une réflexion sur cette information aide les enseignants à évaluer l'efficacité de leurs approches pédagogiques et à considérer les façons dont ils pourraient les adapter pour répondre aux besoins des apprenants. La planification pour **l'évaluation du processus et du produit** permet aux enseignants de déterminer ce que les apprenants connaissent et savent faire à mesure qu'ils progressent dans une activité d'apprentissage. Les occasions d'évaluation intégrées à l'activité d'apprentissage permettent aux enseignants d'offrir des commentaires et des suggestions et de fournir d'autres conseils et soutiens pour répondre aux besoins en apprentissage individuels des apprenants.

Comment utiliser ce guide

Résultat: Les apprenants analyseront l'exactitude, la fiabilité, la validité des informations et les partis pris dans diverses formes de médias écrits, audiovisuels, auditives, visuelles et numériques.

Les résultats d'apprentissage sont des énoncés qui indiquent ce que l'apprenant est censé savoir et être capable de faire. Les résultats d'apprentissage fournissent le contexte dans lequel les apprenants développent leurs compétences par rapport à l'apprentissage des concepts.

Raison d'être

Les apprenants ont des occasions d'examiner de nombreuses formes de médias écrits, audiovisuels, auditives, visuelles et numériques. Ils apprennent à reconnaître comment l'exactitude, la fiabilité, la validité et les partis pris ont un effet sur le sens. Les apprenants compareront et remettront en question un éventail de sources afin de développer un angle critique de ce qu'ils entendent, ce qu'ils disent, ce qu'ils voient et ce qu'ils écrivent. Les apprenants prennent conscience de leur perspective et de celles des autres quand ils analysent des textes.

La raison d'être fournit le contexte pour l'apprentissage par rapport aux concepts et aux compétences que les apprenants exploreront dans le cadre de ce résultat d'apprentissage.

Compétences transdisciplinaires

- Pensée critique (PC)
- Maîtrise de la technologie (MT)
- Citoyenneté (CIT)
- Communication (COM)

Les activités d'apprentissage sont conçues afin de permettre aux apprenants d'explorer les domaines de compétences.

Indicateurs de rendement

- sélectionner des sources **fiabiles** (PC, MT)
- comparer l'**exactitude** des informations en provenance de divers médias écrits, audiovisuels, auditives, visuelles et numériques
- mettre en application des stratégies pour choisir des informations de communication (CIT, COM, PC, MT)
- examiner l'influence qu'exercent les **partis pris** sur les messages de communication (COM, PC, CIT, MT)

Les indicateurs favorisent le développement de compétences et de concepts par rapport au résultat d'apprentissage. Ils fournissent un contexte pour les concepts. Les enseignants peuvent, à leur discrétion, modifier et définir les indicateurs pour aider au mieux les apprenants à parvenir aux résultats d'apprentissage.

Concepts et questions d'orientation

Fiabilité

- Qu'est-ce qui me permet de confirmer la fiabilité d'une source?
- Pourquoi est-il important d'utiliser des sources fiables?
- Que puis-je faire si je ne sais pas si une source est fiable?

Les compétences transdisciplinaires sont listées à la fin de chaque indicateur. Ils s'alignent de près avec la combinaison de compétences et de concepts dans l'indicateur. Ils peuvent faciliter la planification des activités d'apprentissage.

Exactitude

- Pourquoi est-il important d'utiliser des informations exactes?
- Qu'est-ce qui me permet de confirmer l'exactitude de l'information?
- Comment puis-je comparer des informations en provenance de divers médias écrits, audiovisuels, auditives, visuelles et numériques pour déterminer l'exactitude?
- Comment puis-je utiliser des sources fiables pour déterminer l'exactitude de l'information?

Les concepts offrent un contexte pour le développement des compétences. Les concepts sont des idées clés, des informations, des stratégies, des processus et des théories que les apprenants apprennent par l'entremise de la compétence correspondante.

Validité

- Qu'est-ce qui me permet de confirmer la pertinence de l'information à ma question ou mon idée?

Les questions d'orientation fournissent des points de départ pour l'apprentissage par l'enquête et guident l'acquisition des compétences dans les différents domaines de compétence transdisciplinaires.

- Qu'est-ce qui me permet de confirmer que l'information est appropriée pour une question ou une idée?
- Comment des informations valides peuvent-elles justifier une question ou une idée?

Partis pris

- Pourquoi devrais-je mettre en question ce que j'entends, je vois et je lis?
- Pourquoi devrais-je mettre en question ce que je pense savoir?
- Comment puis-je reconnaître le parti pris dans les différentes formes de communication?
- Comment les différentes perspectives ont-elles un effet sur ma compréhension du message?
- Comment puis-je reconnaître quand un auteur favorise une perspective plutôt qu'une autre?

Compétences

Analyser

Recueillir et sélectionner des renseignements utiles; déterminer leur importance; déterminer des perspectives; communiquer des conclusions.

La première compétence définie est la compétence figurant dans l'énoncé du résultat d'apprentissage. Les autres compétences sont celles qui figurent dans les énoncés des indicateurs.

Sélectionner

Trouver plusieurs détails pertinents et fiables pour appuyer une réponse.

Comparer

Faire des observations; relever des similitudes et des différences; établir des liens et proposer une interprétation; communiquer les conclusions.

Mettre en application

Entreprendre, utiliser ou mettre en place une procédure ou une technique.

Examiner

Poser et réviser des questions; trouver plusieurs éléments pertinents et fiables qui appuient une réponse; organiser et comparer des éléments; établir les liens, reconnaître les perspectives représentées et communiquer des conclusions.

Connaissances contextuelles

En 6e année, les apprenants commencent à explorer les stéréotypes et les repérer dans les textes. Ils réfléchissent aux effets des choix de médias et aux répercussions des perspectives sur la façon dont on perçoit des éléments. En 7e année, les apprenants commencent à analyser l'exactitude, la fiabilité et la validité des informations et des partis pris dans diverses formes de communication. En 8e année, les apprenants continuent de développer leurs compétences dans le cadre de ces concepts.

Les connaissances contextuelles fournissent une vue d'ensemble des activités des apprenants par rapport aux compétences et aux concepts du résultat d'apprentissage.

Certains cours comprennent un tableau décrivant la portée et l'ordre des compétences et des concepts pour le résultat d'apprentissage.

Activités d'apprentissage

Les indicateurs suggérés sont organisés de façon à échafauder l'apprentissage d'apprentissage visé. L'exploration des compétences et des concepts peut se faire dans un ordre quelconque, en parallèle ou de façon sélective l'apprentissage. L'activité décrite ci-dessous est présentée séparément des autres indicateurs pour le résultat d'apprentissage; dans la pratique, cependant, il est possible de travailler simultanément sur plusieurs indicateurs. Les élèves peuvent, par exemple, « *comparer l'exactitude des informations en provenance de diverses sources* » tout en apprenant à « *sélectionner les sources fiables* ».

Pour chaque résultat d'apprentissage, le guide fournit un exemple d'activité d'apprentissage se rapportant aux compétences, aux concepts et aux domaines de compétence transdisciplinaires pour un indicateur particulier.

Indicateurs de rendement

- sélectionner des sources **fiables** (PC, MT)
- comparer **l'exactitude des informations en provenance de diverses sources** (CIT, COM, PC, MT)
- mettre en application des stratégies pour choisir des informations **de communication** (CIT, COM, PC, MT)
- examiner l'influence qu'exercent les **partis pris** sur les messages de communication (COM, PC, CIT, MT)

Les indicateurs sont présentés de nouveau, mais cette fois en indiquant lequel sera exploré lors de l'activité d'apprentissage

Vue d'ensemble

Cette activité d'apprentissage peut servir à favoriser l'enquête en se servant d'une question d'enquête centrale. La question d'enquête centrale suggérée dans cet exemple est *« Les médias exercent-ils sur la perception que nous avons des comportements (surtout les comportements liés à la santé) une influence négative? »*. Lors de cette activité d'apprentissage, les apprenants ont l'occasion de comparer (pour la justesse) de l'information tirée de différentes sources. Les apprenants auront déjà développé des stratégies pour sélectionner des sources fiables et ils ont déjà exploré le concept des prises de décisions relatives à la santé.

Ceci fournit une description rapide de l'activité d'apprentissage décrite en détail plus bas.

Preuves de l'apprentissage pour l'indicateur

comparer l'exactitude des informations en provenance de diverses sources
Pour cet indicateur, on peut recueillir des preuves à mesure que les apprenants tirent d'un éventail de sources afin d'en déterminer l'exactitude. On peut aussi noter que les apprenants font des observations, relèvent des similitudes et des différences tirées d'un éventail de sources et proposent une interprétation.

Cette section fournit une vue d'ensemble de la façon dont l'évaluation est incorporée dans l'activité d'apprentissage. Les preuves de l'apprentissage correspondent à l'acquisition des compétences et à la compréhension des concepts se rapportant au résultat d'apprentissage.

Les preuves à recueillir grâce à l'activité d'apprentissage pour cet indicateur sont des suggestions sur ce que l'enseignant peut chercher à mettre en évidence en ce qui a trait aux concepts et aux compétences. Quelles que soient les méthodes utilisées, il est nécessaire pour l'enseignant de procéder de façon délibérée quand il recueille des preuves de l'apprentissage des élèves en vue d'éclairer la suite de son enseignement.

Description de l'activité d'apprentissage pour l'indicateur

comparer l'exactitude des informations en provenance de diverses sources

Cette section décrit en détail la marche à suivre pour l'activité d'apprentissage donnée en exemple et l'indicateur sur lequel on se concentre.

Question(s) d'orientation possible(s)

- Pourquoi est-il important d'utiliser des informations exactes?

Les questions d'orientation se rapportant aux concepts de l'activité d'apprentissage donnée en exemple sont énumérées ici, pour aider l'élève à se lancer dans son travail d'enquête.

L'enseignant peut ensuite aider les apprenants à offrir leur interprétation de l'exactitude des allégations sur la santé selon leurs conclusions. Les apprenants peuvent communiquer leurs conclusions en recréant l'image, la publicité ou le message à l'aide d'information exacte tirée de différentes sources. L'enseignant peut leur montrer des exemples et des échantillons et réfléchir à voix haute sur les raisons pour lesquelles l'interprétation des allégations sur la santé est plus exacte.

En collaboration avec leurs partenaires et avec l'aide de l'enseignant, les apprenants développent leur propre image, publicité ou message recréé en fonction de l'allégation sur la santé qu'ils ont exploré.

Cette section suggère des approches pour l'instruction explicite qui aide les apprenants alors qu'ils participent à l'activité d'apprentissage.



Compétences transdisciplinaires

Créativité et innovation

Cette activité donne aux apprenants l'occasion de collaborer pour créer et innover.

La compétence transdisciplinaire et la description de la compétence transdisciplinaire qui correspond le mieux à chaque section sont indiquées tout au long de l'activité d'apprentissage.



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage à mesure que les apprenants font des interprétations des allégations sur la santé et communiquent leurs conclusions en recréant une image, une publicité ou un message dans des réseaux sociaux.

On recueille des preuves de l'apprentissage tout au long de l'activité d'apprentissage. Ces encadrés indiquent des possibilités de recueillir des preuves de l'apprentissage.

Pour aller de l'avant

Les apprenants peuvent poursuivre leur apprentissage en examinant le message véhiculé par des formes de communication. Suggérer un travail :

- Pourquoi faut-il que je mette en question ce que j'entends, ce que je vois et ce que je lis?
- Qu'est-ce qui me permet de reconnaître quand un auteur privilégie une perspective plutôt qu'une autre?

Les étapes suivantes s'échafaudent en vue de renforcer l'autonomie de l'apprenant et de le conduire à mettre en application la compétence dans ses liens avec le résultat d'apprentissage.

Résultat: Les apprenants analyseront les façons dont diverses œuvres d'art contemporaines et historiques en provenance de différentes communautés et cultures communiquent plusieurs points de vue.

Raison d'être

Quand ils regardent une œuvre d'art, les apprenants ont l'occasion d'apprendre à propos des éléments et des principes de la création de l'art ainsi que d'une grande variété de styles, de techniques et de matériaux utilisés par des artistes dans toutes les périodes et les cultures. Ils apprennent à propos des nombreuses raisons pour lesquelles on crée de l'art et apprennent à apprécier l'art en tant qu'expression culturelle. Ils peuvent alors utiliser ces connaissances pour créer de l'art eux-mêmes et communiquer leurs pensées et leurs idées par rapport à cet art. Pendant l'étape d'observation, les apprenants réfléchissent aussi aux multiples façons dont les personnes voient le monde et y réagissent grâce aux processus artistiques.

Compétences transdisciplinaires

- Citoyenneté (CIT)
- Communication (COM)
- Créativité et innovation (CI)
- Pensée critique (PC)
- Maîtrise de la technologie (MT)
- Développement personnel et cheminement de carrière (DPCC)

Indicateurs de rendement

- Analyser comment les éléments de l'art et les principes du style sont utilisés pour véhiculer du sens dans des œuvres d'art (COM/CI/MT)
- Comparer les divers médias utilisés par des artistes pour créer des œuvres d'art (COM/CI/MT)
- Analyser le sens possible d'œuvres d'art (CIT/COM/PC/MT)
- Comparer les façons dont des œuvres d'art informent, alimentent et influencent la culture (CIT/COM/PC/MT)
- Examiner les façons dont des œuvres d'art permettent d'exprimer la culture et l'identité (CIT/COM/DPCC/PC/MT)

Concepts et questions d'orientation

Éléments de l'art et principes du style

- De quelle façon utilise-t-on les éléments de l'art pour communiquer du sens?
- De quelle façon utilise-t-on les principes du style pour communiquer du sens?

Médias artistiques

- De quelle façon les artistes choisissent-ils le média le mieux adapté à leur objectif?
- Pourquoi les artistes choisissent-ils et utilisent-ils des médias particuliers?

Communiquer le sens

- De quelle façon le sens est-il véhiculé dans l'art contemporain?
- De quelle façon le sens est-il véhiculé dans l'art historique?
- Quelle est la différence entre regarder et voir?
- De quelle façon les œuvres d'art communiquent-elles avec l'auditoire?

Culture et identité

- De quelle façon l'identité culturelle et la diversité sont-elles exprimées dans des œuvres d'art?
- De quelle façon est-ce que le fait d'examiner des œuvres d'art de différentes cultures et communautés nous permet de comprendre les cultures?
- Quelles sont les différences et les similarités entre des œuvres d'art de différentes cultures?
- De quelle façon les cultures sont-elles liées à travers l'art?
- De quelle façon les cultures sont-elles nourries par l'art?
- Comment les artistes peuvent-ils influencer et nourrir la culture?
- En quoi l'art en provenance d'autres lieux, communautés et périodes peut-il s'appliquer à moi? À nous?
- Où l'art existe-t-il dans mon monde et dans le monde en général?
- À quoi ressemblerait le monde sans art?
- Pourquoi est-ce que les personnes créent de l'art?
- En quoi les œuvres d'art changent-elles au fil du temps?
- Qu'est-ce qu'une œuvre d'art?

Compétences

Analyser

Recueillir et sélectionner des renseignements utiles; déterminer leur exactitude, leur validité et leur importance; déterminer des perspectives; communiquer des conclusions.

Comparer

Faire des observations; relever des similitudes et des différences; établir des liens et proposer une interprétation; communiquer les conclusions.

Examiner

Poser et réviser des questions; trouver plusieurs éléments pertinents et fiables qui appuient une réponse; organiser et comparer des éléments; établir les liens, reconnaître les perspectives représentées et communiquer des conclusions.

Connaissances contextuelles

Depuis l'antiquité, l'art nourrit notre développement intellectuel, social, esthétique et émotionnel. Les personnes se servent de l'art visuel pour communiquer leurs pensées, leurs sentiments, leurs croyances et leurs espoirs. Un examen d'œuvres d'art traditionnelles et contemporaines nous aide à comprendre l'histoire, la culture et la société. Les arts visuels nous aident à remettre en question nos croyances personnelles ainsi que celles de la société. Les arts visuels sont uniques et souvent imprévisibles. Ils offrent des occasions pour les apprenants d'explorer et de s'exprimer de façons uniques. Les activités en arts visuels permettent aux apprenants de s'adonner à une réflexion critique, d'imaginer et d'exprimer leur esprit individuel. Ces activités permettent aux apprenants d'apprendre à se connaître eux-mêmes, d'explorer des mondes naturels et créés et de créer et de comprendre de nouveaux mondes de façon personnelle et globale, réelle et magique.

Il est important de reconnaître que les processus d'observation, de création et de réflexion sont liés et sont mieux développés de façon interdépendante plutôt que distincte. Quand des activités d'apprentissage sont conçues de façon à exprimer ces liens d'interdépendance, les activités artistiques deviennent plus applicables aux situations réelles et l'apprentissage est chargé de sens.

Le programme d'études en arts visuels pour la maternelle à la 6^e année offre aux apprenants des occasions d'observer. Cette activité d'apprentissage s'ajoute aux leçons précédentes afin d'explorer les arts visuels, l'intention artistique et l'histoire de l'art. Cette activité d'apprentissage offre l'occasion d'explorer de façon dédiée et intentionnelle des œuvres d'art contemporaines et historiques en provenance de différentes cultures et communautés ainsi que l'occasion de faire des liens interdisciplinaires.

Activités d'apprentissage

Les indicateurs suggérés sont organisés de façon à étayer l'apprentissage en vue de faciliter l'atteinte du résultat d'apprentissage. L'exploration des compétences et des concepts liés à ce résultat d'apprentissage peut être effectuée dans n'importe quel ordre, en parallèle ou de manière sélective selon la progression de l'apprentissage. L'expérience décrite ci-dessous est présentée indépendamment des autres indicateurs à l'appui du résultat d'apprentissage; cependant, en pratique il est possible d'aborder plusieurs indicateurs à la fois. Par exemple, les apprenants pourraient *analyser les sens possibles d'œuvres d'art* pendant qu'ils apprennent comment *comparer les divers médias utilisés par des artistes pour créer des œuvres d'art*.

Indicateurs de rendement

- Analyser les façons dont on utilise les éléments de l'art et les principes du style dans la communication du sens d'œuvres d'art (COM/CI/MT)
- **Comparer les divers médias utilisés par des artistes pour créer des œuvres d'art (COM/CI/MT)**
- Analyser le sens possible d'œuvres d'art (CIT/COM/PC/MT)
- Comparer les façons dont les œuvres d'art informent, nourrissent et influencent la culture (CIT/COM/PC/MT)
- Examiner les façons dont des œuvres d'art permettent d'exprimer la culture et l'identité (CIT/COM/DPCC/PC/MT)

Vue d'ensemble

L'apprentissage physiquement actif désigne l'intégration des résultats d'apprentissage du programme d'études à des jeux et des activités physiques. On a prouvé que l'apprentissage physiquement actif a un effet positif sur l'apprenant en ce qui a trait à sa participation à l'apprentissage, à sa réussite scolaire, à son bien-être physique et mental et à son sentiment d'appartenance à la communauté scolaire. Cette activité d'apprentissage artistique physiquement active offre une expérience joyeuse et interactive lors de laquelle les apprenants collaborent afin d'analyser des exemples de culture visuelle dans plusieurs contextes globaux et temporeux.

Lien possible avec l'apprentissage transdisciplinaire

Cette activité d'apprentissage offre des occasions d'y incorporer les compétences, les concepts et les questions centrales de l'éducation physique.

Preuves de l'apprentissage pour l'indicateur

Comparer les divers médias utilisés par des artistes pour créer des œuvres d'art

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants font des observations et trouvent des similarités et des différences dans plusieurs œuvres d'art. On peut recueillir d'autres preuves à mesure qu'ils déterminent les liens qui existent quand on utilise des œuvres d'art pour informer, nourrir et influencer la culture.

Les preuves recueillies par l'entremise de l'expérience d'apprentissage pour cet indicateur servent de suggestions pour ce que les enseignants doivent chercher en ce qui a trait aux compétences et aux concepts. Peu importe la méthode utilisée, les enseignants doivent recueillir des preuves de l'apprentissage des élèves de façon délibérée afin d'éclairer les prochaines étapes pour l'enseignement.

Description de l'activité d'apprentissage pour l'indicateur

Comparer les divers médias utilisés par des artistes pour créer des œuvres d'art

Question(s) d'orientation possible(s)

- *De quelle façon est-ce que l'on exprime l'identité culturelle et la diversité dans des œuvres d'art?*
- *En quoi l'exploration de l'art de différentes cultures et communautés nous permet-elle de comprendre les cultures?*
- *En quoi les œuvres d'art sont-elles différentes ou semblables dans les cultures?*
- *De quelle façon les œuvres d'art en provenance d'autres lieux, communautés et périodes peuvent-elles être pertinentes pour moi? Pour nous?*
- *De quelle façon les œuvres d'art changent-elles au fil du temps?*

*L'expérience d'apprentissage ci-dessous représente **une possibilité** pour les apprenants de travailler sur **cet indicateur**. On devra modifier cette expérience afin d'aider les apprenants à y participer de façon sensible à la culture et à la langue.*

Introduction

La présente activité d'apprentissage adopte la nature intéressante et collaborative de l'apprentissage physiquement actif. Cette leçon offre aux apprenants l'occasion de participer à ces activités de façon chargée de sens qui répond à leur besoin physiologique de bouger et de jouer; dans la mesure du possible, l'activité aura lieu dans la salle de classe en plein air.

Cette activité d'apprentissage peut être modifiée afin de mieux répondre aux besoins physiques des apprenants dans une classe donnée.

L'enseignant peut offrir aux apprenants l'occasion d'explorer différentes œuvres d'art historiques en provenance de différents continents et cultures du monde et placera les images artistiques à une certaine distance des apprenants (en fonction de l'espace). À voix haute, l'enseignant peut expliquer la façon dont les apprenants pourraient faire des observations sur les œuvres d'art et les façons dont elles représentent plusieurs cultures.

L'enseignant peut suggérer un type d'observation, par exemple des œuvres d'art qui représentent des personnes, des images qui communiquent des émotions, des images de climats froids, etc. Les apprenants peuvent alors courir, marcher ou saisir les images, en choisir une et la ramener à un endroit désigné pour diviser les œuvres en groupes.

L'activité peut continuer jusqu'à ce que chaque apprenant ait eu la chance de choisir une œuvre d'art et de faire une observation ou quand toutes les images ont été divisées en groupes. On peut donner aux apprenants le temps de réviser leurs groupes finaux et de discuter des autres possibilités pour les catégories des œuvres d'art. Ils pourraient réfléchir à la question suivante pendant qu'ils discutent de leurs observations :

- *De quelles façons les œuvres d'art sont-elles différentes ou semblables dans différentes cultures?*



Compétences transdisciplinaires

Communication

Cela offre aux apprenants une occasion d'écouter et d'interagir de façon respectueuse et conformément à des objectifs, dans des contextes formels et informels.



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants discutent en petits groupes et **font des observations** sur des œuvres d'art.

Les apprenants peuvent utiliser les observations dont ils ont déjà discuté pour déterminer les similarités, les différences et les liens entre les différentes œuvres d'art. Ils pourront réfléchir à la question suivante :

- *De quelle façon est-ce que l'on exprime l'identité culturelle et la diversité dans des œuvres d'art?*

Afin d'aider les apprenants à trouver les liens, l'enseignant peut expliquer comment faire et discuter de l'utilisation des éléments de l'art et des principes du style pour communiquer le sens de l'identité et de la culture.

Pour faciliter la discussion, l'enseignant peut fournir une carte du monde qui peut aider à déterminer d'où viennent les œuvres d'art. Les apprenants peuvent collaborer pour placer l'œuvre d'art, un marqueur ou un symbole sur la carte pour s'y référer pendant qu'ils font des observations.

On peut donner aux apprenants des occasions de noter les similarités et les différences dans des œuvres d'art et de déterminer les liens à l'aide d'un outil d'organisation graphique qu'ils ont créé eux-mêmes ou en groupe, de discussions,



Compétences transdisciplinaires

Pensée critique

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'analyser les informations et les éléments de preuve, en suspendant leur jugement et en acceptant l'ambiguïté et aussi de réfléchir à leurs propres idées et opinions par rapport aux idées et aux contributions des autres.

d'observations, etc. Ils peuvent alors faire part de leurs conclusions en petits groupes ou en classe.



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **font des observations** et **relèvent les similarités et les différences** de multiples œuvres d'art. On peut recueillir d'autres preuves pendant que les apprenants **établissent les liens** qui existent entre les œuvres.

Les apprenants ont maintenant l'occasion d'offrir des interprétations de leurs conclusions. Ils peuvent travailler en groupes pour discuter des questions qui suivent et trouver une réponse qui communiquera leurs conclusions.

- Quelles différences de sens sont communiquées par les œuvres d'art en provenance de différentes parties du globe ou contextes culturels?
- Quelles similarités au niveau des expériences sont communiquées dans différents milieux?
- Qu'est-ce que cela nous dit à propos de la condition humaine?
- Est-ce qu'il existe des compréhensions universelles?
- De quelle façon est-ce que le fait d'examiner des œuvres d'art de différentes cultures et communautés nous permet de comprendre les cultures?
- En quoi les expériences vécues communiquées par les œuvres d'art sont-elles liées à mon expérience vécue?



Compétences transdisciplinaires

Pensée critique

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion de synthétiser des renseignements en provenance de sources pertinentes et fiables et de prendre conscience du fait que l'expérience a une influence sur le point de vue (la perspective).



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **proposent une interprétation et communiquent leurs conclusions** sur la façon dont les œuvres d'art informent, nourrissent et influencent la culture.

Pour aller de l'avant

L'activité d'apprentissage, qui ajoute à ce que les apprenants ont fait à date, peut être répétée, mais cette fois en utilisant des exemples d'œuvres d'art contemporaines en provenance de différentes parties du monde. En groupe, discutez des observations, remarquez les similarités et les différences et offrez des interprétations sur les façons dont les œuvres d'art changent au fil du temps. On pourrait se poser les questions suivantes :

- Quels facteurs de l'expression artistique pourraient être en train d'influencer et de nourrir la culture en temps modernes?
- En quoi l'art d'autres lieux, cultures, communautés et périodes peut-il avoir un effet sur ma vie?

Suggestions de références visuelles

On peut utiliser des images d'œuvres d'art historiques et contemporaines en provenance d'un éventail de cultures et de continents.

Résultat : Les apprenants créeront des œuvres d'art de façon réfléchie et chargée de sens

Raison d'être

Les apprenants peuvent s'adonner à une exploration réfléchie des idées ou des expériences en créant des œuvres d'art. Faire des dessins ou des croquis pour interpréter des expériences multisensorielles donne aux apprenants un milieu créatif dans lequel ils peuvent produire de nouvelles idées. Pendant le processus créatif, les apprenants font plusieurs choix et décisions concernant les stratégies, les techniques, les formes, les matériaux et les éléments du style. En créant des œuvres d'art, les apprenants ont l'occasion de travailler seuls ou en collaboration, d'exprimer leurs idées, d'obtenir des commentaires et des suggestions, d'examiner les travaux des autres, de réfléchir à leurs progrès et de faire des plans pour des œuvres d'art futures. L'art est chargé de sens de différentes façons. Dans ce contexte, le sens fait référence à l'objectif et à la communication des pensées, des émotions et des idées en fonction de l'artiste, de l'objectif ou de l'auditoire.

Compétences transdisciplinaires

- Citoyenneté (CIT)
- Communication (COM)
- Créativité et innovation (CI)
- Pensée critique (PC)
- Maîtrise de la technologie (MT)
- Développement personnel et cheminement de carrière (DPCC)

Indicateurs de rendement

- Mettre en application les éléments de l'art et les principes du style (COM/CI/MT)
- Examiner les façons dont on exprime le sens personnel dans les œuvres d'art (CIT/COM/DPCC/CI/PC)
- Comparer les utilisations des médias dans la création de l'art (COM/CI/MT)
- Analyser les façons dont on utilise le processus créatif pour créer des œuvres d'art (COM/DPCC/CI/PC)
- Examiner les façons dont l'étiquette du studio et les pratiques sécuritaires quand on utilise des médias artistiques et des outils contribuent à la création d'œuvres d'art (CIT/DPCC)

Concepts et questions d'orientation

Éléments de l'art et principes du style

- De quelle façon puis-je utiliser les éléments de l'art pour communiquer un sens?
- De quelle façon puis-je utiliser les principes du style pour communiquer un sens?
- Quel est le langage des arts visuels?

Sens personnel

- En quoi la création est-elle informée par l'intention artistique?
- Qu'est-ce que l'intention artistique?

Médias

- De quelle façon est-ce que j'utilise les médias artistiques?
- Qu'est-ce qui me porterait à choisir un média en particulier?

Processus créatif

- Qu'est-ce que la créativité?
- De quelle façon peut-on créer un sens?
- Qu'est-ce qu'un artiste?
- Comment les œuvres d'art sont-elles créées?
- Qu'est-ce que le savoir-faire?
- Qu'est-ce que l'inspiration? D'où vient-elle?

Étiquette dans le studio et pratiques sécuritaires

- À quoi ressemble l'étiquette du studio dans un milieu artistique?
- De quelle façon puis-je collaborer de façon intentionnelle dans le milieu artistique?

Compétences

Créer

Élaborer une idée; communiquer une représentation d'un processus ou d'un produit; concevoir un produit; le modifier au besoin; évaluer les résultats ou les modifications.

Mettre en application

Entreprendre, utiliser ou mettre en place une procédure ou une technique.

Examiner

Poser et réviser des questions; trouver plusieurs éléments pertinents et fiables qui appuient une réponse; organiser et comparer des éléments; établir les liens, reconnaître les perspectives représentées et communiquer des conclusions

Comparer

Faire des observations; relever des similitudes et des différences; établir des liens et proposer une interprétation; communiquer les conclusions.

Analyser

Recueillir et sélectionner des renseignements utiles; déterminer leur exactitude, leur validité et leur importance; déterminer des perspectives; communiquer des conclusions.

Connaissances contextuelles

Le programme d'études d'arts visuels de la maternelle à la 6^e année fournit aux apprenants des occasions de créer, et cette expérience vient s'ajouter aux activités d'apprentissage précédentes qui faisaient intervenir la compétence de Créativité et innovation. On peut créer des leçons qui offrent des occasions d'explorer des matériaux, des techniques et des processus de création artistique tout en communiquant un sens personnel. Les apprenants peuvent aussi s'adonner à des activités pratiques pour perfectionner leurs techniques et leurs compétences artistiques et pour avoir la chance d'envisager plus d'une solution à un défi créatif. Il s'agit d'une occasion de s'adonner à une exploration réfléchie et

intentionnelle de l'aspect « création » du processus créatif en utilisant l'apprentissage physiquement actif pour attribuer un sens à la création d'œuvres d'art.

Activités d'apprentissage

Les indicateurs suggérés sont organisés de façon à étayer l'apprentissage en vue de faciliter l'atteinte du résultat d'apprentissage. L'exploration des compétences et des concepts liés à ce résultat d'apprentissage peut être effectuée dans n'importe quel ordre, en parallèle ou de manière sélective selon la progression de l'apprentissage. L'expérience décrite ci-dessous est présentée indépendamment des autres indicateurs à l'appui du résultat d'apprentissage; cependant, en pratique il est possible d'aborder plusieurs indicateurs à la fois. Par exemple, les apprenants pourraient *analyser la façon dont on utilise le processus créatif pour créer des œuvres d'art* pendant qu'ils apprennent à *examiner les façons dont l'étiquette du studio et les pratiques sécuritaires quand on utilise des médias artistiques et des outils contribuent à la création d'œuvres d'art*.

Indicateurs de rendement

- Mettre en application les éléments de l'art et les principes du style dans des œuvres d'art (COM/CI/MT)
- Examiner les façons dont on exprime le sens personnel dans les œuvres d'art (CIT/COM/DPCC/CI/PC)
- Comparer les utilisations des médias dans la création de l'art (COM/CI/MT)
- **Analyser les façons dont on utilise le processus créatif pour créer des œuvres d'art (COM/DPCC/CI/PC)**
- Examiner les façons dont l'étiquette du studio et les pratiques sécuritaires quand on utilise des médias artistiques et des outils contribuent à la création d'œuvres d'art (CIT/DPCC)

Vue d'ensemble

L'apprentissage physiquement actif désigne l'intégration des résultats d'apprentissage dans des jeux et des activités physiquement actifs. On a prouvé que l'apprentissage physiquement actif a un effet positif sur la participation des apprenants à leur apprentissage, sur la réussite scolaire, sur le bien-être physique et mental et sur le sentiment d'appartenance à la communauté scolaire.

Cette activité d'apprentissage physiquement active offre une expérience joyeuse et interactive dans le cadre de laquelle les apprenants ont l'occasion d'établir des liens avec le monde naturel grâce à la création d'œuvres d'art à partir d'objets trouvés en nature.

Quand les apprenants ont l'occasion de s'exprimer et de créer des œuvres d'art à l'aide d'éléments naturels trouvés dans un milieu en plein air qui promeut les mouvements et l'expression physique, ils peuvent alors explorer la nature non seulement en tant que source d'inspiration pour l'expression artistique, mais aussi en tant que médium pour la création.

Les apprenants tireront profit d'un examen des arts environnementaux. Par exemple, ils pourraient commencer par explorer les pétroglyphes mi'kmaw qui ont été créés dans plusieurs endroits de notre province. L'enseignant pourrait aussi demander aux apprenants de recueillir des informations sur des œuvres d'art créées par des artistes environnementaux tels qu'Alan Syliboy avec ses œuvres d'art inspirées par les pétroglyphes mi'kmaw (N.-É.), Andy Goldsworthy (Royaume-Uni), Robert Smithson (États-Unis), Dawn MacNutt (N.-É.) et d'autres encore.

Suggestions de liens transdisciplinaires

Cette activité d'apprentissage fournit des occasions d'intégrer les compétences, les concepts et les questions centrales du programme d'éducation physique.

Preuves de l'apprentissage pour l'indicateur

Analyser les façons dont on utilise le processus créatif pour créer des œuvres d'art

On peut obtenir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants recueillent de l'information sur le processus créatif et en déterminent l'exactitude et la validité. On peut recueillir d'autres preuves à mesure que les apprenants communiquent leurs perspectives par l'entremise des œuvres d'art qu'ils créent.

Les preuves recueillies par l'entremise de l'expérience d'apprentissage pour cet indicateur servent de suggestions pour ce que les enseignants doivent chercher en ce qui a trait aux compétences et aux concepts. Peu importe la méthode utilisée, les enseignants doivent recueillir des preuves de l'apprentissage des élèves de façon délibérée afin d'éclairer les prochaines étapes pour l'enseignement.

Description de l'activité d'apprentissage pour l'indicateur

Analyser les façons dont on utilise le processus créatif pour créer des œuvres d'art

Question(s) d'orientation possible(s)

- *Qu'est-ce qui me porterait à choisir un média en particulier?*
- *Qu'est-ce que la créativité?*
- *De quelle façon peut-on créer un sens?*

*L'expérience d'apprentissage ci-dessous représente **une possibilité** pour les apprenants de travailler sur **cet indicateur**. On devra modifier cette expérience afin d'aider les apprenants à y participer de façon sensible à la culture et à la langue.*

Cette activité vise à aider les apprenants pendant qu'ils continuent d'apprendre à créer des œuvres d'art réfléchies et chargées de sens. Elle vise particulièrement la collecte d'information sur le processus créatif à partir des pairs et d'autres exemples. Les apprenants créeront des œuvres d'art à partir d'objets trouvés pendant que cette activité d'apprentissage se déroule parallèlement.

Introduction

Cette activité d'apprentissage offrira une occasion de créer de l'art en plein air à partir d'objets trouvés. On doit prêter une attention particulière à la quantité et au type de matériaux recueillis pour créer l'art. Par exemple, les apprenants ne devraient pas choisir de plantes qui viennent tout juste de fleurir ou enlever des feuilles d'une branche pour leur œuvre. Prioriser les objets trouvés qui se trouvent déjà par terre (ex. feuilles tombées) peut aider à orienter les apprenants vers des choix plus écologiques. L'enseignant peut rappeler aux apprenants que les objets seront remis à l'endroit où on les a trouvés après la fin de la leçon.

Concernant le processus créatif

Les apprenants ont l'occasion de recueillir et de sélectionner de l'information de leurs pairs alors qu'ils développent leurs idées. Cela peut prendre plusieurs formes, et on peut explorer un ou plusieurs aspects particuliers du processus créatif. Par exemple, si les apprenants pouvaient profiter d'une exploration plus en profondeur de l'inspiration, on peut organiser une leçon pour discuter des façons dont les apprenants créent un carnet de croquis ou notent leurs idées. L'enseignant pourra alors se baser sur les champs d'intérêt des apprenants pour choisir des aspects du processus créatif à explorer plus en profondeur.

Dans cette activité d'apprentissage, à mesure que les apprenants créent individuellement des œuvres d'art avec des objets trouvés, ils auront l'occasion de recueillir de l'information sur les façons dont leurs pairs :

- développent des idées et des concepts
- suscitent des émotions par l'entremise d'œuvres d'art personnelles

Cela peut être fait dans un carnet de croquis, par l'entremise de conversations et d'observations, en collaborations de groupes pour critiquer et produire ensemble des œuvres d'art, etc. Les apprenants pourront montrer leur travail (à n'importe quel point de la création), discuter des œuvres d'art et des artistes listés dans les suggestions de ressources et réfléchir aux questions suivantes en ce qui a trait à leur art :

- Quel est le sens ou l'émotion voulu dans cette œuvre d'art?
- De quelle façon les matériaux trouvés permettent-ils de communiquer l'émotion ou le sens voulu?
- Comment peut-on perfectionner l'œuvre afin de rendre l'émotion ou le sens plus évident ou subtil?
- Si on modifiait une ou plusieurs parties ou sections de l'œuvre d'art, en quoi est-ce que cela ajouterait au sens voulu ou détournerait de celui-ci?
- Si on remplaçait les matériaux trouvés par d'autres matériaux ayant une texture, une forme ou une taille différente ou tout autre attribut différent, en quoi est-ce que cela modifierait l'œuvre d'art?

Les apprenants devraient avoir des occasions de travailler avec différents partenaires pendant qu'ils recueillent des informations sur les façons de penser de leurs pairs. Quand ils ont terminé, ils peuvent, de façon autonome, rassembler et sélectionner des informations qui seront utiles pour les aider à développer leurs propres œuvres d'art.



Compétences transdisciplinaires

Créativité et innovation

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion de recueillir des renseignements à l'aide de tous les sens afin d'imaginer, de créer et d'innover et de collaborer pour créer et innover

Cette collaboration serait idéale pendant que les apprenants sont en train de créer des œuvres d'art dans un milieu en plein air.



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **recueillent et sélectionnent des informations** sur le processus créatif de leurs pairs.

Maintenant que les apprenants ont recueilli et sélectionné des informations, on peut leur accorder du temps pour réfléchir à la pertinence de l'information en ce qui a trait à leurs propres œuvres d'art. Les apprenants peuvent réfléchir aux questions suivantes pendant qu'ils continuent de développer leur œuvre :

- Qu'est-ce que j'ai appris en observant les œuvres d'art de mes pairs?
- Quelle information puis-je utiliser afin de développer et de modifier mon œuvre d'art?
- Quelle information pourrait améliorer mon sens voulu?
- Quelle information détournerait de mon sens voulu?
- Que puis-je faire afin de trouver une stratégie qui fonctionne pour moi?

L'enseignant peut inviter les apprenants à réfléchir au processus créatif utilisé pendant le développement des œuvres d'art. Ils peuvent réfléchir à des questions telles que :

- Qu'est-ce que m'a aidé à prendre des décisions?
- Qu'est-ce que je pourrais faire différemment la prochaine fois?
- Quel aspect du projet était le plus satisfaisant?



Compétences transdisciplinaires

Pensée critique

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'analyser les informations et les éléments de preuve, en suspendant leur jugement et en acceptant l'ambiguïté



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **déterminent la validité et la pertinence des informations** qu'ils ont recueillies de leurs pairs.

L'enseignant peut inviter les apprenants à communiquer leurs conclusions sur le processus créatif. Cela peut comprendre des références au processus créatif tel qu'il est démontré par l'enseignant, utilisé par les pairs ou remarqué dans les œuvres d'art qui servent de références. Les apprenants peuvent réfléchir aux communications qui portent sur les questions suivantes :



Compétences transdisciplinaires

Créativité et innovation

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion de réfléchir aux

- À quoi ressemble le processus créatif pour moi?
- De quelle façon mes pairs utilisent-ils différentes stratégies pour atteindre leurs objectifs?
- Quelles stratégies étaient utiles pour mes pairs?
- Quelles stratégies étaient utiles pour mes pairs et pour moi?
- De quelle façon pourrais-je approcher le processus créatif d'une différente façon afin de créer la même œuvre d'art?
- Quel aspect du processus créatif m'a aidé le plus en ce qui concerne cette œuvre d'art?

œuvres et aux processus créatifs et innovants

Cela peut être accompli par l'entremise de rencontres en tête à tête, lors de discussions en petits groupes ou avec toute la classe, grâce à des croquis dans un carnet ou des notes, etc.



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Conversations/Produits)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **communiquent leurs conclusions** sur les façons dont on utilise le processus créatif pour créer de l'art.

Pour aller de l'avant

On peut inviter les apprenants à créer une présentation dans le même style qu'une visite dans une galerie pour chaque œuvre d'art. En vue d'augmenter l'intensité des mouvements, l'enseignant peut encourager les déplacements créatifs entre chaque site.

Une fois la visite de galerie complète, les apprenants peuvent retourner à leurs projets et les documenter à l'aide du média de leur choix (croquis, appli de photos). Il s'agit d'une occasion d'annoter l'œuvre ou d'ajouter des commentaires sur le processus créatif pour accompagner l'œuvre d'art. Quand ils auront terminé, les apprenants doivent remettre les objets là où ils les avaient trouvés.

Suggestions de références et de matériaux

- Éléments de l'art et principes du style (annexes)
- [Processus créatif](#) (annexes)
- Carnets de croquis
- Crayons

Suggestions de références visuelles

- Images d'art basé sur l'environnement ou la nature, par exemple les pétroglyphes des Mi'kmaq (N.-É.) et les œuvres d'artistes tels qu'Andy Goldsworthy (Royaume-Uni), Robert Smithson (États-Unis), Dawn MacNutt (N.-É.), ou Gillian Maradyn-Jousey (N.-É.)
- Exemples créés par l'enseignant
- Exemples créés par les apprenants

Résultat : Les apprenants formuleront des réactions personnelles à un éventail d'œuvres d'art

Raison d'être

Remarquer et reconnaître la valeur de l'art qui nous entoure est un processus qui dure toute une vie. Il s'agit d'observer et de communiquer comment les artistes utilisent divers matériaux, processus, outils et techniques pour s'exprimer. Grâce à un exercice de réflexion guidé sur le processus créatif, les apprenants apprendront à reconnaître l'importance d'explorer plusieurs solutions. En réagissant à des œuvres d'art qu'ils ont eux-mêmes créées ou que d'autres ont créées, les apprenants développeront leur capacité à communiquer de façon honnête, respectueuse et avec sensibilité. À mesure que les apprenants améliorent leur compétence en ce qui a trait à ce processus, ils en viendront à comprendre les sentiments des autres et à devenir plus empathiques.

Compétences transdisciplinaires

- Citoyenneté (CIT)
- Communication (COM)
- Créativité et innovation (CI)
- Pensée critique (PC)
- Développement personnel et cheminement de carrière (DPCC)

Indicateurs de rendement

- Examiner les façons dont le langage de l'art (éléments de l'art et principes du style) peut être utilisé pour exprimer une réponse (COM/PC)
- Évaluer les répercussions d'œuvres d'art (CIT/COM/PC)
- Examiner les façons dont les réponses personnelles peuvent servir à informer le développement d'œuvres d'art (CI/COM)
- Analyser les effets de l'examen ou la création d'art sur le développement personnel (CIT/COM/DPCC)

Concepts et questions d'orientation

Langage de l'art

- En quoi est-ce que les éléments de l'art et les principes du style informent les réponses personnelles?
- Qu'est-ce que la critique d'art?

Répercussions des œuvres d'art

- Pourquoi crée-t-on des œuvres d'art?
- De quelle façon les œuvres d'art sont-elles diffusées à un auditoire?
- Qu'est-ce qui nous permet de déterminer le mérite artistique?

Répercussions de l'art sur le développement personnel

- De quelles façons puis-je réagir à l'art?
- Comment puis-je déterminer les répercussions de l'art dans ma vie?

Développement de l'art

- De quelle façon puis-je utiliser les critiques pour développer mon travail?
- Comment puis-je communiquer des réponses personnelles qui pourraient avoir un effet sur le travail d'un artiste?

Compétences

Formuler

Choisir un sujet pertinent; lancer des idées; choisir, hiérarchiser, et perfectionner des idées; évaluer les choix.

Examiner

Poser et réviser des questions; trouver plusieurs éléments pertinents et fiables qui appuient une réponse; organiser et comparer des éléments; établir les liens, reconnaître les perspectives représentées et communiquer des conclusions.

Évaluer

Passer en revue les processus et les résultats d'une exploration; considérer différents angles et solutions, et les communiquer; détecter de nouveaux problèmes ou enjeux potentiels; justifier les décisions et les conclusions.

Analyser

Recueillir et sélectionner des renseignements utiles; déterminer leur exactitude, leur validité et leur importance; déterminer des perspectives; communiquer des conclusions.

Connaissances contextuelles

Le programme d'études d'arts visuels pour la maternelle à la 6e année offre aux apprenants des occasions de s'adonner à des réflexions; cela vient s'ajouter aux activités précédentes lors desquelles les apprenants ont eu l'occasion de réfléchir et de réagir. Il s'agit d'une occasion d'explorer de façon intentionnelle d'où nous venons, où nous en sommes aujourd'hui et où nous pouvons et voulons aller.

Activités d'apprentissage

Les suggestions d'indicateurs sont organisées de façon à étayer l'apprentissage en vue d'atteindre le résultat d'apprentissage. L'exploration des compétences et des concepts pour le présent résultat d'apprentissage peut être faite dans n'importe quel ordre, simultanément ou au choix selon la progression de l'apprentissage. L'expérience décrite ci-dessous est présentée de façon indépendante des autres indicateurs liés aux résultats d'apprentissage; cependant, en pratique, on peut adresser plusieurs indicateurs à la fois. Par exemple, les apprenants pourraient *examiner les façons dont le langage de l'art (éléments de l'art et principes du style) peut servir à exprimer une réponse* pendant qu'ils apprennent comment *évaluer les répercussions des œuvres d'art*.

Indicateurs de rendement

- Examiner les façons dont le langage de l'art (éléments de l'art et principes du style) peut être utilisé pour exprimer une réponse (COM/PC)
- Évaluer les répercussions d'œuvres d'art (CIT/COM/PC)
- Examiner les façons dont les réponses personnelles peuvent servir à informer le développement d'œuvres d'art (CI/COM)
- Analyser les effets de l'examen ou la création d'art sur le développement personnel (CIT/COM/DPCC)

Vue d'ensemble

L'apprentissage physiquement actif désigne l'intégration des résultats d'apprentissage dans des jeux et des activités physiquement actifs. On a prouvé que l'apprentissage physiquement actif a un effet positif sur la participation des apprenants à leur apprentissage, sur la réussite scolaire, sur le bien-être physique et mental et sur le sentiment d'appartenance à la communauté scolaire.

Suggestions de liens transdisciplinaires

Cette activité d'apprentissage fournit des occasions d'intégrer les compétences, les concepts et les questions centrales du programme d'éducation physique.

Preuves de l'apprentissage pour l'indicateur

Examiner les façons dont le langage de l'art (éléments de l'art et principes du style) peut être utilisé pour exprimer une réponse.

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants posent et révisent des questions et trouvent des éléments qui appuient les réponses. On peut recueillir d'autres preuves pendant que les apprenants comparent leurs détails afin d'établir les liens et reconnaître les perspectives.

Les preuves recueillies des activités d'apprentissage pour cet indicateur servent de suggestions en ce qui a trait à ce que les enseignants peuvent chercher pour par rapport aux compétences et aux concepts. Peu importe la méthode utilisée, les enseignants doivent intentionnellement recueillir des preuves de l'apprentissage des élèves afin de guider les prochaines étapes d'enseignement.

Description de l'activité d'apprentissage pour l'indicateur

Examiner les façons dont le langage de l'art (éléments de l'art et principes du style) peut être utilisé pour exprimer une réponse.

Question(s) d'orientation possible(s)

- *En quoi est-ce que les éléments de l'art et les principes du style informent les réponses personnelles?*
- *Comment puis-je communiquer des réponses personnelles qui pourraient avoir un effet sur le travail d'un artiste?*

*L'expérience d'apprentissage ci-dessous représente **une possibilité** pour les apprenants de travailler sur **cet indicateur**. On devra modifier cette expérience afin d'aider les apprenants à y participer de façon sensible à la culture et à la langue.*

Introduction

Dans cette activité d'apprentissage, les apprenants participeront à une activité collaborative lors de laquelle ils interpréteront de façon physique les éléments de l'art dans une œuvre donnée. Ils composeront aussi une déclaration d'artiste sur l'œuvre d'art sélectionnée.

Invitez les apprenants à interpréter de façon physique les éléments de l'art et les principes du style par rapport à la question suivante :

- De quelle façon pourrait-on représenter ces éléments et principes par des mouvements physiques?

Ensemble, les apprenants peuvent s'adonner à un remue-méninge et trouver des idées pour une représentation physique de la couleur, la texture, la forme, le mouvement, le contraste, etc.

On peut laisser les apprenants choisir une œuvre d'art ou adopter une suggestion de l'enseignant. Selon le nombre d'apprenants dans la classe, on peut choisir la quantité d'œuvres qui permettra de former des petits groupes. L'enseignant pourra garder en tête le fait que, plus tard dans l'activité d'apprentissage, les apprenants tireront profit de leurs connaissances antérieures des œuvres d'art.

En groupes, les apprenants produiront une représentation physique dynamique de leur œuvre d'art choisie.



Compétences transdisciplinaires

Créativité et innovation

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'utiliser des techniques de création pour inventer et innover



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Conversations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **posent et révisent des questions** sur les façons dont on peut véhiculer les éléments de l'art et les principes du style par l'entremise de l'expression physique.

Dans un milieu qui offre un espace adapté aux présentations, les apprenants peuvent exprimer leur représentation. En même temps, les participants qui ne sont pas actifs (auditoire) peuvent déterminer les éléments de l'art et les principes du style dans la représentation de l'œuvre d'art des participants actifs. Ils pourront aussi justifier leurs réponses et offrir des commentaires et des suggestions. Par exemple, si la présentation en cours serait améliorée par des mouvements à l'unisson, les apprenants peuvent offrir des suggestions sur les motifs de l'œuvre ou sur des façons de perfectionner la texture.



Compétences transdisciplinaires

Communication

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'écouter les autres et d'interagir avec eux de façon respectueuse et conformément à des objectifs, dans des contextes formels et informels



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **trouvent des détails** sur des façons dont on peut représenter le langage de l'art à l'aide de mouvements physiques.

Quand la classe a observé les représentations physiques de tous les groupes artistiques, elle peut se remettre en groupes afin de comparer les détails observés. Les apprenants peuvent se poser les questions suivantes :

- De quelle façon les autres groupes ont-ils communiqué les éléments de l'art que nous avons exprimés?
- Quelles expressions physiques individuelles ou de groupes étaient efficaces pour communiquer le langage de l'art?
- De quelle façon est-ce que nos expressions physiques individuelles ou en groupe peuvent être informées par les travaux des autres groupes?

Chaque groupe peut perfectionner ses expressions physiques à mesure qu'il réfléchit à ces questions. Lorsqu'ils sont prêts, les groupes peuvent présenter leurs expressions physiques perfectionnées et recevoir des commentaires et des suggestions de leurs pairs, s'il y a lieu.



Compétences transdisciplinaires

Créativité et innovation

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'utiliser des suggestions et commentaires constructifs, réfléchir et apprendre par essais et erreurs



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Produits)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **organisent et comparent des détails** et **établissent les liens**.

Les apprenants peuvent travailler de façon autonome afin de produire une déclaration d'artiste au sujet de l'œuvre qu'ils ont choisie. Cela peut prendre plusieurs formes, par exemple une déclaration écrite, un enregistrement, des notes dans un carnet de croquis ou une présentation. Pour informer leur déclaration, les apprenants peuvent réfléchir à leur expérience pendant qu'ils interprétaient de façon physique les éléments de l'art et les principes du style dans leur œuvre d'art. Ils peuvent se référer aux travaux des autres groupes et aux éléments de l'Art et aux principes du style. Ils peuvent réfléchir aux questions suivantes pendant qu'ils travaillent.



Compétences transdisciplinaires

Communication

Cet exercice offre aux apprenants l'occasion d'exprimer et de réagir aux idées, des informations, des choses qu'ils ont apprises, des perceptions et des sentiments sur de nombreux supports différents, en tenant compte de l'auditoire et de l'objectif visé

- De quelle façon mon groupe et moi avons-nous exprimé une réponse à notre œuvre d'art choisie par l'entremise du langage de l'art?
- En tant qu'observateur, de quelle façon puis-je exprimer une réponse par l'entremise du langage de l'art?



Suggestions pour les preuves de l'apprentissage (Observations/Produits)

On peut recueillir des preuves de l'apprentissage pendant que les apprenants **communiquent leurs conclusions** sur les façons dont on utilise le langage de l'art pour exprimer une réponse.

Suggestions de références et de matériaux

- Éléments de l'art et principes du style (annexes)
- [Déclarations de l'artiste](#) (en anglais seulement)

Annexe

Qu'est-ce que le processus créatif?

Le processus créatif prend place quand une idée, qu'elle soit visuelle, concrète, spirituelle, éphémère ou abstraite, est transformée en un produit final. Le processus créatif est souvent unique pour chaque personne et peut comprendre les phases suivantes : inspiration, distillation, transpiration, incubation, et évaluation. Pendant la création d'une œuvre d'art, chaque phase peut se répéter à plusieurs reprises sans ordre ou durée en particulier.

À quoi est-ce que cela ressemble en salle de classe?

Inspiration

- Développer un carnet de croquis
- S'exercer à noter des idées
- Expérimenter avec divers médias

Distillation

- Créer une déclaration de l'artiste
- Communiquer le sens et la fonction d'œuvres d'art personnelles

Transpiration

- Créer des œuvres d'art ayant un sens et une fonction
- Évoquer des émotions par l'entremise d'œuvres d'art personnelles
- Persévérer malgré les défis
- Prendre la responsabilité
- Développer des compétences techniques

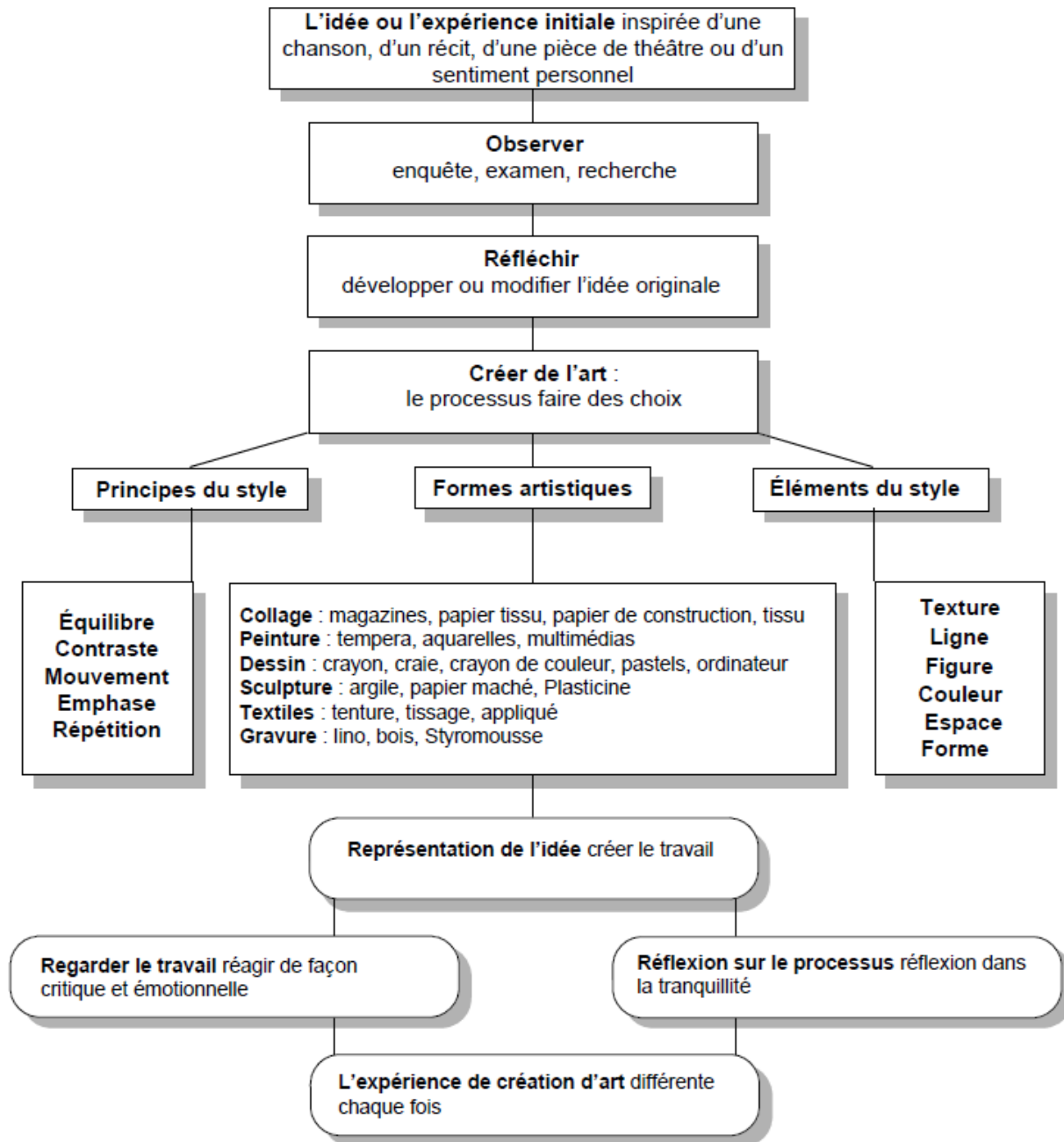
Incubation

- Développer des idées et des concepts
- Résoudre des problèmes
- Inspirer les autres

Évaluation

- Développer un portfolio d'œuvres d'art
- Réfléchir à la croissance
- Déterminer le mérite artistique

Le processus créatif des arts visuels



Qu'est-ce que la critique artistique?

Remarquer et reconnaître la valeur esthétique de l'art qui nous entoure est un processus qui dure toute une vie. Il s'agit d'observer et de communiquer comment les artistes utilisent divers matériaux, processus, outils et techniques pour s'exprimer de façon visuelle. Quand on met en œuvre le processus de la critique artistique, il devient possible de distinguer des couches de sens plus profondes afin d'évaluer le mérite artistique d'œuvres d'art. La critique artistique désigne la discussion ou l'évaluation d'art visuel. Elle comprend quatre étapes, soit la description, l'analyse, l'interprétation et le jugement.

À quoi est-ce que cela ressemble en salle de classe?

Les apprenants pourront

Décrire

- Développer un vocabulaire artistique afin de discuter et de décrire ce que vous voyez

Analyser

- Reconnaître les façons dont on utilise les éléments de l'art et les principes du style

Interpréter

- Déterminer le sens et la fonction de l'art

Juger

- Réagir à l'art en fonction des compréhensions personnelles

Qu'est-ce que l'étiquette du studio?

L'étiquette du studio définit les attentes par rapport aux comportements appropriés et aux pratiques dans un milieu artistique collaboratif. Le milieu artistique est un endroit où les artistes créent et collaborent. Il s'agit d'un milieu sécuritaire où on peut prendre des risques, exprimer des sentiments et des idées et recevoir des commentaires et des suggestions pendant le processus créatif.

À quoi est-ce que cela ressemble en salle de classe?

Les apprenants créeront ensemble des attentes concernant :

- Les comportements en salle de classe
- La gestion des matériaux et la durabilité
- Les pratiques collaboratives
- Les procédures de sécurité
- La gestion du temps
- La communication respectueuse
- L'éthique de travail
- L'organisation de la classe ou du studio
- Les responsabilités individuelles
- La participation au processus créatif

Qu'est-ce que le mérite artistique?

On peut définir le mérite artistique comme étant la qualité ou la valeur artistique que l'on perçoit dans une œuvre d'art donnée. Lorsqu'il interagit avec des œuvres d'art, le spectateur commence souvent à se poser des questions. Ces questions exigent du spectateur qu'il entre en dialogue avec l'œuvre d'art afin d'explorer si l'œuvre est « provocatrice » ou « intéressante ». Afin de juger le mérite artistique, les apprenants doivent analyser ou révéler différentes couches de sens ou de fonctions. Une œuvre d'art peut remettre en question les idées traditionnelles concernant les façons dont on définit l'art, ce qui est considéré de l'art, les façons dont on crée de l'art ou les styles et les mouvements qui l'ont précédé. Les artistes reconnaissent et s'inspirent d'œuvres en provenance d'autres périodes pour leurs sujets et les éléments formels. Ils peuvent choisir d'adopter des idées ou des approches utilisées par le passé ou parfois de les rejeter.

À quoi est-ce que cela ressemble en salle de classe?

Les apprenants se posent les questions suivantes :








- « Est-ce que j'aime cela? »
- « Est-ce que cette œuvre est bonne? »
- « Que signifie cette œuvre d'art? »
- « Est-ce que je pourrais créer cette œuvre moi-même? »

Les apprenants vont :

- parler de l'art en utilisant le langage de l'art;
- être informés par de grandes idées;
- établir des liens transdisciplinaires;
- remettre en question des questions humaines importantes :
 - identité
 - communauté
 - pouvoir
 - conflit
 - valeurs
 - perspectives
 - nature
 - conservation
 - spiritualité









Éléments de l'art

Les éléments de l'art représentent le fondement de toutes les formes d'art. Les œuvres d'art comprennent au moins un de ces éléments

Ligne		peut avoir deux ou trois dimensions et guide l'œil de l'observateur dans le travail. Peut être horizontale, verticale, droite, courbée, pointillée, interrompue, épaisse, mince, etc.
Figure		a deux dimensions et renferme une aire; elle peut être géométrique (ronde, carrée, ovale, rectangulaire, etc.) ou organique (quand une ligne se croise elle-même, une figure est créée)
Forme		a trois dimensions et suggère un volume. Peut être organique ou géométrique
Espace		désigne la zone autour ou entre les formes ou les parties d'une image ou dans celle-ci. Peut montrer une perspective. Peut être exprimée par l'entremise d'espace positif ou négatif.
Couleur		a trois attributs – la teinte, l'intensité et la valeur
Valeur		est la caractéristique pâle ou foncée de la couleur
Texture		est la qualité d'une surface qui la rend tactile, ou suggestion de cette qualité

Principles du style

Les manières qu'ont les artistes d'organiser les éléments du style se nomment les principes du style. Elles comprennent :

Équilibre		se produit quand les éléments de l'art sont disposés de façon symétrique, asymétrique ou radiale.
Répétition		se manifeste lorsqu'un seul élément se répète plusieurs fois.
Motif		se manifeste lorsque plusieurs éléments se répètent plusieurs fois
Mouvement		se réfère à l'arrangement de certaines parties comme les lignes, les figures et les couleurs dans un dessin afin de créer un effet visuel de mouvement lent, rapide ou sinueux que suit l'œil
Rythme		se produit quand des éléments sont répétés, alternés ou autrement disposés
Contraste		se produit quand on utilise des éléments opposés, par exemple des couleurs, des valeurs ou des tailles pour créer des effets visuels et intéressants
Emphase		fait ressortir un point unique ou intéressant dans une composition
Unité		résultat de la façon dont tous les éléments et les principes s'accordent