



➔ GESTES TRANSFORMATEURS ET LEURS PROLONGEMENTS, LES OUTILS

Les gestes transformateurs seront exploités par l'entremise des techniques suivantes : dessin, peinture, collage, gravure, impression, modelage, façonnage et assemblage.

Gestes

- Tracer à main levée (crayon feutre, craie, pastel, fusain).
- Appliquer un pigment coloré : en aplat, à la tache et au trait (gouache et encre).
- Déchirer, entailler, découper, enduire une surface de colle (papier et carton).
- Ajourer (papier et carton).
- Tracer en creux (sur aluminium).
- Tracer en creux (sur polystyrène).
- Imprimer (objets divers avec gouache, monotype avec gouache et surfaces texturées).
- Souder, pincer un matériau malléable (pâte à modeler).
- Souder, pincer un matériau malléable (argile, papier mâché).
- Plier, entailler, friser (papier et carton).
- Fixer et équilibrer des volumes (papier, carton et objets).
- Certains gestes seront aussi exploités de façon virtuelle par le biais de l'ordinateur.

Outils

- Brosse
- Pinceau
- Éponge
- Ciseaux
- Souris et crayon électronique

LANGAGE PLASTIQUE

Forme

- Arrondie, angulaire

Ligne

- Courbe, droite
- Horizontale, verticale
- Oblique, brisée, circulaire
- Large, étroite
- Courte, longue

Couleur pigmentaire

- Primaires : jaune primaire, magenta, cyan
- Secondaires : orangé, vert, violet
- Chaudes : jaune, orangé, magenta
- Froides : cyan, vert, violet

Valeur

- Claire et foncée

Texture

- Textures variées représentées par l'élève

Motif

- Motifs variés exploités par l'élève

Volume

- Formes tridimensionnelles

Organisation de l'espace

- Énumération, juxtaposition
- Superposition
- Répétition, alternance
- Symétrie et asymétrie

Représentation de l'espace

- Perspective avec chevauchement
- Perspective en diminution

RÉPERTOIRE VISUEL POUR L'APPRÉCIATION

Les oeuvres d'art, les objets culturels du patrimoine artistique et les images médiatiques proviendront des périodes artistiques suivantes : préhistoire, Antiquité, Moyen-Âge, Renaissance, baroque, classicisme, romantisme et période contemporaine (les mouvements modernistes et postmodernistes, y compris des images issues des médias de masse). Ces oeuvres, objets et images seront issus de différentes cultures, dont celles des Premières Nations pour le deuxième et le troisième cycle. Les élèves pourront aussi se référer au contenu d'expositions qu'ils auront visitées ou aux oeuvres d'un artiste en visite à l'école.

Productions plastiques (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)

- Réalisations des élèves
- Un minimum de 20 oeuvres d'art, objets culturels du patrimoine artistique et images médiatiques d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle

VOCABULAIRE

Gestes

Assembler
Façonner

Techniques

Assemblage
Façonnage

Matériaux

Encre

Outils

Pinceau

Langage plastique

Asymétrie
Couleurs chaudes

Couleurs froides

Ligne : courbe, droite, oblique, brisée

Superposition

Autres

Création médiatique

Création plastique

Suggestions pour l'utilisation des technologies de l'information et de la communication

• Compétences 1 et 2

- Utiliser l'ordinateur pour réaliser des créations plastiques personnelles et médiatiques.
- Utiliser l'ordinateur pour garder en mémoire ses créations plastiques personnelles et médiatiques.
- Imprimer ses réalisations plastiques personnelles et médiatiques.

• Compétences 3

- Utiliser des cédéroms et Internet pour recueillir de l'information sur des artistes, leur époque et leurs oeuvres ou pour découvrir des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique et des images médiatiques.
- Utiliser Internet pour transmettre virtuellement ses réalisations plastiques à des élèves d'une autre école, d'une autre province, d'un autre pays.
- Enregistrer les résultats de ses recherches sur une disquette.
- Utiliser Internet pour rechercher et observer des réalisations plastiques d'élèves d'une autre école, d'une autre province, d'un autre pays.
- Rencontrer des artistes qui utilisent des multimédias.
- Faire part de son appréciation en utilisant un logiciel de traitement de texte.

- Fournir des renseignements sur des créations plastiques pour le site Web de l'école.

Aspects affectifs

- Accepter la nature et les particularités de la création à l'aide de l'ordinateur.
- Partager l'outil avec des camarades.
- Respecter le matériel informatique.
- Manifester de l'ouverture dans l'utilisation du matériel informatique.

