



**Collège
Durocher
Saint-Lambert**

PLANIFICATION ANNUELLE 2020-2021

Nom et code du cours :

Enseignants(es) :

ARTS PLASTIQUES ET MULTIMÉDIA 168494

**Nadine Belzile:
nadine.belzile@cdsl.qc.ca**

Description générale (objectifs du cours) :

Le cours d'Arts Plastiques et Multimédia de 4e secondaire de 4 unités, ne nécessite aucun préalable. Le contenu de formation correspond à un ensemble de ressources que l'élève s'approprié pour créer et apprécier des images et qu'il utilise de façon autonome à la fin du cycle dans des situations d'apprentissage et d'évaluation significatives.

Pour la formation optionnelle Arts plastiques et multimédia, le contenu sera enrichi selon les champs d'intérêt et les besoins de formation des élèves.

S'y ajoutent les moyens et les outils technologiques suivant; L'ordinateur Apple et PC, le numériseur, la tablette graphique, l'appareil photo manuel 35 mm analogique et l'agrandisseur photo, le casque de réalité virtuelle ainsi que la caméra 360 et l'appareil photo numérique. De plus, ce contenu peut éventuellement comporter de nouveaux outils, compte tenu de l'évolution rapide des technologies.

Le cours d'arts plastiques en est un de 100 heures offert à raison de 4 cours par cycle de 9 jours.

<http://www.mels.gouv.qc.ca/progression/secondaire/artsPlastiques/index.asp>

COMPÉTENCES ET RÉSULTATS AU BULLETIN

			1 ^{er} trimestre (20%)	2 ^e trimestre (20 %)	3 ^e trimestre (60 %)		
			Du 28 août au 1 ^{er} novembre	Du 4 novembre au 14 février	Du 17 février au 22 juin		
Libellé au bulletin	Compétences disciplinaires	%	Note inscrite au bulletin?	Note inscrite au bulletin?	Note inscrite au bulletin?	Épreuve obligatoire MEES	
Arts plastiques	C1 : Créer des images personnelles et médiatiques	70	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	Valeur : %
	C2 : Apprécier des images	30	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	Valeur : %

Compétence transversale (3 ^e trimestre seulement)
<input type="checkbox"/> Organiser son travail
<input type="checkbox"/> Savoir communiquer
<input type="checkbox"/> Travailler en équipe
<input type="checkbox"/> Exercer son jugement critique
<input checked="" type="checkbox"/> N'est pas évaluée dans mon cours

INFORMATIONS RELATIVES AUX APPRENTISSAGES*

*Sujet à changement

1 ^{ER} TRIMESTRE	
Contenu notionnel	Compétence évaluée
<p>Anime ton école / Stop motion, animation et dessin</p> <p>Capter des images vidéographiques & animer une image travailler la rapidité, la lenteur, la fluidité et l'intermittence. Varier les facons d'organiser l'espace virtuel et spatiotemporel.</p> <p>Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux.</p> <p>À faire peur / Image numérique, photo numérique, retouche photo, photo transformation</p> <p>Exploiter les propriétés des matériaux comme la transparence & la lumière dans une image sur un support numérique. Utiliser les outils suivants: camera numérique, crayon électronique, numériseur, tablette graphique.</p> <p>Comparer et utiliser les outils traditionnels et les outils liés au multimédia.</p> <p>Différencier les techniques comme assemblage, animation, modélisation 3D, photographie.</p>	<p>Créer des images & Apprécier des images</p>
<p>World press photo</p> <p>Suite à la visite du World press photo; connaître, expliquer et les notions liées à l'organisation picturale</p>	<p>Apprécier des images</p>
<p>Blogue / Création et développement d'un portfolio personnel</p> <p>Archiver, expliquer, présenter et diffuser ses réalisations à l'aide d'outils numériques.</p> <p>Concevoir et créer sa propre typographie et l'utiliser pour écrire les textes dans son blogue</p> <p>Décrire la fonction des images personnelles, des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique.</p>	<p>Créer des images & Apprécier des images</p>

2^E TRIMESTRE

Contenu notionnel	Compétence évaluée
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
<p>Créer une BD & son scénarimage</p> <p>Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux. Utiliser les outils traditionnels et les outils liés au multimédia. Créer une BD à partir d'une histoire inventée.</p>	<p>Créer des images</p>
<p>Animation / Création des décors, des personnages et animation</p> <p>Réaliser en équipe un court métrage d'animation.</p> <p>Capter des images vidéographiques & animer une image travailler la rapidité, la lenteur, la fluidité et l'intermittence. Varier les façons d'organiser l'espace virtuel et spatiotemporel.</p> <p>Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux. Utiliser les outils traditionnels et les outils liés au multimédia.</p> <p>Différencier les techniques comme assemblage, animation, modélisation 3D, photographie.</p>	<p>Créer des images & Apprécier des images</p>

3^E TRIMESTRE

Contenu notionnel	Compétence évaluée
<p>Photographie analogique en chambre noire Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage multimédia et du langage plastique de manière à créer des images fixes. Manipuler les outils traditionnelles et technologiques pour étayer son image. Reconnaître, expliquer et intégrer les notions liées à l'organisation picturale</p>	Créer des images & Apprécier des images
<p>Une image vaut mille mots et blogue Utiliser différentes façons d'organiser les éléments dans l'espace. utiliser des outils traditionnels (encre, calligraphie) et des outils numériques comme L'appareil photo, l'ordinateur et des logiciels de traitement de l'image. Décrire la fonction des images personnelles,des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique.</p>	Créer des images & Apprécier des images
<p>Ego portrait / Photo numérique + App Utiliser différentes façons d'organiser les éléments dans l'espace. utiliser des outils traditionnels, des outils numériques comme le numériseur & tablette graphique. Décrire la fonction des images personnelles,des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique.</p>	Créer des images

POLITIQUE RELATIVE À LA QUALITÉ DE LA LANGUE FRANÇAISE

Selon la *Politique d'évaluation des apprentissages* du Collège Durocher Saint-Lambert (2011), le français écrit est pris en compte dans toutes les évaluations (travaux, test de connaissances, SE, etc.). Une pénalité ou une bonification allant de 5 à 10 % est appliquée et est indiquée sur la copie de l'élève.

INTÉGRATION DES TECHNOLOGIES

Que ce soit dans le cadre de l'orientation 1pour1 (2^e à 5^e secondaire) ou par l'utilisation des ressources informatiques en 1^{re} secondaire, voici comment les technologies de l'information et des communications (TIC) seront mobilisées dans le cadre du cours.

<input checked="" type="checkbox"/> Cours Moodle <i>Moodle est une plateforme Web pour les enseignants pour déposer du contenu (ressources, documents, corrigés) pour les élèves. Les élèves peuvent aussi y déposer des devoirs et des travaux.</i>	→	Titre du cours Moodle par enseignant: Ressources Documents de travail Questionnaires Remises de travaux
<input type="checkbox"/> Utilisation d'un cahier ou manuel numérique	→	Manuel pédagogique : Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
<input checked="" type="checkbox"/> Utilisation de logiciels spécialisés pour la discipline (Ex. : Géogebra, Google Earth, LoggerPro, Flocabulary, etc.)	→	Logiciels : Gimp, imovie, garage band Wix Et autres
<input checked="" type="checkbox"/> Blogue - Wordpress <i>Un blogue est une plateforme Web pour publier du contenu pour les élèves. Les élèves peuvent créer des articles et/ou ajouter des commentaires.</i>	→	Adresse du blogue : Wix pour port folio électronique
<input type="checkbox"/> Utilisation de périphérique(s) (Ex. : Imprimante 3D, découpeuse laser, thermomètre numérique, etc.)	→	À préciser : Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
<input checked="" type="checkbox"/> Travaux multimédias (Ex. : production vidéo, audio, présentation, etc.)	→	À préciser : Cinéma d'Animation, photo, enregistrements audio, infographie et autre
<input type="checkbox"/> Autre : Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.		

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

ATTENTES DE L'ENSEIGNANT

Ce cours demande beaucoup d'autonomie de la part de l'élève. L'espace de travail étant un atelier, l'élève devra se conformer aux règles et être concentré à sa tâche, car les élèves travaillent tous à un rythme différent. À quelques reprises les élèves ne travailleront pas tous au même endroit en même temps. L'environnement de l'atelier d'art, de la chambre noire et des laboratoires d'informatiques se veulent des lieux d'apprentissage actifs et motivants. La gestion du temps et la planification de son travail est primordial pour la réussite de ce cours. Afin de pousser plus loin son travail, l'élève devra donc lui-même prendre l'initiative de se présenter aux ateliers midi.

MESURES D'APPUI

Récupération

Précision (moment/période) : Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

Consultation

Précision (moment/période) : Jour 3 & Jour 6

RÔLE DES PARENTS

L'accompagner lors de visite de Musée, l'encourager à enrichir son travail à la maison et faire des recherches d'informations. Lui servir de modèle à l'occasion. L'encourager dans ses démarches de création. L'éveiller aux œuvres d'art qui l'entourent; monuments, sculptures et ouvrages technologiques. Porter un jugement critique constructif sur ses œuvres. Lui servir de modèle pour la prise de photos, pour la création de film de documentaires. Veiller à sa présence en classe et l'inciter à reprendre à la maison le travail manqué dû à une absence.

CONTENU INTÉGRÉ

Parcours MÉTHOTIC

De la 1^{re} à la 5^e secondaire, le parcours scolaire de l'élève est bonifié par l'intégration et le développement de compétences spécifiques liées à quatre domaines d'action essentiels à la poursuite d'études supérieures et au développement des citoyens de demain : la recherche efficace, l'organisation, la communication et l'intégration des technologies.



Le parcours MéthoTIC est hébergé sur Moodle : <https://moodle.cdsl.qc.ca/course/view.php?id=2051>

Nom de l'atelier	Projet de classe	Moment de l'atelier	Domaine(s) d'action
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	<input type="checkbox"/> Recherche efficace <input type="checkbox"/> Organisation <input type="checkbox"/> Communication <input type="checkbox"/> Intégration des technologies
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	<input type="checkbox"/> Recherche efficace <input type="checkbox"/> Organisation <input type="checkbox"/> Communication <input type="checkbox"/> Intégration des technologies

Éducation à la sexualité

Thématique	Intention éducative	Moment de l'atelier
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

Contenus en orientation scolaire et professionnelle (COSP)

Thématique	Intention éducative	Moment de l'atelier
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.
Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.	Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.