



PLANIFICATION ANNUELLE 2026-2027

Nom et code du cours :

Arts plastiques et multimédia
168 494

Enseignant(e)s :

Félicia Côté

felicia.cote@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'approprie 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.

COMPÉTENCES ET RÉSULTATS AU BULLETIN

			1 ^{ère} étape (20 %)	2 ^e étape (20 %)	3 ^e étape (60 %)		
			Du 31 août au 13 novembre 2026	Du 23 novembre 2025 au 10 février 2027	Du 15 février au 22 juin 2027		
Libellé au bulletin	Compétences disciplinaires	%	Note inscrite au bulletin?	Note inscrite au bulletin?	Note inscrite au bulletin?	Épreuve obligatoire MEES	
Arts plastiques et multimédia	C1 : Créer des images personnelles et médiatiques	70	☒ Oui ☐ Non	☒ Oui ☐ Non	☒ Oui ☐ Non	☐ Oui ☒ Non	Valeur : %
	C2 : Apprécier des images	30	☒ Oui ☐ Non	☒ Oui ☐ Non	☒ Oui ☐ Non	☐ Oui ☒ Non	Valeur : %
					Compétence transversale		
					☐ Organiser son travail ☐ Savoir communiquer ☐ Travailler en équipe ☐ Exercer son jugement critique ☒ N'est pas évaluée dans ce cours		

INFORMATIONS RELATIVES AUX APPRENTISSAGES*

**Sujet à changement*

1 ^{ère} ÉTAPE	
Contenu notionnel	Compétence évaluée
Archiver, expliquer, présenter et diffuser ses réalisations à l'aide d'outils numériques. Décrire la fonction des images personnelles, des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique.	Créer des images personnelles Apprécier des images
Volet photographie, exploration de la chambre noire, exploration de l'appareil photo argentique Ego portrait Comparer différentes façons d'organiser les éléments dans l'espace. Différencier les 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.	Créer des images personnelles Apprécier des images
Création d'une bande dessinée, développement du style de dessin, création de l'histoire et d'un « storyboard ».	Créer des images personnelles Apprécier des images

2^e ÉTAPE

Contenu notionnel	Compétence évaluée
Animation / Création des décors, des personnages et animations. 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. Faire l'essai de différents gestes transformateurs en fonction des matériaux Comparer et utiliser les outils traditionnels et les outils liés au multimédia. Différencier les techniques comme assemblage, animation, modélisation 3D, photographie.	Créer des images personnelles Apprécier des images
Archiver, expliquer, présenter et diffuser ses réalisations à l'aide d'outils numériques. Décrire la fonction des images personnelles, des images médiatiques et des objets culturels du patrimoine artistique.	Créer des images personnelles Apprécier des images

3^e ÉTAPE

Contenu notionnel	Compétence évaluée
Réalité augmentée et création numérique	Créer des images médiatiques et apprécier des images
Utilisation de l'intelligence artificielle pour la création d'un logo, travail de l'organisation de l'espace et création d'une affiche promotionnelle	Créer des images médiatiques

Éducation à la sexualité

Thématique	Intention éducative	Moment de l'atelier

Contenus en orientation scolaire et professionnelle (COSP)

Thématique	Intention éducative	Moment de l'atelier