

# ARTS PLASTIQUES

PROGRAMME RÉGULIER > SECONDAIRE 4

---



## PROJET 5

### Sur/emballage

Qui n'a jamais été ébloui par un emballage hors du commun ? Comment personnaliser un emballage tout en étant écoresponsable ? Est-ce que les emballages de ton environnement remplissent bien la fonction pour laquelle ils existent ? Les emballages sont-ils le résultat d'une création ?

Avec ce projet, tu seras en mesure de percevoir les emballages sous un nouveau jour !

# Sur/emballage

Parcours 2 > Projet 5



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre

L'emballage des produits joue un grand rôle dans l'intérêt qu'on a envers eux. Les designers le savent et usent d'une grande créativité pour rendre un produit attrayant, ludique, esthétique ou à la mode.

Regarde autour de toi. Trouve un produit ou un objet pour lequel tu aimerais créer un emballage. Intéresse-toi à la nature de l'objet et au public ciblé par le produit pour faire un design d'emballage écoresponsable. En quoi sera-t-il attrayant, ludique, esthétique ?

Dans ce projet, tu créeras des motifs, tu placeras des accents de couleurs, tu utiliseras une typographie originale. Tu récupèreras aussi des matériaux que tu as chez toi (tissu, plastique, ruban, ficelle, etc.) pour compléter ta création et adapter ton em-ballage à l'objet choisi.



# Survol du projet



## DURÉE APPROXIMATIVE



8 heures

## INTENTIONS



Apprécier une œuvre médiatique

Créer une œuvre médiatique

## REPÈRES CULTURELS



Consommation  
Écoresponsabilité

## GESTES TRANSFORMATEURS



Graver en creux  
Imprimer  
Découper  
Coller  
Assembler  
Dessiner

## MATÉRIAUX ET OUTILS



Plaque à linogravure  
Encres  
Rouleau à imprimer  
Gouge  
Carton  
Matériaux recyclés divers

## LANGAGE PLASTIQUE



Ligne  
Couleur pigmentaire  
Texture  
Motif  
Organisation de l'espace  
Volume réel

# Survol du projet



## Astuce !

Tu t'interroges sur une technique, un matériau, une notion clé ?  
Consulte le dictionnaire.

1. Avant de plonger dans la réalisation de ton projet, teste tes connaissances en complétant le quiz : [Sur/emballage et langage plastique.](#)
2. Dans ton carnet de traces, note les informations sur le projet de manière créative.
  - Titre : Sur/emballage
  - Geste :
  - Technique :
  - Matériaux et outils :
  - Repères culturels :
  - Langage plastique :
  - Date :
3. Prends quelques minutes pour réfléchir à la fonction première d'un emballage de produit.
  - A) Peut-il avoir plusieurs fonctions : transport, protection, identification, etc. ?
  - B) À ton avis, qu'est-ce qui distingue un emballage fonctionnel d'un emballage esthétique ? Un emballage peut-il avoir les deux caractéristiques à la fois ?
  - C) Te souviens-tu d'un emballage qui t'a donné une vive impression ? Décris-le.

# Sur/emballage

Parcours 2 > Projet 5



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre



## Astuce !

Dans ton carnet de traces, note le sous-titre « **Appréciation** ». Tu y inscriras tes réflexions personnelles durant le processus d'appréciation.

1. Pour en apprendre davantage sur l'univers de ce projet, consulte la capsule explicative : [Le design d'objets.](#)

# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



2. Pour découvrir divers emballages, consulte les sites suivants.

- [Packplay](#)
- [Furoshiki](#)

**Pour parvenir à la création de ton projet, il importe de te familiariser d'abord avec l'univers du design graphique et des images médiatiques. Le fait d'apprécier divers produits te permettra de puiser dans les meilleures pratiques pour élaborer ta création !**

3. Dans ton Répertoire culturel, explore les univers artistiques de créateurs issus de différents milieux. Inspire-toi de la section [Emballages internationaux](#).

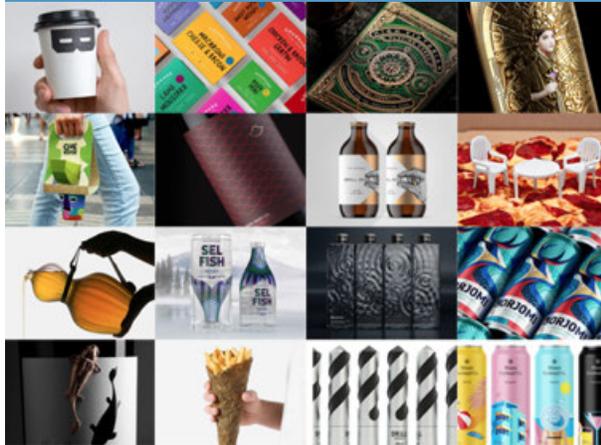


# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



### Emballages internationaux



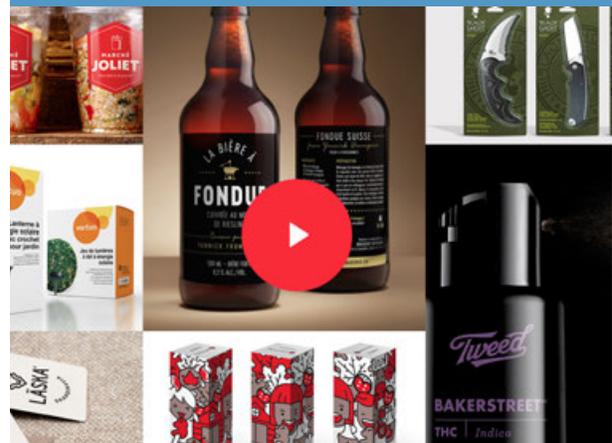
### Entreprise québécoise de design d'emballage : Tohu Bohu Créations



### Entreprise québécoise de design d'emballage : The small monsters



### Entreprise québécoise de design d'emballage : Alphatek



### Astuce !

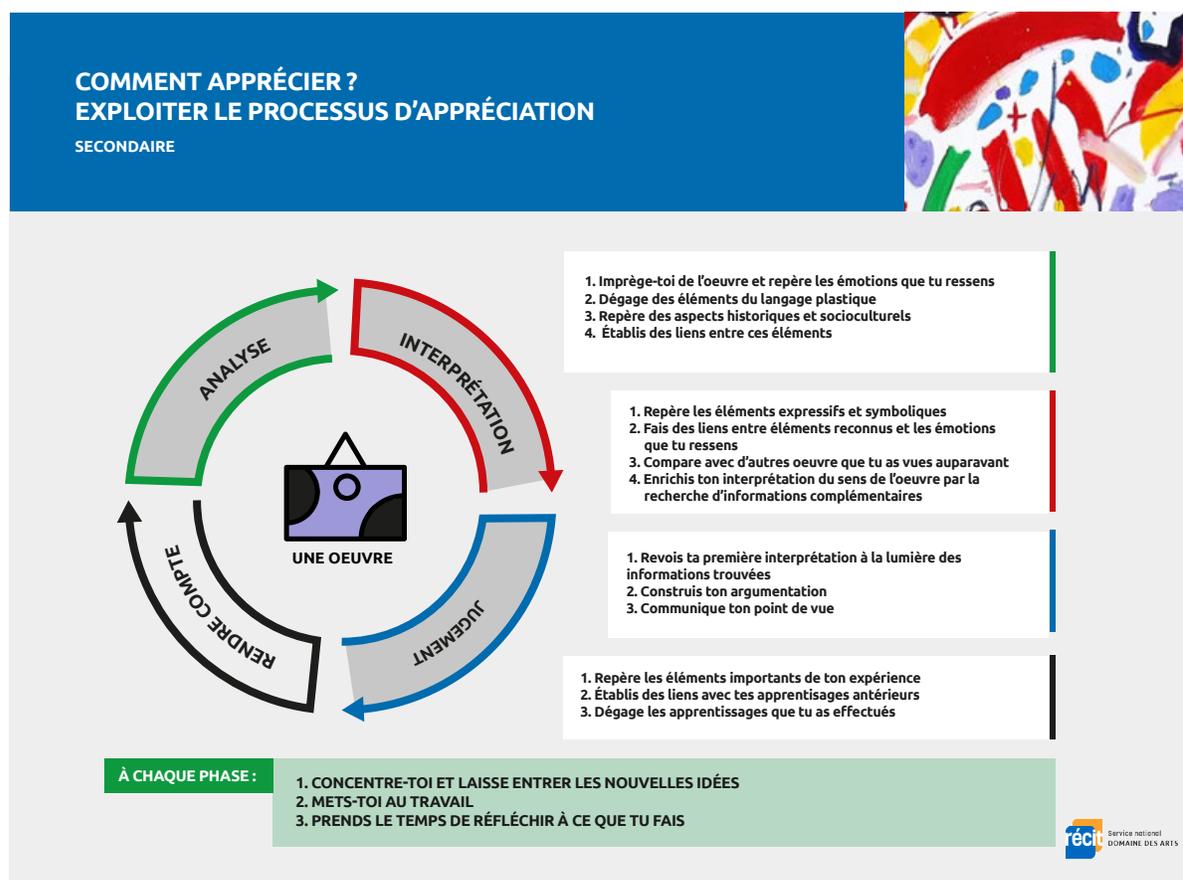
Quelles sont les idées qui te viennent pour ton propre projet ? Design graphique (couleurs, polices, images, etc.), identification du produit, effet désiré (humour, esthétisme, information, réglementation, etc.), tous ces aspects devront être pris en compte dans ta création médiatique. N'oublie pas que l'aspect écoresponsable est incontournable.





4. Réalise l'activité d'appréciation suivante en choisissant une œuvre présentée dans ce projet ou dans ton Répertoire culturel INFLUX : [Apprécier une image médiatique.](#)

Au besoin, réfère-toi à cette infographie.



5. Choisis un objet vendu emballé afin de l'apprécier. Il peut s'agir d'un produit alimentaire, d'un vêtement, d'un appareil électronique, d'un produit d'hygiène corporelle ou ménager. Tout autre objet du quotidien pourrait faire l'affaire, à condition que l'emballage te paraisse intéressant.



Par exemple, tu fais un bon choix si, en voyant l'objet emballé, tu songes :

- « Cet emballage m'a tout de suite plu. »
- « J'aurais le gout de conserver cet emballage sans savoir pourquoi. »
- « Le design me semble riche et accrocheur. »

6. Observe cet emballage de plus près et complète la fiche suivante : **Appréciation d'un emballage.**
7. Dans ton carnet de traces, raconte en quelques phrases ton expérience d'appréciation.

**Maintenant que tu as complété le processus d'appréciation, te voilà en mesure de passer en mode création !**



# Sur/emballage

Parcours 2 > Projet 5



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'expose

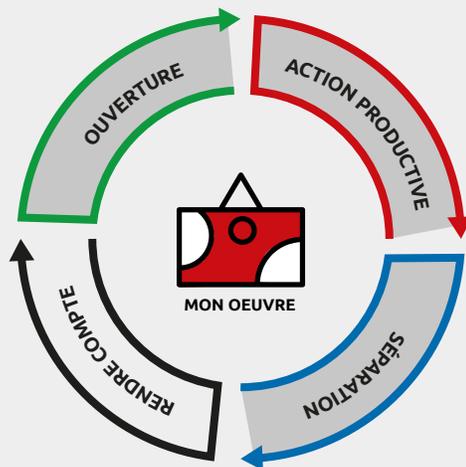
À toi maintenant de créer ton propre emballage !

La dynamique de création comprend trois phases. Tu t'en rappelles ?

Ouverture, action productive, séparation.

## COMMENT CRÉER? EXPLOITER LA DYNAMIQUE DE CRÉATION

SECONDAIRE



1. Cherche des idées
2. Fais un inventaire de tes meilleures idées
3. Choisis les meilleures idées

1. Expérimente des idées et des éléments du langage plastique
2. Choisis les meilleures expérimentations
3. Utilise les expérimentations
4. Adapte et combine les gestes et éléments que tu as choisis
5. Mets en valeurs certains éléments

1. Observe ta création en prenant un certain recul et en te questionnant sur le rendu
2. Ajuste certains éléments
3. Décide de terminer ta création

1. Repère les éléments importants de ton expérience
2. Établis des liens avec tes apprentissages antérieurs
3. Dégage les apprentissages que tu as effectués

À CHAQUE PHASE :

1. INSPIRATION : ACCUEILLE L'IDÉE INSPIRATRICE
2. ÉLABORATION : METS-TOI EN ACTION
3. DISTANCIATION : PRENDS DE LA DISTANCE POUR OBSERVER CE QUE TU AS ÉLABORÉ

récit Service national  
DOMAINE DES ARTS



## Ouverture

1. Regarde autour de toi. Quels sont les objets qui t'entourent au quotidien ? Lesquels sont indispensables, lesquels sont du luxe ? Lequel t'inspire par sa fonction, sa forme, sa signification ?
2. Dresse une liste de cinq objets emballés de ton quotidien. Quelle est la fonction de leur emballage ?
3. Choisis un objet à emballer qui te plaît et qui est significatif pour toi.
4. Prends connaissance du processus suivant. Il ressemble à la dynamique de création, mais il est utilisé spécifiquement pour le design d'objet et le design graphique. C'est la pensée design ou, en anglais, le *design thinking*.



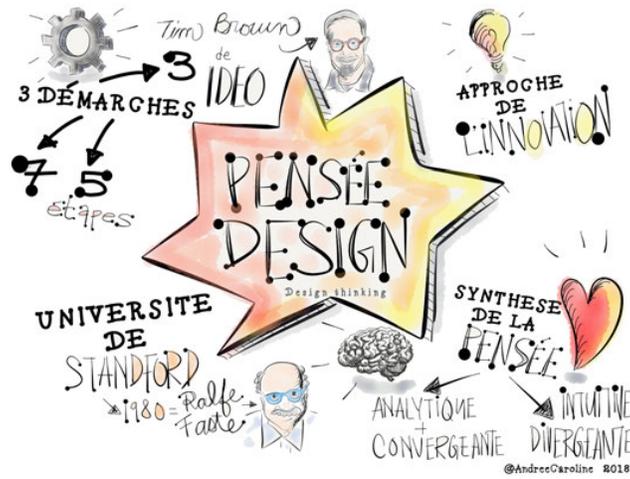
# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



### COMMENT INNOVER ? EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN

Résumé du concept



récit Service national DOMAINE DES ARTS

### COMMENT INNOVER ? EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN

LE PROCESSUS



récit Service national DOMAINE DES ARTS

Pour en savoir plus sur ce processus, consulte l'aide-mémoire [Pensée design](#).





5. Maintenant, pour réaliser ce projet, tu expérimenteras la technique de la gravure, plus précisément de la linogravure.



### Qu'est-ce que la linogravure ?

C'est une technique que tu utiliseras pour agrémenter ton emballage, créer un design grâce à des formes, des couleurs, des motifs, des écritures, etc. Tu auras possiblement besoin d'inspiration pour faire des motifs, écrire ou représenter un sujet, comme un animal, une fleur, un objet, etc.

- A) Pour créer ton motif en linogravure, visionne la capsule [Tracer en creux](#).



# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



- B) Visionne également la capsule [Imprimer.](#)



6. Observe des designs d'emballage réalisés en linogravure.
- A) Pour ce faire, fais une recherche dans Google avec les mots-clés suivants :
- linogravure emballage ;
  - linocut packaging.
- B) Fais une recherche d'images pour t'inspirer. Tu peux conserver cette recherche dans tes favoris. Tu pourras retourner t'en inspirer.
7. Cherche sur le Web des images liées à l'objet que tu dois emballer.  
Exemples : une photo d'un animal, une illustration, des formes abstraites, etc.
8. Pour vivre le processus d'innovation de la pensée design, questionne autour de toi des personnes qui consomment l'objet que tu as choisi. Il s'agit de la première étape : Ressentir.

# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



Voici quelques suggestions de questions :

- A) Quelle expérience veux-tu vivre en consommant cet objet ?
- B) Quel emballage t'attire habituellement ? Pourquoi ?
- C) Quels types d'emballage sont irritants pour toi ? Exemples : difficulté à ouvrir, l'image ne correspond pas au contenu, le design ne correspond pas au public cible, la boîte est trop grosse pour l'objet, il y a du suremballage, etc.

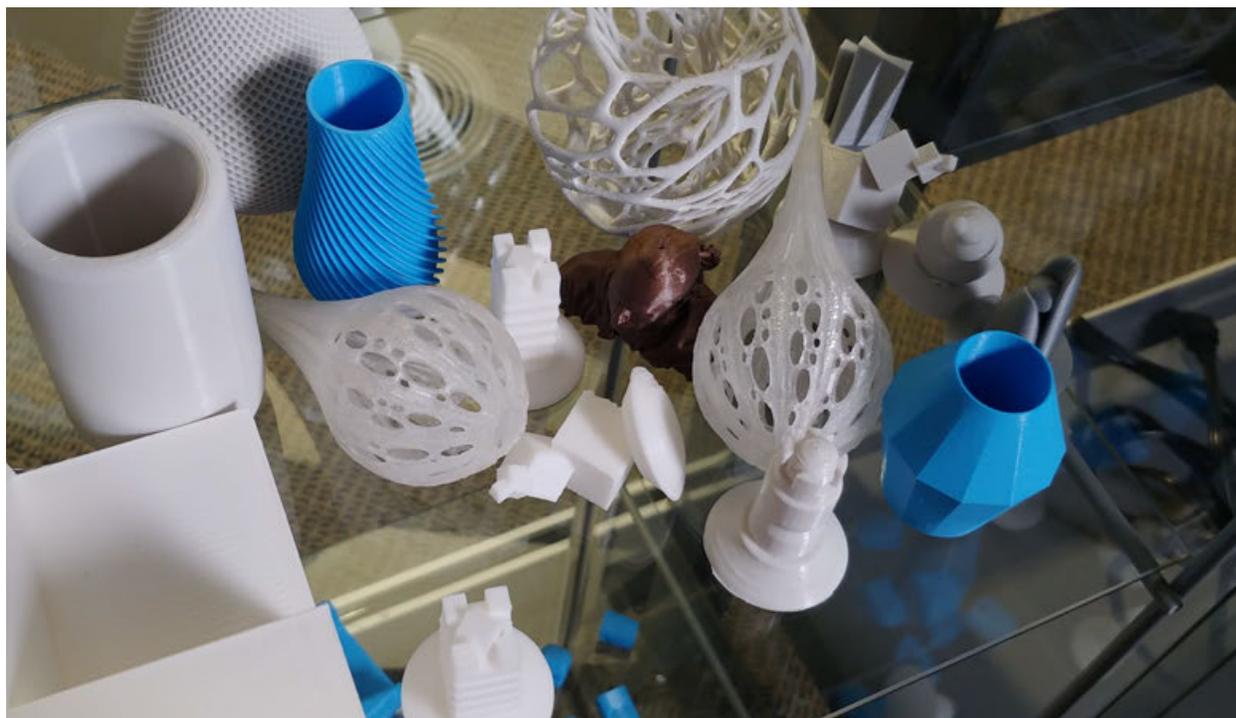
**Note les réponses obtenues dans ton carnet de traces.**

9. À partir de tes notes, définis l'emballage que tu désires créer en utilisant trois mots-clés.



### Astuce !

Consulte la grille d'évaluation pour connaître les critères à respecter dans ta création : Créer - [Grille](#) | [Coévaluation](#), Apprécier - [Grille](#) | [Coévaluation](#).

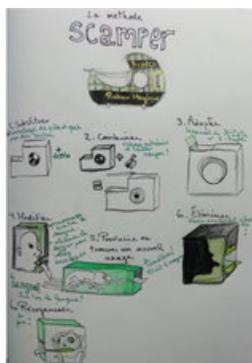




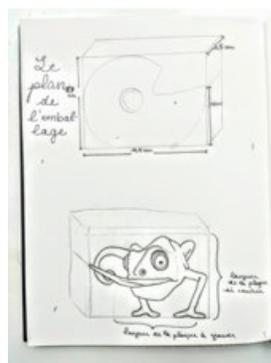
### Action productive

10. Maintenant, consulte [les étapes de réalisation du projet](#) suivant afin de planifier ta création. Note des idées dans ton carnet de traces.

Ma recherche d'idées  
(la méthode SCAMPER)



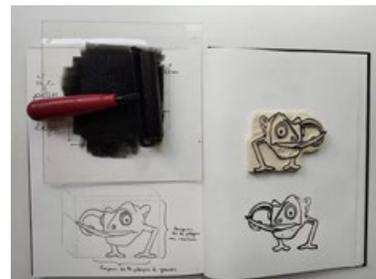
Mon plan d'emballage  
et mon croquis



La gravure



L'impression



La boîte



Le résultat final



# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5

11. Dessine une esquisse de ton emballage à partir des mots-clés définis.



12. Fais un croquis détaillé des formes que tu imprimeras sur ton emballage.  
Petit truc : trace ton croquis au crayon 2B.

- A) Tes formes seront-elles abstraites ou figuratives ?
- B) Créeras-tu une répétition, une alternance ?
- C) Y aura-t-il des motifs dans ta création ?
- D) Intègreras-tu des informations écrites ?



### À noter !

Si tu inscris des mots dans ton emballage, l'effet miroir de l'impression nécessite que le mot soit gravé à l'envers sur la plaque de linogravure. Cet effet miroir se produira pour l'ensemble de tes dessins qui seront gravés.



13. Passons maintenant aux couleurs utilisées lors de l'impression.

- A) Quelles sont les couleurs que tu souhaites utiliser ?
- B) Seront-elles contrastées ? Quelles seront les valeurs de teintes, de tons ?
- C) Pourquoi choisis-tu ces couleurs ?

14. Lorsque le croquis est créé, il est temps de transférer le dessin sur ta plaque. N'oublie pas que ton design au complet doit être contenu dans la plaque qui t'es fournie, et qu'entre chaque dessin gravé, on doit laisser un espace (5 mm, minimum).

### Comment transférer le dessin sur la plaque ?

- A) Déballe ta plaque de linogravure de son plastique.
- B) Place les plus gros éléments de ton design. Pour créer un motif, tu peux simplement graver quelques formes : plus tard, tu créeras une répétition en les imprimant plusieurs fois.
- C) Presse fermement ta plaque contre ton dessin sans bouger. Le dessin s'y imprimera. Tu peux aussi tracer ton dessin directement sur ta plaque.
- D) Trace ton dessin au feutre indélébile afin de bien voir les détails de ta forme avant de graver.

15. Grave ta plaque à l'aide de tes différentes gouges. Au besoin, visionne de nouveau la capsule [Imprimer](#).

16. Utilise les encres à graver afin de créer tes mélanges de couleurs.

# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



### Attention !

Fais des tests de couleurs et d'impression avec tes formes sur des feuilles brouillon ou dans ton cahier de traces. Lorsque tu sens que tu maîtrises bien la quantité d'encre à placer sur ta plaque, c'est le moment d'imprimer sur ton projet.

17. Crée ton emballage en utilisant les matériaux de ton choix. N'oublie pas qu'il doit être écoresponsable ! S'il s'agit d'une boîte, découpe la forme dans le carton afin qu'elle soit prête à être assemblée.
18. Imprime les dessins ou les motifs de ton emballage sur les matériaux choisis. Laisse tes impressions sécher. Cela peut prendre jusqu'à une heure.
19. Assemble l'emballage. Utilise de la colle, une aiguille et du fil ou tout autre adhésif permettant de fermer l'emballage.

## Séparation

20. Prends du recul pour mieux examiner ta création : attends un moment après l'avoir finalisé. Puis, prend une distance physique pour le regarder de loin ou de différents endroits.
21. Comment pourrais-tu améliorer ton projet ? Au besoin, ajuste certains éléments en t'inspirant des questions suivantes :
  - En quoi mon emballage est-il attirant ?
  - En quoi mon emballage est-il écoresponsable ?
  - Mon emballage remplit-il la fonction pour laquelle il est conçu et pourquoi ?
  - Reconnaît-on le produit ? Grâce à quels éléments ?



### Attention !

N'oublie pas de prendre une photo de ta création finale et de la déposer dans ton portfolio numérique.

# Sur/emballage

Parcours 2 > Projet 5



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre

Tu viens de terminer un projet d'appréciation et de création artistique. Tu as exploré, planifié, analysé, pris des décisions. Tu as expérimenté diverses techniques et posé de nombreux gestes transformateurs en arts plastiques.

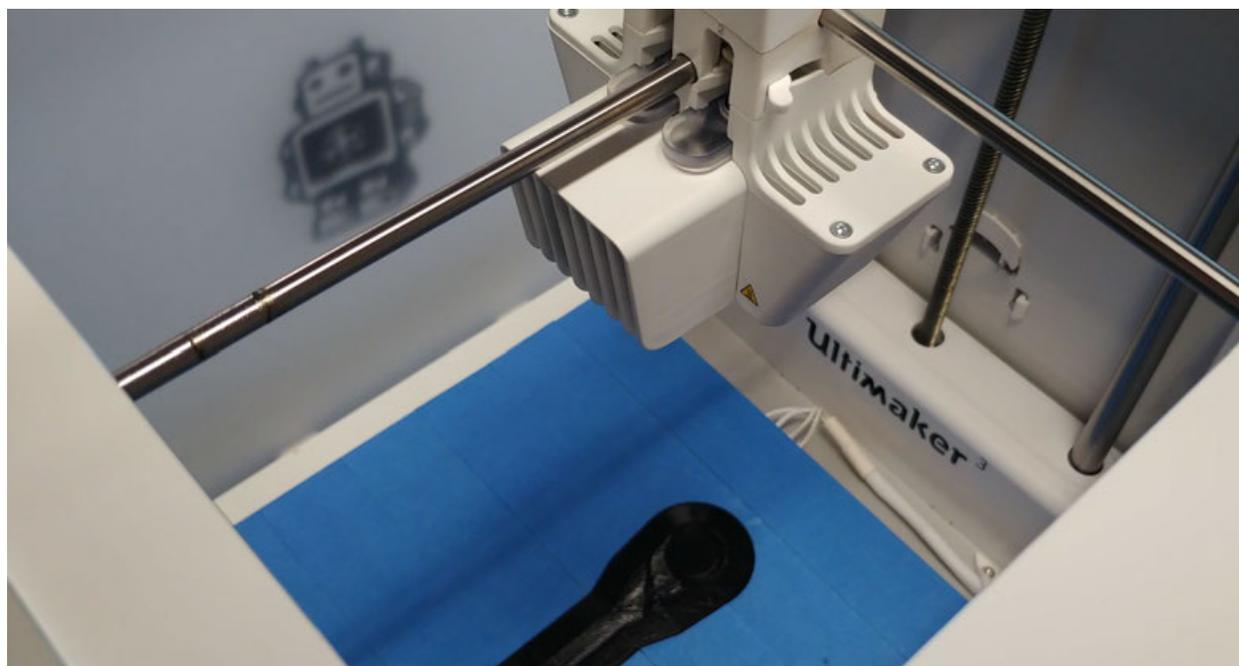
La phase d'intégration te permet de réfléchir à ton processus créatif durant la totalité de ce projet et de le partager avec d'autres.



## À noter !

Pour réaliser ces activités, tu auras besoin de remplir quelques fiches afin que ton enseignant soit témoin de ton processus d'appréciation et de création. Tu peux ajouter des photos de certaines pages de ton carnet de traces pour illustrer ton propos.

1. Prends quelques minutes pour réfléchir sur ton appréciation en remplissant la fiche [Rendre compte de mon expérience d'appréciation](#).



# Sur/emballage

## Parcours 2 > Projet 5



2. Prends aussi quelques minutes pour réfléchir sur ta création en remplissant la fiche **Rendre compte de mon expérience de création**.
3. Ton enseignant a très hâte d'apprécier tout ton projet ! À l'aide de l'outil de dépôt, achemine-lui :
  - les fiches complétées pour rendre compte de ton processus d'appréciation et de création ;
  - les photos de ton emballage ainsi qu'un texte de présentation OU l'adresse de la page exacte du projet Sur/emballage dans ton portfolio numérique.
4. Présente ton emballage à un membre de ta famille ou à un ami. Prends quelques minutes pour lui partager tes réflexions sur ta démarche de création.
5. Si tu le désires, expose ton emballage dans la Galerie du cours d'arts plastiques.



**BRAVO !**

**Tu as fini ce projet d'arts plastiques ! Rendez-vous dans le prochain.**



# Activité d'apprentissage

Arts plastiques  
Secondaire

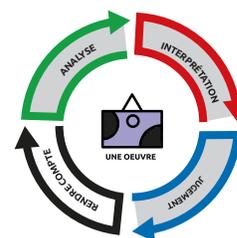


## APPRÉCIER UNE IMAGE MÉDIATIQUE

**C'est le moment d'apprécier l'œuvre que tu as choisie. Pour cela, réponds aux questions suivantes.**



Inscris le titre de l'œuvre que tu as choisie, la référence complète et l'hyperlien, s'il y a lieu. Voilà qui permettra à ton enseignant de l'apprécier à son tour.



### 1. Analyse l'œuvre en considérant les composantes suivantes.

- A) Quelles émotions ressens-tu en examinant cette œuvre ?
- B) Quels éléments du langage plastique peux-tu percevoir dans cette œuvre ?
- C) As-tu porté attention aux dimensions, à l'organisation, aux formes et aux volumes, etc. ? Enrichis ton analyse à partir de l'observation de ces éléments.
- D) Quels indices te permettent de repérer des aspects historiques ou socioculturels ?
- E) As-tu pensé consulter la fiche de l'œuvre dans ton Répertoire culturel ? Elle te renseignera sur l'auteur, l'époque, le pays d'origine, le courant artistique, etc. Voilà un bon point de départ pour compléter ta recherche et enrichir ton analyse.
- F) Quels liens établis-tu entre les différents éléments de ton analyse ? Résume tes découvertes en quelques lignes ou à l'aide d'un schéma.

### 2. Interprète l'œuvre à partir des questions suivantes.

- A) Quels éléments expressifs et symboliques observes-tu ? Quels sens leur accordes-tu ?
- B) As-tu porté attention à l'atmosphère qui se dégage, aux choix de couleurs, à la présence de signes qui illustrent une idée, etc. ?
- C) Selon toi, quel message l'artiste véhicule-t-il à travers son œuvre ?
- D) Quels liens établis-tu avec d'autres œuvres que tu as déjà vues ?
- E) Enrichis ton interprétation du sens de l'œuvre avec des informations complémentaires.
- F) Résume tes découvertes dans ton carnet de traces en créant un croquis.
- G) N'hésite pas à consulter les ressources utiles proposées dans la fiche de l'œuvre.



## APPRÉCIER UNE IMAGE MÉDIATIQUE (SUITE)

### 3. Poursuis ton appréciation de l'œuvre en posant un jugement à la fois critique et esthétique.

- A) En quoi ton premier regard est-il différent de l'interprétation que tu viens de faire à la lumière de tes recherches ? Pour t'aider, compare les deux résumés et explique en quoi ton appréciation a évolué.
- B) En quoi l'étude de cette œuvre est-elle pertinente dans ton cours d'arts plastiques ? Pose un jugement critique et esthétique sur l'œuvre.
- C) Communique ton point de vue à ton enseignant en lui faisant parvenir. Utilise l'outil de dépôt.

### 4. Rends compte de ton expérience d'appréciation en répondant aux questions suivantes.

- A) Que retiens-tu de cette expérience ?
- B) Qu'as-tu appris de nouveau jusqu'à présent ?
- C) Quelles émotions vécues au contact de ces œuvres ?

### 5. À l'aide de cette liste de vérification, confirme que tu as effectué toutes les étapes du processus d'appréciation.

- > **Idées, impressions et commentaires ? Partage-les à ton enseignant.**

# Activités d'apprentissage

## ➤ Sur/emballage

Arts plastiques  
Secondaire



### APPRÉCIATION D'UN EMBALLAGE

#### Réponds aux questions suivantes.

- 1) Photographie l'emballage que tu as choisi et insère la photo ici.
- 2) Quelles sont les couleurs utilisées ? Comment les décrirais-tu ?  
Sont-elles harmonieuses ? Contrastées ? Accrocheuses ?
- 3) Repères-tu d'autres éléments du langage plastique ?  
Au besoin, consulte le dictionnaire.
- 4) Les polices de caractères sont-elles stylisées ou sobres ? Explicite ta réponse.
- 5) Les polices de caractères sont-elles nombreuses ? Précise ta réponse.
- 6) L'organisation de l'espace est-elle dynamique ou épurée ? Explicite ta réponse.
- 7) Un élément visuel est-il utilisé de façon répétée ? Si oui, quel est-il ?  
Dans quel but ? Commente.
- 8) L'emballage exerce-t-il une fonction utilitaire autre que de contenir le produit ?  
Laquelle ?
- 9) Le nom ou la marque du produit est-il mis en évidence ?  
Comment, par quel procédé ?
- 10) Quelles autres informations se trouvent sur l'emballage ?
- 11) Quel message est envoyé au consommateur, selon toi ?
- 12) Quelles émotions as-tu ressenties au contact de cet emballage ?
- 13) Y a-t-il une symbolique ou une signification cachée selon toi ?
- 14) Estimes-tu que cet emballage est réussi ? Pourquoi ?  
Sur quels critères te bases-tu ?
- 15) Estimes-tu que cet emballage est écoresponsable ? Pourquoi ?
- 16) L'emballage pourrait-il avoir une autre utilisation : réutilisation, recyclage, etc. ?
- 17) Pour ton projet de création, quels éléments retiens-tu ?



# Aide-mémoire

> Pensée design

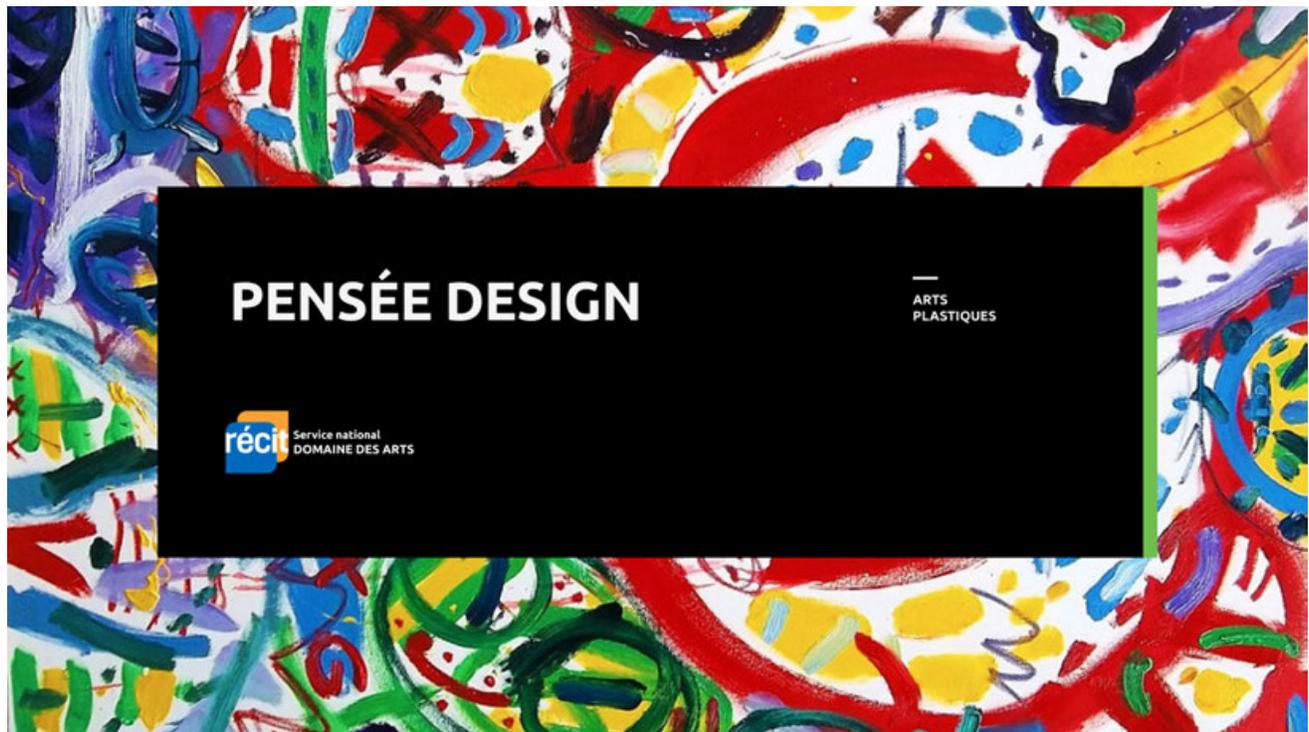
Arts plastiques  
Secondaire



Il existe plusieurs processus d'innovation. La **pensée design** en est un. En anglais, on dit design *thinking*.

On peut la comparer à la dynamique de création. Cependant, la pensée design vise le design plutôt que la création d'œuvre d'art. Elle constitue une synthèse entre la pensée analytique et la pensée intuitive, c'est-à-dire entre le rationnel et l'intuition.

Quand on parle de design, il s'agit principalement de dessiner et de concevoir. L'objet final peut être un ordinateur, une lampe, un emballage, un robot, etc. La pensée design implique une cocréation entre le créateur et l'utilisateur.



# Aide-mémoire

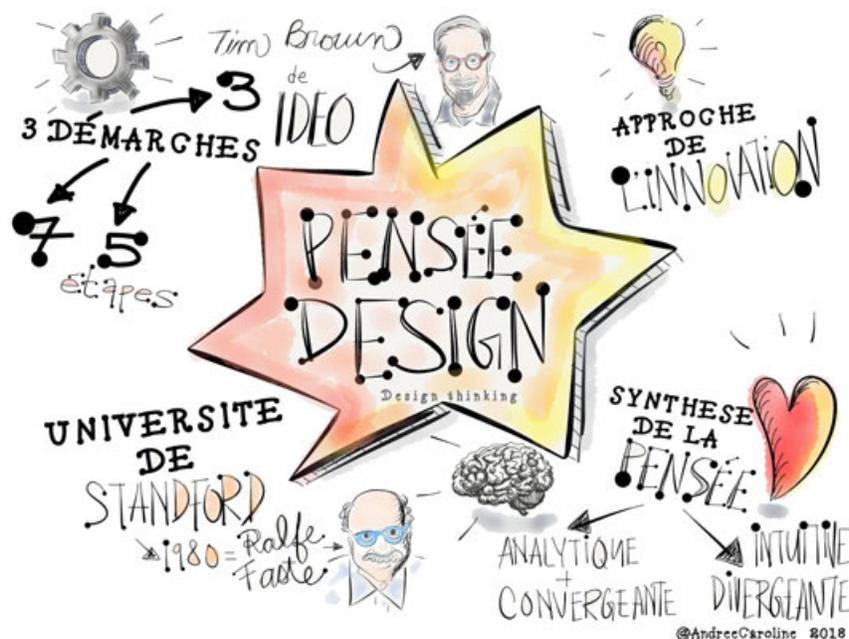
> Pensée design

Arts plastiques  
Secondaire



## COMMENT INNOVER ? EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN

Résumé du concept



récit Service national  
DOMAINE DES ARTS

Ce processus a été développé à l'Université de Stanford dans les années 80 par Rolf Faste, designer industriel américain. Mais c'est Tim Brown, président de l'entreprise de design IDEO, qui l'a fait connaître dans les dernières années. IDEO est une entreprise connue pour avoir conçu certains produits qui ont marqué l'histoire du design, comme la première souris d'Apple.

La pensée design est un processus en plusieurs étapes. Selon les auteurs auxquels on se réfère, le nombre d'étapes varie.

**Voici les 5 étapes les plus reconnues : ressentir, définir, imaginer, prototyper, tester.**

# Aide-mémoire

> Pensée design

Arts plastiques  
Secondaire



COMMENT INNOVER ?  
EXPLOITER LA PENSÉE DESIGN

LE PROCESSUS



- 1) Ressentir les besoins, les goûts et les intérêts de l'utilisateur, celui qui aura à utiliser l'objet.
- 2) Définir la problématique.
- 3) Imaginer différentes hypothèses ou solutions. Choisir la meilleure.
- 4) Créer un prototype.
- 5) Tester le prototype auprès des utilisateurs.

## À retenir !

La pensée design est un processus d'innovation servant à concevoir des objets qui correspondent davantage au besoin des utilisateurs.

# Activités d'apprentissage

## > Sur/emballage

Arts plastiques  
Secondaire



## RENDRE COMPTE DE MON EXPÉRIENCE D'APPRÉCIATION

Réponds aux questions suivantes.

- 1) Photographie des pages de ton carnet de traces que tu trouves pertinentes dans ton processus d'appréciation. Insère les photos dans ton document.



- 2) Quel emballage as-tu choisi et pourquoi ?
- 3) Que retiens-tu de cette expérience d'appréciation ?
- 4) Qu'as-tu appris de nouveau à travers cette appréciation ?
- 5) Comment pourrais-tu utiliser ce que tu as appris à travers cette appréciation ?
- 6) Ton regard sera-t-il changé à l'avenir lorsqu'il se posera sur un emballage ?

> **Idées, impressions et commentaires ?**  
**Partage-les à ton enseignant.**

# Activités d'apprentissage

➤ Sur/emballage

Arts plastiques  
Secondaire



## RENDRE COMPTE DE MON EXPÉRIENCE DE CRÉATION

Réponds aux questions suivantes.

- 1) Photographie des pages de ton carnet de traces que tu trouves pertinentes dans ton processus de création : esquisse, croquis, notes. Insère les photos.



- 2) Qu'est-ce qui t'inspire le plus ? Rappelle-toi l'emballage apprécié et ceux que tu as aperçus sur le Web, leur design, etc.
- 3) Comment as-tu vécu le processus de création ? Difficile, motivant, neutre, etc. ?
- 4) Quelles étapes as-tu expérimentées pour en arriver à ta création finale ?
- 5) Parmi les nombreuses décisions que tu as prises au long du projet, cibles-en une que tu trouves particulièrement importante. Explique pourquoi tu as pris cette décision pour mener à bien ton projet.
- 6) Quelles émotions as-tu vécues pendant ce projet ?
- 7) Qu'as-tu appris de nouveau à travers celui-ci ?
- 8) Quels éléments te satisfont le plus ?
- 9) Quelles ont été tes difficultés ? Comment les as-tu contournées ?

➤ **Idées, impressions et commentaires ?**  
**Partage-les à ton enseignant.**

# GRILLE D'ÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

Arts plastiques | 4<sup>e</sup> secondaire

Parcours 2

Titre : Sur/emballage

Compétence 2 : Créer des images médiatiques



Date :

Nom et prénom de l'élève :

Groupe classe :

	Répond au-delà des attentes	Répond très bien aux attentes	Répond aux attentes (note de passage)	Répond en deçà des attentes	Ne répond pas aux attentes
	Prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel			Aucune prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel	
<b>Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs, des matériaux et des outils</b>	L'élève maîtrise de manière pertinente et novatrice les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise avec habileté et pertinence les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon acceptable les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon limitée les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon inadéquate les éléments ciblés dans cette SAÉ.
<b>Cohérence de l'organisation des éléments</b>	L'élève utilise de façon pertinente et complexe les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon pertinente les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon sommaire les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise très difficilement les éléments ciblés dans cette SAÉ.
Organisation de l'espace (énumération, juxtaposition, superposition, etc.)	L'élève organise sa réalisation de façon à mettre en valeur les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa réalisation en respectant les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa production en respectant quelques éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production qui a peu de liens avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production n'ayant aucun lien avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.

## ÉVALUATION FINALE



# GRILLE DE COÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

Arts plastiques | 4<sup>e</sup> secondaire

Parcours 2

Titre : Sur/emballage

Compétence 2 : Créer des images médiatiques



Prénom et nom :

Groupe classe :

Nom de ton enseignant(e) :

Cote :

A Répond **au-delà** des attentes

B Répond **adéquatement** aux attentes

C Répond **minimalement** aux attentes

D **Ne répond pas** aux attentes

I/S **Incomplet** ou répond aux attentes avec un **soutien constant**

## CRITÈRES

### Cohérence de l'organisation des éléments

J'ai organisé les éléments de ma réalisation selon les propositions de ce projet.

<b>Que veut dire ce critère ?</b> Les éléments exploratoires dans <b>le carnet de traces et/ou la réalisation finale</b> comportent l'application de connaissances (ex. : lignes, couleurs pigmentaires, textures réelles et représentées, motifs, volume réel, etc.) qui favorisent la compréhension du message. La réalisation finale répond à la proposition de création de ce projet tout en tenant compte du message à communiquer aux destinataires (ex. : l'écorce d'arbre collée sur l'emballage représente l'authenticité des éléments biologiques du produit imaginé).	élève	cote	cote finale*
	enseignant(e)	cote	

### Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes, aux matériaux et aux outils

J'ai utilisé les gestes transformateurs, les matériaux et les outils proposés dans ce projet.

<b>Que veut dire ce critère ?</b> Les éléments exploratoires dans <b>le carnet de traces et/ou la réalisation finale</b> révèlent une utilisation des gestes, des outils et des matériaux en lien avec la création <b>traditionnelle ou numérique</b> . Cette utilisation favorise la compréhension du message à communiquer en tenant compte des destinataires (ex. : le carton qui forme l'emballage est choisi pour récupérer des matériaux dans l'optique de créer de manière écologique).	élève	cote	cote finale*
	enseignant(e)	cote	

## ÉVALUATION FINALE

### Rendre compte<sup>1</sup>

Rédige un texte qui résume tes forces et tes défis. Pour cela, sers-toi des réflexions notées dans ton carnet de traces lorsque tu as rendu compte de ta dynamique de création.

Commentaires de l'enseignant(e)

\*La décision quant à la cote finale revient à l'enseignant(e).

<sup>1</sup>Les contenus du « rendre compte » sont utiles pour comprendre les apprentissages des élèves, mais ne doivent pas faire partie d'un résultat communiqué au bulletin. Ces critères d'évaluation sont ceux prescrits dans le [Cadre d'évaluation des apprentissages](#) par le ministère de l'Éducation du Québec (MEQ).

# GRILLE D'ÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

Arts plastiques | 4<sup>e</sup> secondaire

Parcours 2

Titre : Sur/emballage

Compétence 3 : Apprécier des images



Date :

Nom et prénom de l'élève :

Groupe classe :

Une appréciation pertinente qui se fonde sur les éléments suivants :	Répond au-delà des attentes	Répond très bien aux attentes	Répond aux attentes (note de passage)	Répond en deçà des attentes	Ne répond pas aux attentes
<b>Processus d'appréciation</b> Analyse Interprétation Jugement	L'élève réalise avec <b>aisance toutes</b> les phases du processus d'appréciation.	L'élève réalise avec <b>justesse toutes</b> les phases du processus d'appréciation.	L'élève réalise <b>toutes</b> les phases du processus d'appréciation.	L'élève <b>omet la plupart</b> des phases du processus d'appréciation.	L'élève <b>ne réalise aucune</b> des phases du processus d'appréciation.
<b>Pertinence de l'appréciation</b> Capacité de l'élève à situer l'image dans des contextes historique et/ou socioculturel selon la tâche demandée	L'élève relève plusieurs éléments socioculturels et historiques en lien avec l'image choisie.	L'élève relève certains éléments socioculturels et historiques en lien avec l'image choisie.	L'élève relève certains éléments socioculturels ou historiques en lien avec l'image choisie.	L'élève relève peu d'éléments socioculturels ou historiques en lien avec l'image choisie.	L'élève ne relève aucun élément socioculturel ni historique en lien avec l'image choisie.

## ÉVALUATION FINALE



# GRILLE DE COÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

Arts plastiques | 4<sup>e</sup> secondaire

Parcours 2

Titre : Sur/emballage

Compétence 3 : Apprécier des images



Prénom et nom :

Groupe classe :

Nom de ton enseignant(e) :

Cote :

- A Répond **au-delà** des attentes
- B Répond **adéquatement** aux attentes
- C Répond **minimalement** aux attentes
- D **Ne répond pas** aux attentes
- I/S **Incomplet** ou répond aux attentes avec un **soutien constant**

## CRITÈRES

### Pertinence de l'appréciation

J'ai utilisé la démarche d'appréciation pour établir des liens entre les aspects de l'œuvre et les émotions que j'ai ressenties en l'analysant.

Que veut dire ce critère ?

L'appréciation est fondée sur la capacité à décoder une image. La pertinence de l'appréciation se mesure sur la capacité à faire des liens entre les éléments de l'œuvre (lignes, formes, couleurs symboliques, organisation ou représentation des éléments, etc.) et les sentiments ou émotions que ces éléments nous font ressentir.

Les éléments notés dans **le carnet de traces et/ou la fiche d'appréciation** proposée comportent des liens entre les éléments observés dans l'œuvre et les émotions ressenties à leur contact (ex. : la couleur verte donne une impression de produit naturel et santé).

élève	cote	cote finale*
enseignant(e)	cote	

## ÉVALUATION FINALE

### Rendre compte<sup>1</sup>

Rédige un texte qui résume tes forces et tes défis. Pour cela, sers-toi des réflexions notées dans ton carnet de traces lorsque tu as rendu compte de ta dynamique de création.

Commentaires de l'enseignant(e)

\*La décision quant à la cote finale revient à l'enseignant(e).

<sup>1</sup>Les contenus du « rendre compte » sont utiles pour comprendre les apprentissages des élèves, mais ne doivent pas faire partie d'un résultat communiqué au bulletin. Ces critères d'évaluation sont ceux prescrits dans le [Cadre d'évaluation des apprentissages](#) par le ministère de l'Éducation du Québec (MEQ).