

# ARTS PLASTIQUES

PROGRAMME RÉGULIER > SECONDAIRE 4



## PROJET 7

### BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Te souviens-tu de la première bande dessinée que tu as lue ? Qu'en retiens-tu ? Des personnages ? De l'histoire ? Des images ? Que dirais-tu de créer aujourd'hui ta propre bande dessinée ?

#### Sais-tu ce qu'est un scénarimage ?

Pour te familiariser avec ce concept, consulte les exemples dans ton Répertoire culturel INFLUX.

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre

Dans le cadre de ce projet, tu créeras une à deux planches de bande dessinée. À toi de décider comment tu souhaites disposer tes cases sur chaque planche.

Le thème consistera à dénoncer un ou des préjugés que l'on entretient quelquefois envers les adolescents. Ces préjugés peuvent être en lien avec un enjeu social, l'amour, les médias sociaux, la cyberdépendance, l'amitié, les expérimentations, l'indépendance, l'anxiété, le choix de carrière, la consommation, etc.

Le personnage principal de ta bande dessinée sera un adolescent. Ce peut être toi-même ou un personnage fictif. Tu auras l'occasion de trouver ton style d'histoire (humoristique, d'aventure, fantastique, de science-fiction, réaliste, historique, etc.) et ton style graphique (réaliste, caricatural, enfantin, grossier, à ligne claire, roman-photo, manga, gros nez, etc.).



# Survol du projet



## DURÉE APPROXIMATIVE



7 heures

## INTENTIONS



Apprécier des images médiatiques

Créer une œuvre médiatique

## REPÈRES CULTURELS



Bande dessinée

## GESTES TRANSFORMATEURS



Appliquer un pigment  
Tracer à main levée  
Équilibrer  
Photographier

## MATÉRIAUX ET OUTILS



Crayons de bois et/ou encre de Chine  
Crayon graphite (crayon de bois)  
Feutre noir de type Sharpie ultrafin OU  
Feutre noir de type Pilot  
Colle  
Ciseaux  
Feuilles blanches  
Règle  
Imprimante

## LANGAGE PLASTIQUE



Ligne dessinée  
Valeur dans les tons  
Textures représentées  
Volume suggéré  
Perspective en diminution  
Perspective avec chevauchement  
Perspective avec point de fuite  
Perspective cavalière

# Survol du projet



## Astuce !

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

1. Avant de plonger dans la réalisation de ton projet, teste tes connaissances en complétant le quiz [BD et langage plastique](#).
2. Dans ton carnet de traces, note les informations sur le projet de manière créative.
  - Titre : BD : ce qu'on ignore de l'adolescence
  - Geste :
  - Technique :
  - Matériaux et outils :
  - Repères culturels :
  - Langage plastique :
  - Date :
3. Prends quelques minutes pour réfléchir à ce que tu aimerais partager sur l'adolescence.
  - A) Sous quel angle aimerais-tu aborder ce thème ?
  - B) Quel message aimerais-tu transmettre à ceux qui ont des préjugés à propos des adolescents ?
  - C) À qui aimerais-tu transmettre ce message : adolescents, adultes, aînés, etc. ? Pourquoi ?

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Parcours 3 > Projet 7



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre



## Astuce !

Dans ton carnet de traces, inscris le sous-titre « **Appréciation** ». Notes-y tes réflexions personnelles.

La bande dessinée est un genre complexe. On y retrouve à la fois un style de dessin, un style littéraire, des personnages, une ambiance... Tous ces éléments doivent être considérés lors de la création. Leur choix sera déterminé en grande partie selon le public cible.

1. **A)** As-tu déjà fait une bande dessinée ? Si oui, où as-tu puisé ton inspiration ?  
**B)** Nomme des personnages marquants de tes lectures.  
**C)** Quel style de bande dessinée préfères-tu ? Pourquoi ?

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



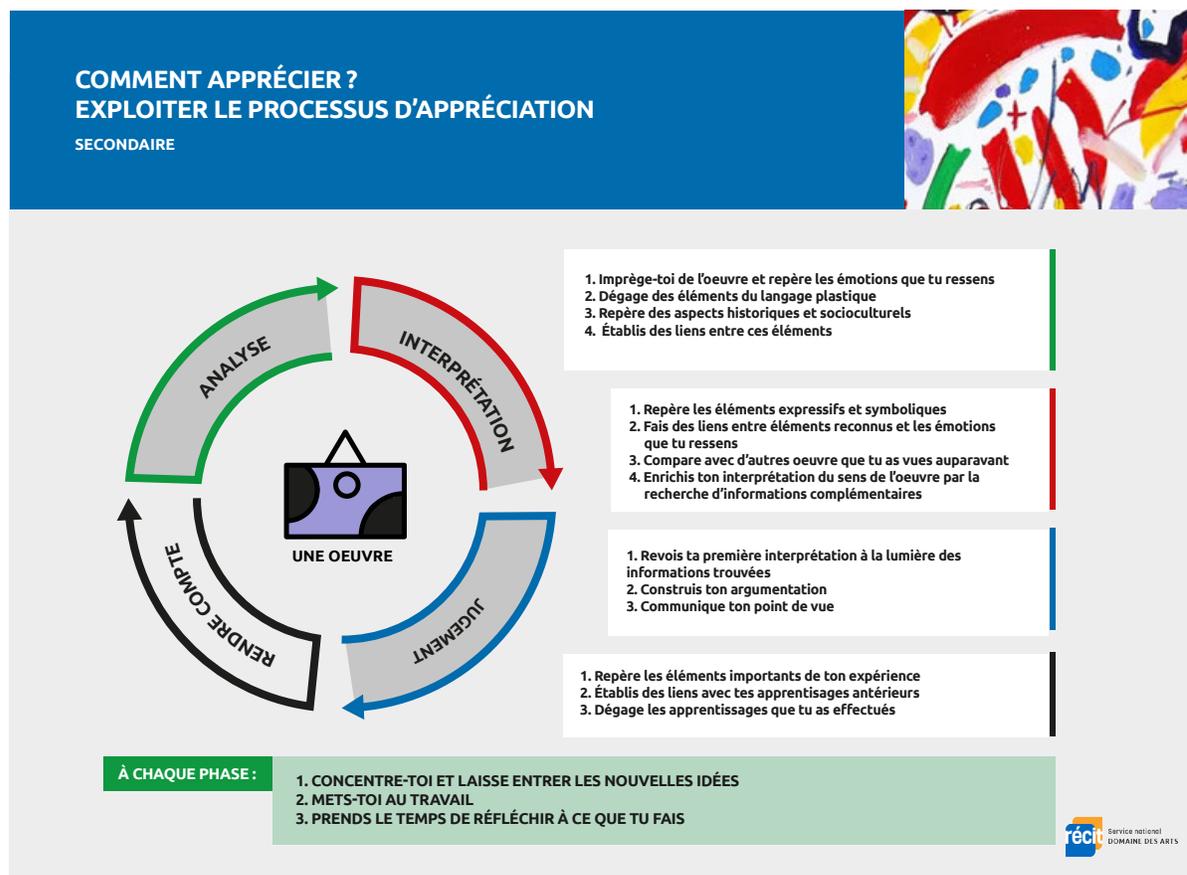
2. Pour en apprendre davantage sur l'univers de ce projet, visionne la capsule explicative suivante : [Bande dessinée](#).
3. Pour découvrir divers artistes de la bande dessinée, visite les sites Web suivants.
  - A) [Fred Jourdain](#)
  - B) [Michel Rabagliati](#)
  - C) [Marjane Satrapi](#)
  - D) [Lauren Redniss](#)
  - E) [Julie Doucet](#)
  - F) [Enki Bilal](#)
4. Dans le répertoire suivant, tu trouveras spécialement des bédéistes du Québec : <https://www.fbdm-mcaf.ca/univers-bd/repertoire-des-bedeistes/>.
5. Tu peux aussi regarder la capsule vidéo suivante :  
[Fred Jourdain](#)
6. Pour bien comprendre comment se construit une bande dessinée, consulte les documents suivants.
  - A) [Lexique de la bande dessinée](#)
  - B) [Pour tout savoir sur les BD](#)
  - C) [Les styles de BD](#)
  - D) [Les styles graphiques de BD](#)
7. Pour réaliser cette activité, choisis une bande dessinée qui te plait. Tu peux la choisir dans ta bibliothèque personnelle, à la bibliothèque municipale ou même en emprunter une en [version numérique à la BANQ](#).

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



8. C'est le moment de te remémorer les étapes du processus d'appréciation. Consulte l'infographie.



9. Durant le processus d'appréciation, il importe de se poser les bonnes questions. Lesquelles ? Pour le savoir, visionne la capsule explicative [Comment apprécier une image médiatique.](#)

10. Que retiens-tu de cette capsule ? Note les éléments clés dans ton carnet de traces.

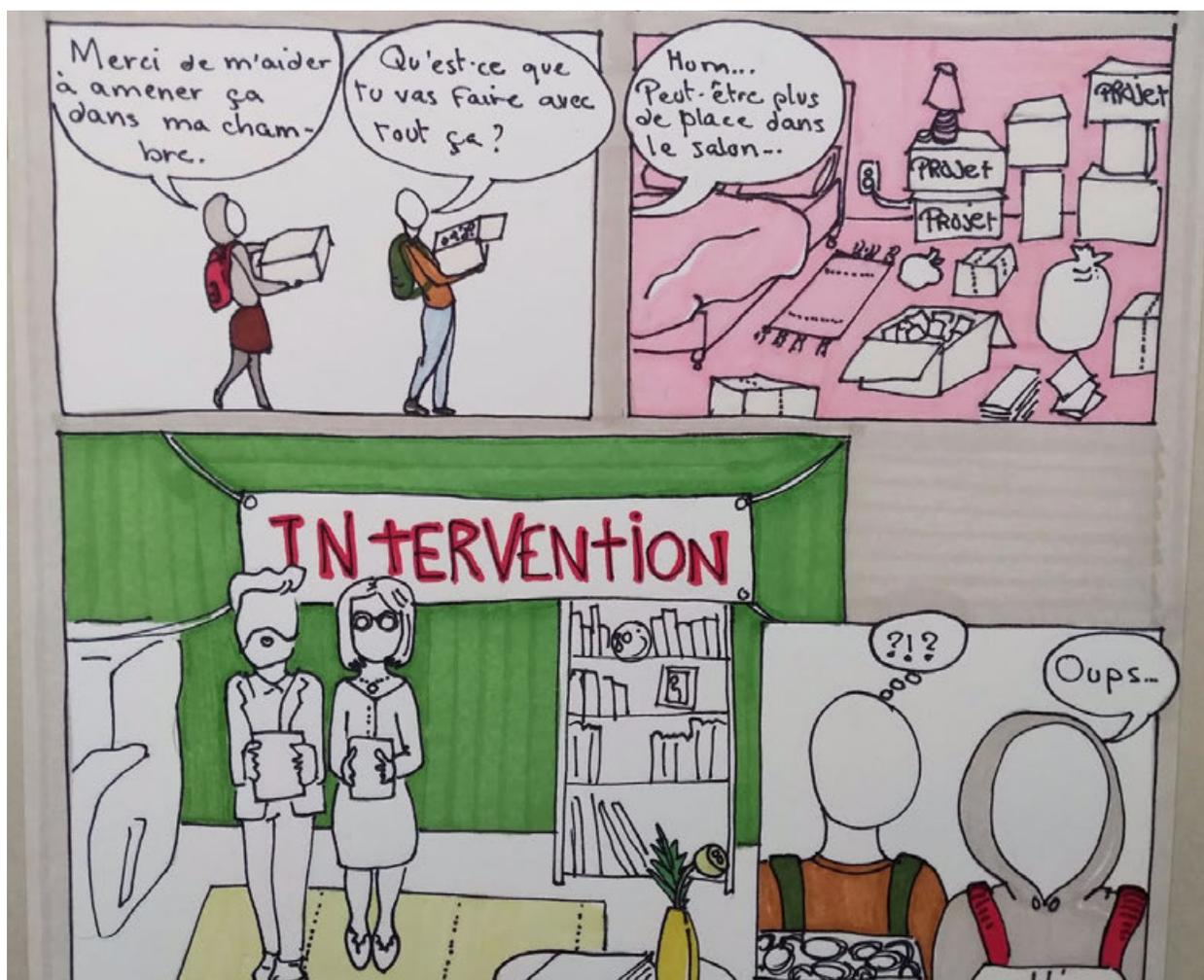
# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



11. Lis et observe la bande dessinée que tu as choisie afin d'en apprécier les diverses composantes.
12. Voici une [fiche d'appréciation](#). Réponds aux questions en observant cette bande dessinée de plus près.
13. Lis et observe la bande dessinée que tu as choisie afin d'en apprécier les diverses composantes.

À toi maintenant de créer ta propre bande dessinée !



# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Parcours 3 > Projet 7



Je me prépare

J'apprécie

Je crée

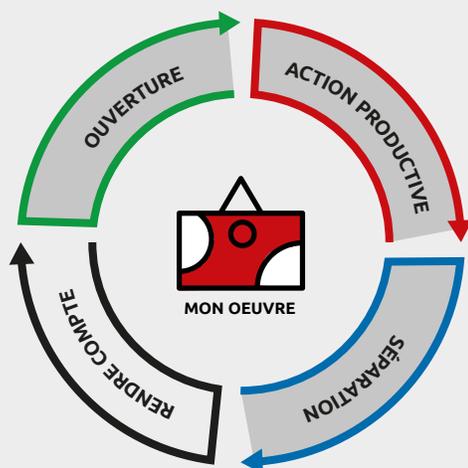
J'expose

As-tu envie de plonger dans la création ?

Te souviens-tu ? La dynamique de création comprend trois phases : ouverture, action productive et séparation. Pour te rafraîchir la mémoire, consulte cette infographie.

## 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

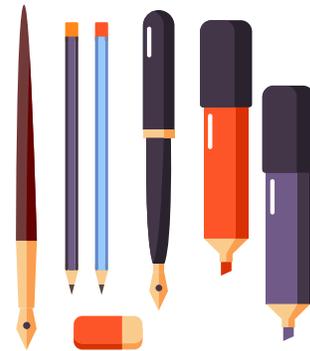
# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence3

## Parcours 2 > Projet 7



Pour réaliser ce projet, tu auras besoin de :

- crayons de bois et/ou encre de Chine
- crayon à mine ou crayon graphite
- feutre de type Sharpie ultrafin noir
- colle
- ciseaux
- planches (feuilles pour la création)
- règle
- imprimante (couleur ou noir et blanc)



### Astuce !

**Planifie bien ton temps !**

**Réserve environ 4 heures pour ce projet.**

## Ouverture

1. Pour débiter, il est important de réfléchir aux différents aspects de ta bande dessinée. Dans ton carnet de traces, note tes réponses aux questions suivantes.
  - A) Quel sera le style (humoristique, d'aventure, fantastique, de science-fiction, 15)
  - B) Quel message veux-tu communiquer concernant certains préjugés envers les adolescents ?
  - C) Quel sera le public ciblé ou tes destinataires (adolescents, adultes, enfants, parents, direction scolaire, aînés, etc.) ?
  - D) Quelle sera l'intrigue (le début, la fin et les péripéties entre les deux) ? Quels seront tes personnages, le lieu de l'intrigue, etc. ?
  - F) Quel sera le style graphique (réaliste, caricatural, enfantin, grossier, ligne claire, roman-photo, manga, gros nez, etc.) ?

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



2. Le personnage principal sera-t-il toi-même ou un adolescent fictif ?
3. Pour le décor, tu peux travailler à partir d'une banque d'œuvres du [MBAM](#) et du [MNBAQ](#), ou t'en inspirer. Sinon, tu peux utiliser une image libre de droits trouvée sur le Web.
4. En navigant parmi les images, choisis aussi un personnage qui représente bien le sujet que tu veux aborder. Lorsque ce sera fait, laisse jaillir les idées de ton imaginaire pour élaborer ton histoire !
5. Pour bien préparer ton travail, voici deux tableaux à remplir afin de cerner les composantes de ta bande dessinée.

### A) Description des personnages

Nom	Âge	Sexe	Caractéristiques	Rôle

### B) Composantes de l'histoire

Intrigue	
Message	
Lieu	
Atmosphère	
Chûte (fin surprenante de l'histoire)	
Autre	

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

## Parcours 3 > Projet 7



6. Les ressources suivantes expliquent bien comment on crée une bande dessinée. Consulte-les avant de poursuivre.
  - A) [Comment on fait les BD ?](#)
  - B) [Créer sa BD : le scénarimage \(storyboard\)](#)
  - C) [Exemple de scénarimage \(Deviant Art\)](#)
7. Dans ton carnet de traces, écris un synopsis qui résume ton histoire de façon brève.
8. Ensuite, télécharge deux fois [deux canevas de planches de BD](#). Les deux premiers canevas te serviront pour une première esquisse et les deux autres pour ta BD finale. Tu peux aussi dessiner toi-même tes planches avec une règle.
9. Dans ces canevas, dessine une première esquisse rapide de ton histoire. Choisis les plans les plus judicieux : gros plan, plan rapproché, plan américain, plan d'ensemble. Pour en savoir plus sur les plans, regarde cette vidéo : [Cadrage](#).



### Astuce !

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



# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Parcours 3 > Projet 7



## Action productive

10. Sur tes deux autres canevas vides, commence ta bande dessinée au crayon à mine ou au crayon graphite.
11. Imprime les décors et les personnages que tu as choisis. Découpe-les, puis dispose-les dans les cases de ta BD. Quand l'organisation te satisfait, tu peux les coller.
12. Télécharge des [phylactères](#) pour les imprimer et les coller aux endroits désirés. Tu peux aussi les dessiner.
13. Ajoute le texte.
14. Retrace toutes tes lignes au feutre de type Sharpie ultrafin noir, incluant les cases et le texte.
15. Applique de la couleur, en faisant différentes valeurs de tons et de teintes.

## Séparation

16. Observe bien et relis ta bande dessinée.
17. Réponds aux questions suivantes dans ton carnet de traces.
  - A) Quel est le message que tu as souhaité partager avec ton public ? En quoi est-il important pour toi ?
  - B) De quelle façon les images que tu as créées reflètent-elles bien ton message ?
  - C) En quoi le personnage que tu as choisi incarne-t-il bien l'esprit que tu as souhaité rendre dans ton travail ?
  - D) As-tu pris en compte tes destinataires ?
  - F) Peux-tu faire des liens entre ta création et celles des artistes bédésistes dont tu as parcouru le travail ? Quels sont les aspects similaires entre les créations ?

# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Parcours 3 > Projet 7



18. À la lumière de tes dernières réflexions, tu peux retoucher ta bande dessinée pour l'améliorer.
19. Photographie ta bande dessinée et dépose les photos dans ton portfolio numérique.

**Ton œuvre est maintenant finalisée ! Bravo !**

Je me prépare

J'apprécie

Je crée

J'intègre

## 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.

Pour réaliser cette phase, tu rempliras deux 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.



# BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Parcours 3 > Projet 7



1. Prends quelques minutes pour réfléchir sur ton appréciation en remplissant la fiche Rendre compte de mon expérience d'appréciation.
2. Prends 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 projet ainsi qu'un texte de présentation OU l'adresse de la page exacte du projet BD : ce qu'on ignore de l'adolescence dans ton portfolio numérique.
4. Présente ta création à un membre de ta famille ou à un ami. Prends quelques minutes pour lui partager tes réflexions sur ta démarche.
5. Si tu le désires, expose ta création dans la Galerie du cours d'arts plastiques.

**Félicitations ! Tu as accompli l'ensemble des activités liées à ce projet !**

# Activité d'appréciation

➤ BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Arts plastiques  
Secondaire



## APPRÉCIATION D'UNE BANDE DESSINÉE

Réponds aux questions suivantes.

- 1) Photographie la page couverture de ta bande dessinée. Insère la photo ici. Précise la référence : AUTEUR. (date). Titre, ville : maison d'édition, nombre de pages.
- 2) Quelles sont tes premières impressions devant cette page couverture ? La bande dessinée te paraît-elle captivante, mystérieuse, déprimante, etc. ? Explique ta réponse.
- 3) Après avoir lu cette BD, estimes-tu que la page couverture correspond à son contenu ? Explique ta réponse en indiquant quels éléments graphiques (exemples : formes, textes, couleurs, techniques) sont des révélateurs de l'histoire racontée.
- 4) Quelles couleurs ont été utilisées ? Nomme-les.
- 5) Comment trouves-tu la police de caractères ? Est-elle stylisée ou sobre ? Précise ta réponse.
- 6) Quel type d'illustrations est utilisé ? Réaliste, stylisé, caricatural, artistique, minimaliste, etc. ?
- 7) Repères-tu d'autres éléments du langage plastique ? Note-les tous. Au besoin, consulte le dictionnaire ou les infographies de ta boîte à outils.
- 8) L'organisation de l'espace est-elle dynamique ou, au contraire, statique, plutôt épurée ? Consulte les infographies liées au langage plastique pour mieux expliquer ta réponse.
- 9) À qui s'adresse cette BD, selon toi ? Pourquoi ?
- 10) Durant la lecture, as-tu ressenti d'autres émotions que celles qui ont émergé au premier contact de la page couverture ? Explique ta réponse.
- 11) Quel est le message véhiculé dans cette BD, selon toi ?

# Activité d'appréciation

➤ BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Arts plastiques  
Secondaire



## APPRÉCIATION D'UNE BANDE DESSINÉE (SUITE)

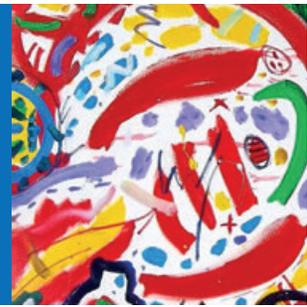
### Réponds aux questions suivantes.

- 12) Peux-tu faire des liens entre les émotions ressenties et les éléments du langage plastique ? Si oui, explique ta réponse à l'aide d'un exemple. Si non, explique pourquoi.
- 13) En faisant une petite recherche, peux-tu repérer des aspects historiques ou socioculturels dans la BD ? Nomme-les et explique ta réponse.
- 14) Compare cette BD à d'autres BD que tu as lues. Analyse le style graphique, les éléments du langage plastique, les couleurs, les types d'illustrations, l'organisation de l'histoire, le message véhiculé, etc. En quoi ces éléments sont-ils au service de l'histoire ?
- 15) Tu viens de faire plusieurs observations et recherches liées à cette BD. Ton jugement a-t-il changé en cours de route ? Explique ta réponse.
- 16) Quel serait ton jugement final à propos de cette BD. La recommanderais-tu ? Pourquoi ? Exprime les arguments qui appuient ton jugement.
- 17) Pour ton projet de création de BD, quels éléments retiendrais-tu ? Pourquoi ?

# Activités d'apprentissage

➤ BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Arts plastiques  
Secondaire



## RENDRE COMPTE DE MON EXPÉRIENCE D'APPRÉCIATION

Réponds aux questions suivantes dans un document (Word, Google Docs ou autre). Partage-le ensuite à ton enseignant.

- 1) Photographie la page couverture de la bande dessinée que tu as appréciée et insère la photo ici.
- 2) Photographie des pages de ton carnet de traces que tu trouves pertinentes dans ton appréciation. Insère-les ici.
- 3) Décris la BD que tu as choisie : histoire, auteur, style, illustrations, etc.
- 4) Pourquoi as-tu choisi cette BD ?
- 5) Que retiens-tu de cette expérience d'appréciation ?
- 6) Quelle est la découverte la plus intéressante que tu as faite ?
- 7) Qu'as-tu appris de nouveau à travers cette appréciation ?
- 8) Comment pourrais-tu utiliser ce que tu as appris ?
- 9) As-tu de la facilité à comparer les BD entre elles ? Justifie ta réponse.
- 10) En quoi ton regard sera-t-il changé à l'avenir lorsque tu choisiras une BD ?
- 11) Penses-tu que ton sens critique se développe de plus en plus ? Pourquoi ?
- 12) Cette appréciation t'a-t-elle donné le goût de lire davantage de BD ? Pourquoi ?

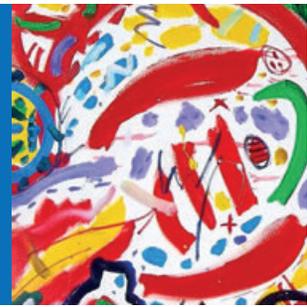
> Idées, impressions et commentaires ?

Partage-les ici à ton enseignant.

# Activités d'apprentissage

➤ BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Arts plastiques  
Secondaire



## RENDRE COMPTE DE MON EXPÉRIENCE DE CRÉATION

Réponds aux questions suivantes.

- 1) Photographie des pages de ton carnet de traces qui témoignent bien de ton processus de création : esquisse, croquis, notes.
- 2) Qu'est-ce qui t'a donné le plus d'inspiration ? Rappelle-toi la BD que tu as appréciée, celles aperçues sur le Web, etc.
- 3) Comment as-tu vécu le processus de création : difficile, motivant, neutre, etc. ? Pourquoi ?
- 4) Quelles étapes as-tu expérimentées pour en arriver à ta BD 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 astuces pourrais-tu partager à des amis qui aimeraient faire de la BD ?
- 10) Quelles ont été tes difficultés ? Comment les as-tu contournées, surmontées ?
- 11) La prochaine fois, comment t'y prendras-tu ? Feras-tu certaines choses différemment ? Pourquoi ?
- 12) Dans quel nouveau projet pourrais-tu intégrer ce que tu as appris ?
- 13) Cette création t'a-t-elle donné le goût de créer d'autres BD (projet personnel ou scolaire) ? Pourquoi ?

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

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

Parcours 3

Titre : BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

Compétence 2 : Créer des images médiatique



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
	<b>Prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel</b>			<b>Aucune prise en compte des destinataires dans la communication d'un message visuel</b>	
<b>Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs, des matériaux et des outils</b>	L'élève maîtrise de manière <b>pertinente et novatrice</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise avec <b>habileté et pertinence</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon <b>acceptable</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon <b>limitée</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon <b>inadéquate</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.
<b>Cohérence de l'organisation des éléments</b> Organisation de l'espace (énumération, juxtaposition, superposition, etc.)	L'élève utilise de façon <b>pertinente et complexe</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon <b>pertinente</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise de façon <b>sommaire</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise <b>difficilement</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.	L'élève utilise <b>très difficilement</b> les éléments ciblés dans cette SAÉ.
Relation entre la production et la proposition de départ	L'élève organise sa réalisation de façon à <b>mettre en valeur</b> les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa réalisation en <b>respectant</b> les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève organise sa production en <b>respectant quelques éléments</b> de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production qui a <b>peu de liens</b> avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.	L'élève réalise une production <b>n'ayant aucun lien</b> avec les éléments de la proposition de création et son idée de création.
<b>Authenticité de la production</b> Absence de clichés Présence d'éléments originaux et expressifs	L'élève crée des réalisations <b>expressives et originales</b> liées à la proposition de création.	L'élève crée des réalisations <b>expressives</b> liées à la proposition de création.	L'élève crée des réalisations teintées de <b>quelques</b> clichés.	L'élève crée des réalisations teintées de <b>plusieurs</b> clichés.	L'élève crée des réalisations <b>constituées presque exclusivement</b> de clichés.

## ÉVALUATION FINALE

# GRILLE DE COÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

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

Parcours 3

Titre : BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

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

### Authenticité de la production

J'ai utilisé ma créativité et mon expressivité, et ma réalisation est originale.

<b>Que veut dire ce critère ?</b> La réalisation finale ne comporte pas de clichés (ex. : objet personnifié avec une bouche et des yeux, personnage allumette, etc.). Les éléments exploratoires dans <b>le carnet de traces et/ou la réalisation finale</b> sont originaux et expressifs. Ils communiquent un message en tenant compte des destinataires (ex. : la couleur verte donne une impression de nature et de santé).	élève	cote	cote finale*
	enseignant(e)	cote	

### 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 des modes de représentation de l'espace (ex. : les perspectives cavalières pour illustrer une scène intérieure) qui favorisent la compréhension du message à communiquer. La réalisation finale répond à la proposition de création de ce projet tout en favorisant la communication du message aux destinataires.	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 découpage et le collage sont précis afin de faciliter le décodage de chacun des éléments).	élève	cote	cote finale*
	enseignant(e)	cote	

## ÉVALUATION FINALE

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

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).

### 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)

---

<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 3

Titre : BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

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  Capacité de l'élève à porter un jugement critique	L'élève relève <b>plusieurs</b> éléments socioculturels <b>et</b> historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève propose une interprétation <b>personnelle</b> et <b>juste</b> de l'image choisie.	L'élève relève <b>certains</b> éléments socioculturels <b>et</b> historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève propose une interprétation <b>juste</b> de l'image choisie.	L'élève relève <b>certains</b> éléments socioculturels <b>ou</b> historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève <b>décrit</b> l'image choisie et justifie <b>à l'occasion</b> son interprétation de l'image.	L'élève relève <b>peu</b> d'éléments socioculturels <b>ou</b> historiques en lien avec l'image choisie.  L'élève <b>décrit sommairement</b> l'image choisie et justifie peu son interprétation de l'image.	L'élève ne relève <b>aucun</b> élément socioculturel ni historique en lien avec l'image choisie.  L'élève <b>décrit sommairement</b> l'image choisie et <b>ne justifie pas</b> son interprétation de l'image.

## ÉVALUATION FINALE



# GRILLE DE COÉVALUATION | FORMATION À DISTANCE (FAD)

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

Parcours 3

Titre : BD : ce qu'on ignore de l'adolescence

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 son contexte socioculturel et historique.

#### Que veut dire ce critère ?

Grâce à l'observation de l'œuvre et à des recherches complémentaires sur celle-ci ou l'artiste, les éléments notés dans **le carnet de traces et/ou la fiche d'appréciation** permettent d'établir des liens avec l'origine de l'œuvre et son époque (ex. : les modes de transport dans l'image laissent supposer que cette œuvre parle du début de notre siècle ; les habitations présentes dans l'image nous indiquent que l'œuvre est possiblement d'origine autochtone de la région du Grand Nord québécois).

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).