

SUR LES TRACES DE MAURICE GAUDREULT, artiste du nord de l'Ontario

Activités de 11^e année (AVI30)

SCULPTURE-Création d'un personnage

Au regard des programmes-cadres Éducation artistique, *Le curriculum de l'Ontario*, 9e et 10e année 2010 (révisé) et Éducation artistique, *Le curriculum de l'Ontario* 11e et 12e année 2010 (révisé)

Ce document est en processus. Vous êtes invités à nous faire part d'ajouts qui enrichiraient le document, d'expériences pertinentes à partager ou de coquilles linguistiques à retoucher. Merci.

info@artsendirect.com

Description

Dans cette unité, l'élève met en pratique les processus de création et d'analyse critique en arts visuels afin de créer et de présenter un personnage en argile en s'inspirant de la démarche artistique de l'artiste franco-ontarien Maurice Gaudreault. Il ou elle établit, à partir des artistes étudiés, de ses expérimentations et de son travail de création en arts visuels, le rapport entre la fonction de l'art et ses conséquences sociales, personnelles ou culturelles.

L'expérimentation des techniques de l'argile auxquelles est exposé l'élève lui permet d'évaluer les techniques applicables à son projet, les moyens de personnaliser son travail et d'exprimer son identité, aussi bien en arts visuels que dans la francophonie. L'élève s'interroge sur les éléments et les principes de la composition existant dans sa sculpture. Il ou elle s'implique activement dans son propre travail et dans le travail d'équipe tant au niveau de la documentation que de la réalisation de son œuvre.

Durée :

Conception : Lise Goulet et Colette Dromaguet

Démonstrations techniques : Jeanne Doucet

Rédaction, photographie et diaporamas, Colette Dromaguet

Validation de contenu : Jeanne Doucet

Révision : Colette Dromaguet

L'AFÉAO remercie le ministère de l'Éducation de son soutien financier pour l'élaboration de cette ressource. Celle-ci a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du ministère

Table des matières

Page 3 – Attentes
 Page 4 – Ressources
 Page 5 – Matériel et outils

EXPLORATION/PERCEPTION – PAGE 6

Page 8 — Exercice 1 — Qui est Maurice Gaudreault?

ANNEXE ARTISTE : Maurice Gaudreault,

Fiche 1 – Artiste d'inspiration

Fiche 2 – Analyse critique

Page 10 — Exercice 2 – Documentation-Recherche d'idées

Fiche 3 – Exploration du sujet/Proposition de création

Page 12 — Exercice 3 – Silhouette et caractéristiques du personnage à réaliser

Fiche 4 – Identité du personnage à sculpter

PROPOSITION DE CRÉATION-PAGE 13

Fiche 5 – Raffinement de la proposition de création

EXPÉRIMENTATION/MANIPULATION-PAGE 14

Diaporama ACTIVITÉ DE FAÇONNAGE

Page 15 — Exercice 4 — Outils et matériel

Page 16 — Exercice 5 — Préparation de l'argile

Technique 1 – Battage et pétrissage de la glaise

Page 17 — Exercice 6 – Préparation et utilisation de la barbotine

Technique 2 – la Barbotine, préparation et utilisation

Page 18 — Exercice 7 – Façonnage du corps

Technique 3 – Le colombin, réalisation et façonnage au colombin

Technique 4 - Amincissement

Technique 5 – Évidage

Page 19 — Exercice 8 – Accessoires et détails

Technique 6 – La plaque et l'enveloppe

Page 20 – Exercice 11 – Changer l'identité du personnage du bout des doigts

PRODUCTION-PRÉSENTATION-PAGE 21

Fiche 6 – Feuille de route/Liste de vérification

RÉTROACTION-PAGE 23

Fiche 7 – Grille d'évaluation adaptée

Attentes

<http://www.edu.gov.on.ca/fre/curriculum/secondary/arts1112curr2010Fr.pdf>

Création et présentation

Dans cette unité d'apprentissage, l'élève sera amené à :

- A1. appliquer le processus de création en arts visuels au travail d'atelier, en insistant sur les étapes de l'exploration et de l'expérimentation.
- A2. appliquer les éléments et les principes de la composition en arts visuels au travail d'atelier, en tenant compte du continuum historique étudié.

Analyse et objectivation

Dans cette unité d'apprentissage, l'élève sera amené à :

- B1. appliquer, surtout à l'oral, le processus d'analyse critique à son travail d'atelier et aux œuvres étudiées, en insistant sur les étapes de la réaction initiale, de la description et de l'analyse.
- B2. établir, à partir du continuum historique étudié et de son travail en arts visuels, le rapport entre la fonction de l'art et ses conséquences sociales, personnelles ou culturelles, en considérant l'artiste comme agent de changement.
- B3. expliquer comment sa pratique en arts visuels et celle des milieux professionnels, locaux, régionaux ou provinciaux contribuent à construire son identité, en lui permettant de se situer par rapport à la culture francophone et de se donner des repères.

Fondements théoriques

Dans cette unité d'apprentissage, l'élève sera amené à :

- C1. utiliser sa connaissance des aspects théoriques et de la terminologie des arts visuels pour communiquer des idées et des émotions.
- C2. faire des rapprochements entre le continuum historique étudié et des contextes sociohistoriques ou culturels correspondants pour effectuer son travail de création, d'analyse et de présentation.
- C3. adopter des conventions en arts visuels, en les appliquant à son travail et lors d'événements artistiques.

Ressources

DIAPORAMAS

©2013-AFÉAO – DIAPORAMA-ACTIVITÉ FAÇONNAGE D'UN PERSONNAGE

IMPRIMÉES

- Bonvalot, Élisabeth, *Le grand livre du modelage*, Éditions Fleurus, Paris, 2012, 143 pages, ISBN : 978 2 215 11117 7
- Chavarria Joaquim, *La céramique, Modelage et moulage*, Éditions Vial, Dourdan, France, 2013, 125 pages, ISBN : 978 2 85101 182 4

EN LIGNE

Maurice Gaudreault

<http://www.crccf.uottawa.ca/passeport/II/C1a/IIC1a03-4.html>

<http://www.lexpress.to/archives/1786/>

Poterie (lexiques)

<http://www.poteriedenesmy.com/l-atelier/lexique-de-l-amateur-de-ceramique.htm>

http://www.lesmainsdanslaterre.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=76:petit-lexique-du-potier&Itemid=41

Matériel/outils

- Argile pour cuisson — Option 1
 - Argile sans cuisson — Option 2
 - 1 plaque de plâtre
 - 1 tournette
 - Ébauchoirs (plusieurs aux bouts variés)
 - Mirettes de 1 à 3 de largeur variée, couteau à potier
 - Accessoires de poterie Trousse d'outils variés à embouts métalliques permettant de texturer ou de créer des motifs. Disponible chez plusieurs fournisseurs de matériaux d'art, p.ex., Brault et Bouthiller
 - Objets variés de l'environnement, p.ex., fourchette, cuiller
 - Fil à découper l'argile
 - Bâtonnets de bois (style bâton à brochette)
 - Éponge
 - Barbotine
 - Chiffons
 - Eau
 - Sac de plastique
- Cuire dans un four à cuisson
 - Sécher à l'air libre
 - Pétrir
 - Avoir un point de vue de ronde-bosse et ajouter des détails ou des textures
 - Couper, trancher, façonner, lisser, créer des motifs répétés, etc.
 - Couper, trancher et évider des parties de la sculpture
 - Créer des détails et des textures
 - Texturer, décorer, polir
 - Découper des tranches ou des blocs
 - Creuser l'intérieur des membres pour la cuisson
 - Lisser l'argile en finition
 - Coller les parties entre elles
 - Entretien du matériel et de l'espace
 - Séchage

Matériel de projection dans la salle de classe

EXPLORATION/PERCEPTION

À l'intention de l'enseignant, voici les contenus d'apprentissage qui seront couverts par l'élève.

ANALYSE ET OBJECTIVATION

PROCESSUS D'ANALYSE CRITIQUE. L'élève :

- Exprime sa réaction initiale,
- Identifie, en les décrivant les objets, le sujet et les éléments de la composition, des techniques, en faisant des liens avec le thème et avec les précisions de la mention de l'œuvre.
- Identifie les principes de la composition (*p. ex., unité et harmonie, équilibre et proportion*) d'une œuvre étudiée, en analysant comment ils permettent d'organiser les éléments et de créer des effets pour mieux comprendre le thème présenté
- Donne une interprétation de l'intention d'une œuvre étudiée ou du message qui y est véhiculé, en faisant des liens avec son vécu et les indices décrits et analysés au cours du processus
- Donne, en guise de jugement, une opinion sur une œuvre étudiée à partir :
 - de différents points observés (*p. ex., pertinence actuelle de l'œuvre en fonction du message véhiculé, impact sur soi-même*);
 - de modes de rétroaction (*p. ex., partage en grand groupe, fiche d'appréciation*).

FONCTION DE L'ART. L'élève :

- Précise le rôle des arts visuels comme miroir d'enjeux sociaux et de l'artiste comme agent de changement
- Établit des liens entre les fonctions des arts visuels (*sociale, de revendication, utilitaire ou commerciale*) et leur influence sur ses propres valeurs comme personne, artiste et spectateur (*p. ex., découverte d'une injustice sociale; intégration de l'art à son style de vie, à son budget; ouverture sur la diversité*).

ART, IDENTITÉ ET FRANCOPHONIE. L'élève :

- Relève des référents culturels (*p. ex., objet, modèle accessible*), aussi bien historiques que contemporains, pour en comprendre le sens et se donner des repères culturels.

FONDEMENTS THÉORIQUES

CONTEXTES SOCIOHISTORIQUES ET CULTURELS. L'élève :

- Associe des thèmes ou des préoccupations qui ressortent des œuvres de Maurice Gaudreault et de Rose-Aimée Bellanger, à des contextes sociohistoriques ou culturels.

Description

Cet atelier permet aux élèves de planifier une œuvre personnelle en s'inspirant de l'artiste franco-ontarien, Maurice Gaudreau. Le personnage créé individuellement sera présenté dans une en scène présentant un

contexte sociohistorique ou culturel, comportant 4 personnages. Les exercices d'exploration guideront les élèves à choisir un sujet, à le documenter et à donner vie au personnage de chaque membre de l'équipe de quatre élèves.

L'élève pourrait aussi réaliser son personnage individuellement et écrire une histoire qui situerait son personnage dans l'espace (lieu géographique) et le temps (époque)

Durée : 210 min

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

Explique aux élèves que les exercices d'exploration permettent de ou d' :

- Aller plus loin dans la compréhension de la démarche artistique de l'artiste.
- Comprendre la culture des artistes du nord de l'Ontario et leur motivation à créer.
- Faire de liens entre ce qu'ils apprennent et qui ils sont.
- Préparer un projet novateur et créatif à la manière d'un artiste.

Exercice 1 — Qui est Maurice Gaudreault?

Les élèves observent des œuvres de Maurice Gaudreault et font un survol des techniques d'argile qui seront expérimentées pendant l'activité. Ils et elles rempliront une fiche synthèse de leurs observations et se questionneront sur ce qu'ils et elles pourraient réaliser à la manière de l'artiste.

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

Présente aux élèves Maurice Gaudreault

- Donne accès à l'**ANNEXE ARTISTE : Maurice Gaudreault** .
- Commente l'annexe, en particulier :
 - les origines franco-ontariennes de l'artiste,
 - la variété des sujets,
 - les différents temps dans sa création, en lien avec les différents temps dans sa vie.

Invite les élèves à faire une synthèse des informations apprises

- Lit avec les élèves les questions de la **Fiche 1 – Artiste d'inspiration** portant
 - sur la vie de l'artiste,
 - sur les sujets qui l'inspirent,
 - sur sa démarche artistique.
- Guide un partage des réponses aux questions de la Fiche 1 — Artiste d'inspiration

Questionne les élèves

- Amène les élèves à comprendre le lien du personnage dans la création artistique.
 - les sujets choisis par l'artiste,
 - le lien entre ce que crée l'artiste et son milieu de vie,
 - la façon personnelle de l'élève de voir son milieu de vie, d'énumérer dans un remue-méninge, des personnages qu'elle ou il aimerait créer,
 - les similitudes et les différences entre ce que fait l'artiste et ce que l'élève aimerait faire; ce qui l'inspire chez l'artiste?
- Invite les élèves placés en dyade à proposer des idées de personnages issus de leur cultures, qui ont fait une différence et des activités qu'ils ou elles pourraient traiter à la manière des personnages de l'artiste d'inspiration.

Présente la **Fiche 2 – Analyse critique**

- Anime oralement l'analyse comparée et :
 - projette sur le tableau ou sur l'écran, les deux œuvres observées,
 - anime oralement les échanges en lien avec les questions posées sur la fiche,

- invite les élèves à annoter sur la fiche les points essentiels résultant des échanges oraux.

L'élève :

- Prend connaissance du travail de l'artiste-sculpteur étudié, de sa biographie et de sa démarche artistique.
- Fait une synthèse des informations Fiche 1 — Artiste d'inspiration :
- Dresse une liste, (en équipes de 2 à 4) :
 - d'événements franco-ontariens qui pourraient inspirer le choix de leurs personnages,
 - d'événements ou de personnages de leurs cultures d'origine ou
 - d'idées qui pourraient inspirer le choix de leurs personnages pour leur création personnelle.

Exercice 2 – Documentation, recherche d'idées

Dans le but de créer un personnage qui s'intègre dans une scène qui remémore un événement, l'élève effectue des recherches d'informations en lien avec des événements franco-ontariens ou de leur origine culturelle à présenter à son groupe afin de vendre ses idées et d'arrêter un sujet en équipe de quatre. Ensemble, les élèves dessinent la scène qu'ils et elles vont sculpter à la manière de Maurice Gaudreault.

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

Dresse au tableau une liste des idées émises par les élèves dans l'exercice 1.

- Évalue avec les élèves les pistes proposées.
- Présente de nouvelles pistes à explorer pour étoffer le projet. Quelle direction prendre?
- Présente aux élèves, par projection, des sources qui pourraient permettre de choisir, en équipe une scène incluant plusieurs personnages, par exemple :
 1. Scènes et personnages rattachés à l'histoire de l'Ontario. En consultant l'hyperlien [choix de scènes de la présence française en Ontario](#) il sera possible de relever des situations à illustrer en lien à des scènes historiques. L'élève visualisera aussi cette présence sur la [carte interactive](#) de l'Ontario.
 2. Illustrations des tableaux de l'Écho d'un peuple. La vie au Canada français, par exemple :
[l'arrivée de Jacques Cartier](#)
[les habitations à Québec](#)
[les rafts men.](#)
 3. Personnages en action (métiers, loisirs)
[photos de métiers d'autrefois \(costumes, actions\)](#)
[images de sports d'équipe.](#)
 4. Légende ou histoire racontée
[légendes de l'Ontario français.](#)
 5. Événement de ton milieu culturel ou territorial, p. exemple, La plantation de la forêt Larose, une célébration dans ta région ou dans ton pays d'origine, etc.
 6. Contes francophones rattachés à la culture d'une région ou d'un pays.

Présente la feuille de route de recherche [Fiche 3 – Exploration du sujet](#)

- Explique aux élèves que la recherche sera faite individuellement et portera sur la recherche :
 - du sujet,
 - de documentation visuelle.

L'élève :

- Participe à l'évaluation des premières idées.
- Consigne dans la Fiche 2 – Exploration du sujet, les informations trouvées.

- Présente aux membres de son groupe le résultat de sa recherche.
- Décide avec les membres du groupe, de la scène qui sera créée et du personnage de la scène qu'il ou elle réalisera en lien avec cette scène.

Les élèves du groupe :

- Dessinent sur une feuille de papier à dessin la scène, les personnages et les accessoires qui seront réalisés.
- Présentent à l'enseignante ou à l'enseignant le sujet choisi.
- Chaque élève explique qui sera son personnage et son lien avec la scène choisie.

Exercice 3 – Silhouette et caractéristiques du personnage à réaliser

L'élève donne forme au personnage qu'il ou elle va réaliser. Il ou elle dessine son personnage en observant les proportions du corps et du visage et le personnalise en fonction de son identité dans la scène choisie par le groupe.

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- Explique la **Fiche 4 – Identité du personnage à sculpter**

L'élève :

- Réalise un croquis de son personnage en ciblant les justes proportions du corps et du visage.
- Porte attention à la posture et au geste à recréer dans le personnage.
- Précise les vêtements et les accessoires du personnage.

FORMULATION/RÉDACTION D'UNE PROPOSITION DE CRÉATION

L'élève :

- **Personnalise la proposition de création à partir de l'événement choisi, sous forme d'un croquis réalisé en groupe, puis d'une proposition de création rédigée individuellement.**

Description

Les élèves de chaque groupe se rencontrent afin d'ajuster la scène ébauchée précédemment et validée par l'enseignante ou l'enseignant. Ils et elles précisent dans leur dessin de groupe les accessoires, les vêtements, les textures et les détails d'ornementation si tel est le cas.

Durée : 30 min

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- Présente **la Fiche 5 – Raffinement de la proposition de création** et les 2 étapes de l'activité.
- S'assure de la compréhension de la marche à suivre.
- Explique que des ajustements pourraient être apportés à cette proposition à la suite des exercices de l'expérimentation (Consultation de l'équipe et de l'enseignante ou de l'enseignant).

L'élève :

- Suit les directives de la Fiche 4 – Proposition de création :
 - 1- dessine le personnage qu'il ou elle va réaliser, les détails et les textures des accessoires et des vêtements, sur une feuille de 12x27 cm, afin de trouver des idées pour mieux réaliser le personnage choisi.
 - 2- intègre son personnage dans la scène collective à reconstituer

L'équipe :

- Complète la scène, l'annote et ajoute des commentaires.

Individuellement l'élève :

- Rédige la proposition de création à remettre à l'enseignante ou à l'enseignant.

EXPÉRIEMENTATION/MANIPULATION

L'élève :

- **réalise un ensemble d'expérimentations qui :**
 - font appel aux émotions et à la créativité;
 - répondent à la proposition de création;
 - mettent en jeu des éléments de la composition : la texture, les proportions et des principes de la composition : l'équilibre, les contrastes, l'unité et la variété;
 - développent des habiletés techniques : le mode d'expression : le travail de sculpture; le procédé technique : colombin, plaque, amincissement, façonnage, motif texturé; le matériau : l'argile; les outils du potier
- **utilise des techniques d'argile en lien avec le travail à réaliser.**

Description

L'élève expérimente les techniques de l'argile sous forme de modelage, afin de se préparer à la création de son personnage. Dans l'expérimentation, il s'agit de développer des habiletés avec la forme d'expression, avec les outils et de planifier des effets qui seront applicables dans le produit final de l'unité.

Durée : 120 min

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- Procède à une suite de démonstration en s'appuyant sur le **DIAPORAMA ACTIVITÉ : FAÇONNAGE D'UN PERSONNAGE**, ou sur la suite des fiches **techniques argile**.
- Précise aux élèves que les exercices de l'expérimentation n'iront pas jusqu'à la finition, mais servent à acquérir de l'aisance dans les techniques de l'argile.

L'élève :

- S'investit avec sérieux dans les exercices d'expérimentation.
- Prends soin de son environnement de travail.

Exercice 4 – Outils et matériel

L'élève manipule et expérimente les possibilités des outils variés qu'il ou elle utilisera dans sa sculpture. Cette activité se fait en dyade afin de permettre un échange sur les découvertes techniques des élèves.

L'enseignante ou l'enseignant :

- Présente le **DIAPORAMA ACTIVITÉ : FAÇONNAGE D'UN PERSONNAGE**
- Présente oralement chacun des outils présentés dans le diaporama, comme la terminologie à retenir.
- Met à la disposition des élèves le matériel et les outils présentés dans le diaporama.
- Encadre les élèves dans la manipulation des outils.
- Recueille les commentaires (réussites et défis) à la fin de l'exercice.

L'élève :

- Reçoit un morceau d'argile.
- Essaie les outils disponibles et évaluent les effets qu'ils permettent de réaliser.
- Partage ses découvertes et ses questionnements avec ses camarades et avec l'enseignante et l'enseignant.



Note : Les outils variés permettront la création des textures et de motifs ornementaux, par répétition d'incisions ou d'estampage



Exercice 5 – Préparation de l'argile

Matériel : argile, fil métallique à découper et plaque de plâtre ou coin de table protégé.

- L'enseignante ou l'enseignant démontre le moyen de découper l'argile et la méthode du pétrissage : document **Technique 1 – Battage et pétrissage de la glaise**

PRÉLEVER LA QUANTITÉ D'ARGILE NÉCESSAIRE



Découper la quantité juste d'argile, à l'aide du fil métallique à découper l'argile.

Note : le mot glaise et argile est interchangeable; ils font référence au même matériau.

Pétrir l'argile



Afin de chasser les bulles d'air, et rendre l'argile malleable.

Aplatir la motte d'argile à deux mains, la ramener à soi, l'étirer à nouveau loin devant soi et la ramener vers soi, à deux mains tout en balisant les côtés.

Exercice 6 – Préparation et utilisation de la barbotine

Matériel : morceaux d'argile secs, bol, pilon pour écraser l'argile ou manche d'outil de potier, eau, ébauchoir pour mélanger.

- L'enseignante ou l'enseignant présente la fabrication de la barbotine :
Consulter le document **Technique 2 — la Barbotine, préparation et utilisation**



- L'enseignante ou l'enseignant démontre la préparation des pièces à coller par le guillochage et l'assemblage de deux parties.



Exercice 7 – Façonnage et évidage

Matériel : tournette, ébauchoirs, mirettes, barbotine, couteau de potier, **Fiche 4 – Identité du personnage à**

- L'enseignante ou l'enseignant démontre la **Technique 3 — Le colombin, réalisation et façonnage au colombin** et la **Technique 5 – Évidage**



Dans le façonnage du corps, les mains sont notre meilleur outil, L'évidage des parties se fait avec une mirette pour les gros blocs à évider et avec un bâtonnet de bois pour les bras et les jambes. L'évidage est nécessaire pour la cuisson de la glaise, Les membres du personnage sont traversés d'un bâton de bois. L'argile n'éclatera pas lors de la cuisson.



Les mains donnent vie à la sculpture à la recherche du mouvement de l'action du personnage et de son équilibre.

Exercice 8 – Accessoires, détails et textures

Matériel : rouleau à pâtisserie, objets servant de gabarit à suivre pour découper des formes géométriques par exemple : des pots, des objets ou matériaux pour faire des textures, des outils de potier variés.

- L'enseignante ou l'enseignant démontre la **Technique 6 — La plaque et l'enveloppe** et la **Technique 4 - Amincissement**

LES ACCESSOIRES :

Travailler avec des plaques d'environ 2-3 mm, proportionnelles à l'apparence normale que l'on veut obtenir et en lien avec les proportions du sujet.



LES TEXTURES ET LES DÉTAILS :

Plusieurs effets peuvent être obtenus selon la rigidité de l'argile. Laisser sécher de 20mn à 1 h par exemple avant d'expérimenter divers objets en les appliquant par impression ou par raclage.



Exercice 9 – Changer l'identité du personnage du bout des doigts

PENSÉE DIVERGENTE

Changer les expressions du visage en fonction des émotions ou des sentiments.

L'enseignante ou l'enseignant :

- Explique qu'il est possible à ce moment – ci du processus de création de chercher à pousser la créativité.
- Invite l'élève à caractériser le personnage avec des émotions en travaillant les traits du visage.

L'élève :

- Consulte [des schémas illustrant les émotions](#) par la transformation des traits du visage.
- Recrée sur une boule d'argile une émotion par les sourcils (taille, hauteur, forme...), par les yeux (petits, grands, enfoncés, tombants...), par le nez (pointu, large et plat, gros, retroussé...) par la bouche (petite, grande, tombante, avec des grosses lèvres ou des lèvres minces...) par le menton et les oreilles, par la grandeur du front.
- Recommence de 3 à 4 fois en constatant à chaque fois ce qui est le plus approprié pour son personnage.
- Se questionne à savoir si ce personnage qu'il vient de créer correspond bien à celui de sa proposition de création?
- Ajuste sa proposition de création au besoin.



PRODUCTION

L'élève

CRÉATION ET PRÉSENTATION

- réalise – en incorporant les choix de l'expérimentation – une œuvre d'arts visuels en vue d'une exposition, ce qui implique :
 - ébaucher l'œuvre dans le format désiré;
 - organiser son intervention dans le matériau selon la technique indiquée;
 - faire preuve de dextérité et de fluidité dans les idées;
 - savoir se concentrer;
 - exprimer ses émotions et sa créativité.
- Utilise des éléments de la composition (p. ex., texture, proportions) et des principes de la composition (p. ex., unité, équilibre) pour s'exercer et suivre la proposition de création.
- Utilise des objets et des symboles pour appuyer l'émotion ou l'idée exprimée dans le choix du sujet réalisé à la manière de l'artiste Maurice Gaudreault.

FONDEMENTS THÉORIQUES

- Applique dans son travail les notions étudiées en ce qui concerne :
 - Les éléments et les principes de la composition.
 - Les modes d'expression : techniques en sculpture : amincissement, colombin, plaque
- Prends soin du matériel et de son environnement de travail.

Description

L'élève réalise un personnage en argile, partie d'une scène de groupe illustrant un contexte sociohistorique ou culturel. Il ou elle approfondit les textures et l'ornementation afin d'établir des liens avec le contexte de l'époque, du lieu et du milieu social représenté.

Durée : 180 minutes

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- Présente et commente la **Fiche 6 – feuille de route de production du personnage en argile.**
- Guide les élèves dans leur démarche.
- Démontre comment prendre soin de son projet en cours afin qu'il ne sèche pas jusqu'à la prochaine rencontre de travail.
- Invite les élèves à placer leurs personnages sur la base d'argile qui servira de socle à l'ensemble de la scène.
- Rappelle qu'il est recommandé de vérifier l'équilibre des personnages et la solidité des ajouts d'accessoires mis ensemble.

L'élève :

- S'investit sérieusement dans le projet.
- Prends soin de son environnement de travail, des outils et du matériel.
- Demande de l'aide à ses camarades et à l'enseignante ou l'enseignant en cas de besoin.
- Collabore avec les élèves de son groupe pour finir la scène reconstituée et les dernières retouches aux personnages et aux accessoires.

Ultérieurement le projet sera cuit dans un four à poterie. Cependant il existe de l'**argile sans cuisson** qui sèche et durcit à l'air. Toute sorte de peinture, mais préférablement de l'acrylique peut être appliquée sur l'argile sèche sans cuisson.

ÉVALUATION/RÉTROACTION

L'élève :

- rétroagir à son travail en objectivant les points forts et les défis (p. ex., échange sur le symbolisme des objets, éléments ou principes choisis, liste de vérification des aspects techniques selon le mouvement étudié) pour :
 - y apporter des ajustements;
 - réinvestir dans ses apprentissages (p. ex., esquisse ou expérimentation à conserver pour de futurs travaux, liste de vérification des étapes des procédés techniques).

Description

L'élève fait part à l'enseignante ou à l'enseignant de ses succès et de ses défis. Avec le groupe classe, il ou elle participe à l'élaboration des succès et des défis du projet.

Durée : 30 min

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- Invite l'élève à cocher en continu pendant toute l'activité la **Fiche 6 – feuille de route/liste de vérification** pour évaluer le projet aux différentes étapes de son déroulement.
- Dresse une liste centralisatrice des points forts et des points à retravailler si le même projet devait être reproduit.
- Questionne les élèves sur leurs apprentissages tout le long de l'unité.
Évalue le travail de l'unité **Fiche 7 – Grille d'évaluation adaptée**

L'élève :

- Participe à l'évaluation de sa démarche personnelle et à la rétroaction sur le projet en général.