

ARTS PLASTIQUES ARTS | ARTS CRÉATIONS TECHNOLOGIES
SECTEUR RÉGULIER 2022-2023

Planification globale pour les cours d'arts plastiques ainsi que les cours d'art et multimédia suivants :

Secondaire	Numéro de cours matière		
3 ^e secondaire	ART-302	ART-304	ACT-454
4 ^e secondaire	ART-402	ART-404	
5 ^e secondaire	ART-502	ART504	

Les informations contenues dans cette grille vous aideront à comprendre les résultats du bulletin de votre enfant. L'évaluation se fera à l'aide des différents moyens précisés dans le tableau ci-dessous la discipline des *Arts plastiques* ainsi que la formation optionnelle des *arts plastiques et multimédia*. La note qui apparaîtra au bulletin de votre enfant résultera du jugement que l'enseignant portera sur les apprentissages que votre enfant aura faits.

L'évaluation portera sur les aspects suivants la discipline des *Arts plastiques* ainsi que la formation optionnelle des *arts plastiques et multimédia* selon la fréquence indiquée. Un crochet indique que la compétence sera évaluée à l'étape.

Prendre avis que l'évaluation des compétences pourrait être modifiée et/ou être adaptée selon la disponibilité des matériaux et de l'espace dans les ateliers d'arts plastiques

ARTS PLASTIQUES				
Compétence + Valeur	Valeur de la 1 ^{re} étape (20 %)	Valeur de la 2 ^e étape (20 %)	Valeur de la 3 ^e étape (60%)	Principaux moyens d'évaluation
• Créer des images personnelles et médiatiques. (70%)	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Carnet de traces et/ou portfolio et/ou exercices • Situation d'apprentissage et d'évaluation • Productions diversifiées utilisant différentes techniques et médium
• Apprécier des images. (30%)		✓	✓	

ARTS PLASTIQUES ET MULTIMÉDIA				
Compétence + Valeur	Valeur de la 1 ^{re} étape (20 %)	Valeur de la 2 ^e étape (20 %)	Valeur de la 3 ^e étape (60 %)	Principaux moyens d'évaluation
• Créer des images personnelles et médiatiques. (70%)	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Grille d'observation • Carnet de traces et/ou portfolio et/ou exercices • Situation d'apprentissage et d'évaluation • Productions diversifiées utilisant différents outils technologiques.
• Apprécier des images. (30%)		✓	✓	