

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
À L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À  
TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ÉDUCATION

PAR  
MARIE TREMBLAY

ÉLABORATION DE STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES POUR L'ENSEIGNEMENT  
DES ARTS PLASTIQUES AU SECONDAIRE AU TRAVERS D'OBJETS  
TRADITIONNELS DU PATRIMOINE

MAI 1997

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

## REMERCIEMENTS

Au terme de cette rédaction, l'auteure désire exprimer des remerciements aux personnes grâce auxquelles la réalisation de ce travail a été possible.

Des remerciements à Mme Colette Baribeau, docteur en éducation à l'Université du Québec à Trois-Rivières et directrice de ce mémoire qui a su me donner sa compétence, son enthousiasme et sa disponibilité.

Merci également à Mme Laurette Drouin pour ses conseils et son expertise dans le domaine de l'enseignement des arts plastiques.

Nous remercions les enseignants qui ont participé à cette expérimentation apportant au projet un dynamisme grâce à leur implication.

Enfin, un merci tout particulier pour la collaboration du Musée des arts et traditions populaires du Québec, lieu culturel par excellence pour la région 04.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
TABLE DES MATIÈRES.....	iii
LISTE DES TABLEAUX.....	v
LISTE DES ANNEXES.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I: <u>Problématique</u>	
1.1 Présentation du centre d'intérêt.....	3
1.2 Identification du problème.....	6
1.3 Questions de recherche.....	15
CHAPITRE II: <u>Cadre de référence</u>	
2.1 Fondements de la philosophie du programme en arts plastiques.....	19
2.2 Description du programme en arts plastiques du MEQ.....	24
2.2.1 Les quatre étapes de la démarche.....	25
2.2.2 Les fonctions de l'image.....	27
2.2.3 Les modules.....	29
2.3 Concept du patrimoine chez l'adolescent.....	30
2.4 Recension des écrits.....	33
2.4.1 Recherches et articles.....	33
2.4.2 Manuels didactiques.....	36
CHAPITRE III: <u>Méthodologie</u>	
3.1 Type de recherche.....	39
3.2 Instruments de cueillette d'informations.....	41
3.2.1 Questionnaires destinés aux élèves.....	41
3.2.2 Journal de bord.....	41
3.2.3 Évaluation des réalisations des élèves.....	42
3.3 Population-cible.....	43

#### CHAPITRE IV: Présentation des résultats

4.1	Première étape de la recherche:	la conception des activités.....	45
4.2	Deuxième étape de la recherche:	la démarche d'apprentissage des trois activités.....	50
4.3	Troisième étape de la recherche:	l'expérimentation en classe.....	51
4.3.1	Description des réponses au questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation.....		52
4.3.2	Description des observations tirées du journal de bord.....		53
4.3.3	Description des réponses au jeu d'association.....		57
4.3.4	Description des réponses au VOIR-de-l'élève par écrit.....		57
4.3.5	Description des résultats de la session d'évaluation.....		59
4.3.6	Description des réponses au questionnaire destiné aux élèves 6 mois après l'expérimentation.....		62
CHAPITRE V: <u>Discussion des résultats</u>			
5.1	Acquisition de connaissances au niveau des notions du patrimoine.....		67
5.2	Acquisition de connaissances au niveau de la démarche artistique faisant partie du programme du M.E.Q.....		71
5.3	Relations entre les résultats obtenus, les fondements et les théories recensées.....		77
CONCLUSION.....			80
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....			82
ANNEXES.....			85

## LISTE DES TABLEAUX

### Tableau

1	Catégories des interventions du journal de bord.....	42
2	Population-cible.....	44
3	Synthèse des concepts dans les quatre modules.....	50
4	Synthèse des réponses au questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation.....	53
5	Synthèse du nombre d'interventions par catégories et par activités.....	54
6	Moyenne des 24 évaluateurs.....	60
7	Synthèse des réponses au questionnaire destiné aux groupes-cibles 6 mois après l'expérimentation.....	63

## LISTE DES ANNEXES

### Annexe

I	Questionnaire destiné aux professeurs.....	86
II	Réponses au questionnaire destiné aux professeurs.....	90
III	Questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation.....	96
IV	Jeu d'association et VOIR-de-l'élève.....	98
V	Questionnaires destinés aux élèves 6 mois après l'expérimentation.....	107
VI	Grille d'observation du journal de bord et définitions des différentes catégories d'interventions.....	109
VII	Grille d'évaluation des trois activités.....	113
VIII	Démarche d'apprentissage appliquée aux trois activités.....	116
IX	Réponses au questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation.....	133
X	Observations tirées du journal de bord.....	140
XI	Réponses au jeu d'association et au VOIR-de-l'élève.....	174
XII	Compilation des notes de la session d'évaluation.....	187
XIII	Réponses au questionnaire destiné aux élèves 6 mois après l'expérimentation.....	197
XIV	Réponses au questionnaire destiné aux élèves sur le LANGAGE PLASTIQUE.....	205

## INTRODUCTION

Ce mémoire porte sur l'enseignement des arts plastiques au secondaire. L'objectif de ce mémoire est la présentation d'une stratégie pédagogique, des outils et des procédés didactiques qui l'accompagnent, favorisant l'apprentissage du corpus de notions relatives à l'histoire et au patrimoine québécois tel que défini par le programme du Ministère de l'Éducation. Cette stratégie s'adresse spécifiquement aux élèves de 2<sup>e</sup> secondaire dans les classes d'enseignement des arts plastiques. Pour ce faire, elle utilise une partie du dispositif muséal rassemblé par l'ethnologue Robert-Lionel Séguin, qui constitue une part substantielle de la collection permanente du nouveau Musée des arts et traditions populaires du Québec, musée à vocation historique récemment inaugurée à Trois-Rivières. Ce musée présente différents objets typiques de l'histoire et de la culture matérielle au Québec. Ce sont ces objets qui sont intégrés dans un processus original d'apprentissage, qui fait appel également aux anciennes techniques (courtepointes, pointes-folles, appliquées, etc.) codifiées jadis par les artisanes. Ainsi, en reproduisant les gestes anciens à des fins didactiques, les élèves pourront, croyons-nous, mieux s'approprier le sens même de ces créations. Le lecteur retrouve en page 68-70-74 et 75 de ce mémoire des oeuvres réalisées par nos élèves, il peut référer à ces pages pendant la lecture du texte pour visualiser et comprendre certaines notions élaborées dans la recherche.

La stratégie pédagogique proposée s'inscrit dans le cadre d'une recherche-développement. Elle prend appui sur diverses ressources qu'elle s'efforce d'intégrer dans un tout cohérent: ressources des institutions régionales, ressources des documents officiels produits par le Ministère de l'Éducation, documentation produite par divers pédagogues, ressources tirées de notre propre expérience et de l'expérience des autres enseignantes et enseignants oeuvrant dans le domaine de l'enseignement des arts au secondaire. Partant de ces ressources, la démarche de recherche vise à mettre au point une stratégie globale d'enseignement des notions du patrimoine au travers des arts plastiques au secondaire: elle explore les diverses facettes de cette stratégie et tente d'en montrer l'intérêt.



Les pages qui suivent précisent les grandes étapes de notre recherche. Nous débutons en situant notre travail dans le cadre plus large de notre propre cheminement professionnel et intellectuel. Par la suite, nous exposons le cadre théorique, ainsi que la méthodologie. Les chapitres subséquents présentent et analysent les données recueillies lors de la recherche ainsi que la discussion des résultats obtenus en regard de l'enseignement des arts plastiques et des notions du patrimoine.

## CHAPITRE I

### Problématique

Ce chapitre traite en premier lieu de l'intérêt que la chercheuse a développé depuis plusieurs années pour les arts ainsi que l'influence marquante de sa vie artistique liée à sa vie professionnelle de professeur. En deuxième lieu, l'objectif est d'identifier quelques difficultés rencontrées dans l'enseignement des arts plastiques au secondaire. Les problèmes soulevés permettent, en troisième lieu, de démontrer la pertinence de cette recherche et de présenter les objectifs spécifiques qui découlent de la question de recherche.

#### 1.1 Présentation du centre d'intérêt

Provenant d'une famille où l'expression artistique a été préconisée comme valeur éducative, j'ai été amenée très jeune à m'intéresser à l'art. De l'apprentissage à la production d'œuvres en tant qu'artiste puis à l'enseignement des arts comme professeur, je suis à même de comprendre le processus créateur qu'il y a en chacun de nous et qui ne demande qu'à être exprimé. Le syndrome de «la page blanche», je le connais bien et je puis le reconnaître chez l'autre et surtout chez mes élèves du secondaire. La vulnérabilité ressentie face au manque d'idée quand un professeur nous propose un projet est un phénomène que j'ai vécu, que je vois vivre et que je veux éviter à mes élèves. L'angoisse ressentie face à l'absence d'inspiration entraîne un blocage qui brime et abîme le potentiel créateur existant. Mes réalisations les plus marquantes dans ma pratique artistique d'étudiante sont celles où j'ai été dirigée, encadrée et entraînée dans une démarche où la confiance régnait.

J'ai évolué dans une école de pensée où l'art est l'expression de la sensibilité. On exprime notre intériorité par la création plastique. À l'époque de mon adolescence, on sent une ouverture soudaine aux arts. Une commission d'enquête est créée en 1968, la Commission Rioux, qui a pour mandat d'enquêter et de faire des recommandations pour que s'intègre de façon officielle et effective l'enseignement artistique dans les écoles de formation générale. Le document demeure un texte de référence qui inspirera la réforme des programmes en arts plastiques du ministère de l'Éducation débutée en 1978. Selon le *Rapport Rioux*, l'imagination est la totalité psychique qui nous différencie et nous

individualise. L'imagination doit être confrontée avec des gestes, des matériaux, des mots, des couleurs. Il ne peut y avoir d'éducation de l'être humain sans que l'imagination ne soit intégrée comme étape du processus éducatif. L'art est la voie par excellence du développement de l'imagination, une authentique voie de connaissance. Le frère Jérôme, nommé Joseph Ulric Aimé Paradis, participe aux travaux de la commission comme consultant et défend son modèle éducatif, celui que j'ai vécu, senti et intégré. Pendant près de 15 ans, j'ai été dirigée par ce professeur où le modèle pédagogique privilégié valorise l'acquisition de nouvelles connaissances par l'expérimentation et le tâtonnement. Cette pédagogie vise le développement d'un être total, sensible, spirituel et non pas seulement intellectuel. Cette philosophie s'apparente aux finalités de l'éducation, formulées dans le document *L'école québécoise. Énoncé de politique et plan d'action* (1979), document qui a pour but de circonscrire des objectifs touchant à la formation globale et fondamentale de l'élève.

Mon cheminement se poursuit jusqu'aux études universitaires de 1<sup>er</sup> cycle en enseignement des arts plastiques. Ma préoccupation en tant que professeur est de susciter chez les jeunes le désir de créer et de comprendre les arts plastiques, donc de développer leur processus créateur dans un climat de confiance. À chaque fois que j'interviens auprès d'eux, je tente de trouver un déclencheur qui va susciter leur création. Je suis constamment à la recherche de moyens pour faire émerger l'imagination des élèves. Je suis à même de constater d'emblée que le potentiel créateur existe chez tout individu, à des degrés différents, et qu'au même titre que ce qu'on appelle intelligence, ce potentiel se développe au cours des années suivant divers modes. Le domaine de l'éducation offre à vrai dire un champ de recherche et d'intervention de premier ordre et le véritable défi est de développer chez les individus leur potentiel créateur. Éviter les clichés, les stéréotypes, les formules impersonnelles; trouver la lumière qui jaillit, l'idée soudaine et nouvelle qui amène réconfort et satisfaction chez celui qui l'expérimente. Tout ceci demande beaucoup de temps et de réflexion pour celui ou celle qui a à diriger l'expérience créatrice. La créativité première doit venir du spécialiste qui doit apporter des idées nouvelles pour faciliter l'épanouissement de ses élèves. En arts plastiques, on doit s'attendre à ce que les élèves produisent des réalisations authentiques reflétant leur intériorité. La production finale, l'oeuvre de l'élève, est le résultat d'un enseignement sans cesse renouvelé de la part de la part de l'enseignant.

Il y a de multiples façons de faciliter la création chez un élève. Dans mon enseignement, je réfère à une démarche qui suit un processus intégrateur et continu vers la

création. À partir de propositions personnelles, j'offre à l'élève la possibilité de se référer à son imagerie mentale, à ses perceptions, à ses expériences de tout ordre pour ouvrir la voie à une prise de conscience. L'élève réagit, se met en contact avec ses sens et ses émotions pour se construire une image de la réalité par le pouvoir de son imagination. L'image intérieure est rendue visible par la manipulation de la matière ou d'un médium quelconque. C'est l'étape des choix, de l'organisation, de la mise en forme. C'est le moment où émerge la création. C'est à travers cette réalisation que l'élève se reconnaît, qu'il prend conscience de dimensions intimes de sa personnalité, de son pouvoir créateur. Cette phase permet de faire des apprentissages et de développer de nouvelles compétences. Intervient ensuite le moment de réflexion sur ce qui a été vécu. L'élève réfléchit aux effets sur soi de ce qu'il a perçu et senti ce qui amène à affirmer ses propres choix. C'est à travers cette démarche que l'élève découvre l'acte créateur. Respecter le pouvoir créateur de l'enfant, proposer les techniques indispensables, intervenir activement pour soutenir le processus créateur: voilà autant de balises suggérées aux enseignants. Il faut que l'enseignant soit apte à doser son intervention pour composer avec des éléments autant organisationnels que techniques, pédagogiques, émotionnels et psychologiques. On lui demande d'avoir la capacité, à la fois d'instaurer un climat propre à la création, de trouver des activités inspirantes, d'établir le contact de l'élève avec les oeuvres d'art, de faire des interventions adaptées et judicieuses, de permettre à l'élève d'exprimer ses sentiments et de lui accorder une écoute attentive, de favoriser sa communication avec autrui. Tout cela suppose une conviction profonde de l'importance de l'éducation artistique.

J'interviens dans une école secondaire et j'estime que la relation entre l'enseignant et l'élève doit permettre le dialogue. L'élève au secondaire est perméable aux changements. L'adolescence est une étape où l'on vit généralement de l'ambiguïté, de l'insécurité vis-à-vis l'inconnu mais aussi une période marquée par la curiosité. Le caractère instinctif propre à la démarche artistique favorise le questionnement et la réflexion chez l'élève ce qui peut être bénéfique à son développement, d'où l'importance d'être bien dirigé et compris face à l'expérience créatrice. C'est à nous, les éducateurs, de trouver des moyens de développer des méthodes pour augmenter la réceptivité et la communicabilité de nos jeunes.

Au travers de mes études à la maîtrise en éducation, je veux relier mes centres d'intérêt à ma pratique professionnelle. Le souci d'élaborer des stratégies didactiques adéquates demeure une priorité dans mon enseignement. Les adolescents doivent s'exprimer,

confronter leur créativité dans des activités élaborées et dirigées par l'enseignant afin d'acquérir des connaissances sur eux et sur le monde.

## 1.2 Identification du problème

Il est malheureux de constater les malaises qui ne cessent de croître depuis quelques années dans l'enseignement des arts au secondaire. L'enseignement se détériore faute de qualifications essentielles chez plusieurs enseignants, ce qui entraîne un manque de vitalité et d'esprit de renouveau chez certains pour les stratégies employées. Le programme du Ministère de l'Éducation (1982) est mal compris par les enseignants et l'inquiétude croissante se situe dans la préparation inadéquate des cours ce qui entraîne une formation inadéquate des élèves. Il existe une démarche artistique bien spécifique et cohérente qui doit être absolument respectée par celui qui enseigne les arts plastiques. Il faut permettre l'expression des élèves dans leurs dessins, peintures, collages, modelages et suivre un processus d'apprentissage qui révèle leur personnalité dans toute son authenticité.

Le portrait fait par Janine Bouillon-Beaudoin (1979), de l'éducation artistique au secondaire met en relief les problèmes inhérents à l'éducation et à l'enseignement de la créativité «apprendre à l'élève à créer c'est lui apprendre à s'exprimer et à s'impliquer...» Le jeune, laissé à lui-même, balbutie, tâtonne et risque de demeurer incompetent. Il a besoin d'un guide, d'un pédagogue expérimenté en la matière et en qui il a confiance. Le document pédagogique en arts plastiques du Ministère (1984) permet une liberté dans l'interprétation du programme pour celui qui l'enseigne or faut-il que celui qui l'enseigne soit qualifié et compétent. Selon le Rapport de l'Association Québécoise des Éducatrices et des Éducateurs Spécialisés en Arts plastiques (AQESAP) publié en 1992, seulement 64.4% des enseignants d'arts plastiques au secondaire ont la formation de base, soit le baccalauréat spécialisé. Ce pourcentage est relativement faible, car la formation spécialisée doit être un critère lors de l'engagement. Il importe de mentionner cette lacune majeure; en effet trouver de nouvelles méthodes ou stratégies d'apprentissage demande à la fois une formation de base soutenue et une compréhension de la philosophie du programme du Ministère.

Cette sous-qualification du personnel enseignant suscite des difficultés dans la façon de structurer la planification annuelle en accord avec les objectifs du programme du Ministère. Beaucoup d'enseignants ne comprennent pas la philosophie sous-jacente du programme. Ce

dernier est structuré autour d'une série d'objectifs d'apprentissage. Les contenus notionnels y sont identifiés pour chacun des cycles ou des degrés, selon une hiérarchie d'objectifs en cascade allant du plus global au plus spécifique. Pour chaque année, on retrouve un objectif global explicité en objectifs généraux, chaque objectif général étant lui-même divisé en objectifs terminaux explicités en objectifs intermédiaires. Des guides pédagogiques accompagnent le programme, complètent l'explication des orientations et suggèrent des méthodologies et des exemples d'activités.

Le programme suggère pour chaque activité en arts plastiques de référer aux quatre modules existant soit: THÉMATIQUE, LANGAGE PLASTIQUE, GESTE ET TECHNIQUE et ART ET SOCIÉTÉ. Un module représente un groupe d'éléments de contenu, structurés, d'ampleur variable, reliés à des objectifs, mais faisant partie d'un ensemble plus vaste: le programme d'une année. Ainsi, l'enseignant a pour tâche de proposer un contenu et de suggérer des moyens susceptibles d'intéresser les élèves au monde des arts. Par «le faire», l'élève pose des gestes, expérimente des techniques et acquiert une certaine maîtrise du vocabulaire plastique. De plus, la dimension histoire de l'art est intégrée au programme dans le module ART ET SOCIÉTÉ où, à chaque année du secondaire, l'élève élargit ses connaissances aux différents mouvements artistiques, de l'art ancien à l'époque moderne. L'élève prend conscience des productions visuelles des civilisations passées et présentes. Le contenu du module ART ET SOCIÉTÉ a pour objectif global de sensibiliser l'élève aux différences culturelles des diverses sociétés. La lecture d'un objet d'art aide à comprendre ces différences, à les confronter avec les oeuvres de son milieu et de celles du passé. L'approche retenue suggère donc d'intégrer des éléments historiques à l'organisation structurelle de la discipline à enseigner.

*Le Guide pédagogique* suggère des exemples méthodologiques pour l'interprétation du programme mais il n'en demeure pas moins que c'est à l'enseignant de conjuguer les éléments de contenu recommandés et de faire en sorte que l'intérêt des élèves soit maintenu et que l'apprentissage se réalise. *Le Guide pédagogique* propose même d'élargir cette visée générale et avance qu':

Il demeure que la personnalité, l'initiative et la créativité de chaque enseignant devraient être mises à profit afin d'explorer d'autres avenues susceptibles d'être enrichissantes et passionnantes pour ses élèves.  
(Guide pédagogique, Tome II, 1984 p.4)

Nous ressentons le besoin d'explorer d'autres activités éducatives où les élèves peuvent comprendre, faire, interroger et entendre dire afin de s'approprier la dimension artistique et culturelle de la vie sociale. Est-ce que la conception d'outils didactiques spécifiques faciliteraient la compréhension de certaines notions au niveau plastique et historique chez nos élèves?

L'art a été présent dans les toutes premières oeuvres de l'homme ainsi qu'en témoignent les masques, bijoux, emblèmes et objets rituels anciens. Il a commencé avec les premiers gestes de l'homme primitif qui, affrontant la matière, exprimait ses émotions et ses sentiments. Pour lui, l'art était explication et connaissance du monde. Les travaux des artistes et des artisans, présents et passés, constituent une portion significative de notre héritage culturel. Ils incarnent les valeurs et les croyances des peuples et consignent leur volonté constante d'inscrire leur vécu dans l'espace et dans le temps. L'être humain doit participer à la vie culturelle de sa communauté, de jouir des arts et de créer des images en relation avec son milieu. Notre société a besoin, pour se renouveler, d'artistes et de créateurs. Le défi de l'école québécoise est d'intéresser l'élève aux divers champs du savoir, celui de sa propre culture, en faisant appel à des approches pédagogiques diversifiées.

Le programme d'arts plastiques, publié au début des années quatre-vingt, s'implante lentement dans les réseaux scolaires. Suzanne Lemerise (1980) rappelle, dans un article intitulé *Les arts plastiques à l'école québécoise*, la vision du programme:

Un changement important s'y inscrit puisque le «faire», le travail en atelier est complété par le «voir», qui consiste en l'apprentissage de la capacité de lire, d'apprécier et de commenter les travaux des élèves et les oeuvres d'art: les contenus des programmes renvoient explicitement à l'étude de certaines oeuvres d'art ou de mouvements artistiques. Une polarisation sur les arts anciens et actuels du Québec est clairement indiquée. À cette valorisation de la connaissance de l'art s'ajoute l'incitation à la fréquentation des lieux culturels actifs d'une ville ou d'une région. (p.25)

Les éléments de réflexion, face à la compréhension du programme, se situent autour d'une difficulté chez les enseignants à intégrer et à faire des liens parmi les différents modules du programme en enseignement des arts et surtout avec le module ART ET SOCIÉTÉ, l'aspect culturel que les élèves doivent posséder comme connaissances.

En 2<sup>e</sup> année du secondaire, par exemple, l'élève est introduit à l'étude du patrimoine visuel légué par les pionniers qui se sont implantés au Québec et dans d'autres provinces du Canada; ainsi s'intègre une dimension ethnologique à l'apport des productions culturelles. Les traces du passage des ancêtres racontent leur manière de vivre et rappellent aux Québécois leurs origines. Objets usuels ou bâtiments transmettent ainsi des significations à celui qui a pour mandat de développer des pistes de lecture. Ces éléments notionnels et ces suggestions composent le module ART ET SOCIÉTÉ du programme d'arts plastiques du MEQ de 2<sup>e</sup> secondaire. Or, si certains principes directeurs sont énoncés dans ce programme, chaque région doit en adapter le contenu à son milieu. Il faut donc se servir des ressources spécifiques du milieu régional pour initier les jeunes à la notion du patrimoine. Tout l'héritage des ancêtres est le produit d'une histoire et d'une culture. Mais comment faire pour que les jeunes de la région soient sensibilisés à leur propre histoire et que cette valeur fasse partie de leur culture?

Monique Dufresne (1988) dans son projet de recherche de maîtrise veut connaître et cerner les modes d'application en classe du module ART ET SOCIÉTÉ. Suite aux entrevues effectuées auprès d'enseignants au secondaire, l'auteure remarque la difficulté d'aborder le thème du patrimoine dans les classes d'adolescents. Une personne sur huit applique le module ART ET SOCIÉTÉ et elle conclut en recommandant qu'il serait pertinent pour les écoles des régions de produire du matériel reflétant leur patrimoine en tenant compte des ressources régionales. Les outils pédagogiques combinés à des activités qui exploiteraient les notions du patrimoine sont considérés comme manquants. Les enseignants sont très intéressés à du matériel didactique qui facilitent leur travail soit dans la recherche d'idées ou la production de documents adéquats, et qui, ainsi, allègent leurs tâches de planification de classe et leur permet d'insérer avec confiance ces nouvelles notions dans leur enseignement.

Neuf ans après, une vérification s'impose afin de remettre à jour la situation de départ. L'utilisation d'un questionnaire maison (voir Annexe I) écrit fut privilégié comme premier moyen pour atteindre le plus grand nombre d'enseignants de 1<sup>re</sup> et de 2<sup>e</sup> secondaire. Le but est de recueillir certaines données sur ce qui se vit dans l'enseignement des arts plastiques et du traitement pédagogique de la notion du patrimoine, notion que le programme d'arts plastiques suggère d'intégrer au coeur des activités de création. Les principes directeurs du programme ont donc guidé l'élaboration du questionnaire. Un groupe de travail a pris en charge la préparation du questionnaire; toutefois, ce questionnaire n'a pas été validé.



Ce groupe est composé de personnes spécialisées dans l'enseignement des arts plastiques et possédant une expérience d'enseignement en 1<sup>re</sup> et en 2<sup>e</sup> secondaire. Deux types de questions furent privilégiées: celles à choix multiples et des questions ouvertes. Pour limiter les coûts et faire le travail dans un temps relativement court, quelques 100 questionnaires sont distribués sur place lors du congrès provincial de l'AQÉSAP en novembre 1994; d'autres questionnaires ont été remplis par des enseignants qui ont été rencontrés lors de visites dans les écoles secondaires où la chercheuse agissait comme superviseur de stage pour les futurs enseignants en arts plastiques.

Trente trois répondants complètent le questionnaire. Cet échantillon donne un aperçu du vécu de l'enseignement des arts plastiques en 1<sup>re</sup> et en 2<sup>e</sup> secondaire. Les enseignants interrogés proviennent de toutes les régions du Québec; de la Baie James à l'Outaouais, de Montréal, de Québec et bien sûr la région de la Mauricie. Donc, les données recueillies nous donnent un aperçu sur ce qui se passe partout au Québec.

Différents thèmes se dégagent pour bien clarifier la situation. Il fallait, d'une part, vérifier les stratégies pédagogiques employées, le degré d'intérêt des élèves, la fréquentation des musées par l'enseignant et ses groupes d'élèves, et, d'autre part, recueillir des données démographiques sur les répondants et estimer la crédibilité de ces derniers en se fondant sur leur nombre d'année d'expérience en enseignement.

Voici le portrait global de la situation de départ qui peut être dégagé des réponses obtenues (Annexe II).

#### Crédibilité des enseignants:

Les trente-trois sujets qui enseignent ou ont enseigné en 1<sup>re</sup> ou en 2<sup>e</sup> secondaire et sont en majorité dans le métier depuis sept ans et plus. Il y a vingt-neuf répondants qui enseignent des éléments du patrimoine proposés dans le module ART ET SOCIÉTÉ du MEQ. Les enseignants sont des personnes d'expérience et semblent essayer de respecter dans leur planification annuelle les notions suggérées par le Ministère.

#### Notions du patrimoine enseignées:

Les types de résidences, qu'elles soient françaises, québécoises, victoriennes ou mansardes, retiennent l'attention des enseignants dans 80% de la matière à être enseignée. En

moyenne, 11 enseignants sur 29 donnent de l'information sur les objets de la vie quotidienne, surtout en ce qui concerne le mobilier et les véhicules. Peu d'informations sont transmises sur la vaisselle, les vêtements, les textiles, les jouets, les églises et les éléments qui s'y rattachent.

#### Stratégies employées:

Les notions du patrimoine abordées se concrétisent dans des projets où l'on associe une technique à de l'information appropriée. Comme ce sont les résidences qui, en majorité, font l'objet d'étude, les enseignants donnent de l'information sur le sujet par des diapositives, des photos ou de l'observation directe lors de la mise en situation, étape qui vise à enrichir l'image intérieure de l'élève. L'élève est appelé à transposer la thématique des résidences dans une technique, par exemple: un modelage en argile d'une maison ancienne, une maquette de son village, ou un dessin en perspective sur un type d'habitation.

#### Intérêt des élèves:

Le degré d'intérêt des élèves pour le patrimoine est estimé par 20 enseignants sur 29 comme assez bon. Par contre, le désintéressement est attribué à un manque de curiosité chez les élèves et au manque de documents didactiques adéquats qui pourraient servir de déclencheur et provoquer ainsi l'apprentissage chez les élèves.

#### Fréquentation des musées:

20 enseignants habitent une région où un musée à vocation historique est avoisinant. Pour renforcer l'acquisition des connaissances acquises et pour favoriser l'épanouissement de la culture, 12 enseignants visitent les musées avec les élèves. Ceux qui n'ont pas la chance de profiter de telles sorties déplorent le manque d'argent et de temps pour organiser la visite des musées.

#### Besoin ressenti:

Plusieurs enseignants se sont dits très intéressés à la création de matériel didactique. Ils veulent avoir des activités planifiées qui ont déjà été expérimentées pour ainsi faciliter leur préparation de cours, des activités qui exploitent les notions du patrimoine et qui stimulent pour les élèves du secondaire. Le besoin ressenti et identifié permet à l'équipe de recherche de poser un diagnostic et d'investiguer la question de façon plus claire et plus approfondie.

Nous croyons que, dans la réalité de la planification quotidienne des activités artistiques, les enseignants éprouvent des difficultés à trouver du matériel qui propose des liens entre les activités de savoir-faire et l'étude d'objets culturels que l'on retrouve dans notre patrimoine: une situation de départ bien séduisante pour notre recherche.

Alors que les classes du secondaire et les enseignants qui y travaillent souffrent d'un manque évident au plan de l'intégration du patrimoine aux activités en arts plastiques, la région de la Mauricie-Bois-Francs (04) se dote au printemps 1996, d'un musée du patrimoine «Le Musée des arts et traditions populaires du Québec». Ce musée réunit la plus importante collection d'objets anciens témoignant de la vie domestique rurale québécoise. Cette collection fournit une occasion rêvée pour sensibiliser au patrimoine les jeunes et les moins jeunes de notre région. Le musée renferme des objets empreints des traces du passé. Il importe que ces objets deviennent signifiants pour les jeunes du secondaire de notre région afin de développer un sentiment d'appartenance et de fierté à notre culture, en intégrant dans nos programmes scolaires les ressources du milieu. Selon quelles modalités faudrait-il prévoir une collaboration entre le musée et l'école dans un souci de complémentarité afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage prévus au programme du MEQ?

Le musée et l'école sont deux types d'institutions dont les structures de fonctionnement et les moyens diffèrent, mais où les deux ont en commun la volonté de faire progresser un jeune dans une démarche ou un ensemble de démarches. Le domaine des arts visuels est sous-utilisé et sous-développé, c'est pourquoi le soutien d'une institution muséale peut s'avérer primordial. Pour la majorité d'entre nous, la culture du voir, et surtout du bien voir, reste à développer.

Le musée, référence culturelle par excellence et source d'un visuel immédiat pour le milieu, demeure un focalisateur d'attention par sa fonction de conservation. Son rôle, celui de présenter des objets, permet une confrontation avec des oeuvres réelles provenant du milieu lui-même ou de l'extérieur de la région. Le musée existe pour et par ses visiteurs; sans ceux-ci le musée ne serait qu'un vaste entrepôt sans vie. Les enseignants et éducateurs ont une responsabilité de le rendre vivant.

Le musée est un lieu à découvrir et à consommer: une occasion de profiter d'un événement artistique afin de favoriser des apprentissages chez l'élève, tant dans le domaine des arts plastiques que dans le domaine des sciences et des sciences humaines.

L'école doit développer chez l'élève une capacité à voir mais les ressources de l'école rendent souvent l'accomplissement de cette tâche très difficile et c'est à ce moment que le rôle d'un musée et plus spécifiquement d'une exposition peut devenir intéressante. Le plaisir de regarder et de voir des oeuvres est un plaisir qui s'acquiert; ce plaisir procure au jeune de nouvelles émotions et lui permet de développer de nouvelles habitudes. Tel s'extasie face à une oeuvre, tel autre est fasciné par la nouveauté, par l'étrangeté d'une machine ou encore, par le caractère insolite d'une sculpture. Cette finalité, que l'on qualifie d'affective, a pour but de susciter des émotions positives, particularité indispensable au développement intégral de la personne.

Cet esprit d'ouverture peut être retrouvé dans les recommandations tirées d'un avis intitulé *Les nouveaux lieux éducatifs* (1986). À cet effet, le Conseil supérieur:

1. Rappelle que la mission éducative de la société déborde largement les cadres de l'institution scolaire et trouve dans un nombre croissant de lieux des voies valables d'approfondissement et de diffusion.
2. Attire l'attention des éducateurs et des établissements scolaires sur l'opportunité et la nécessité de mettre à profit le potentiel des lieux non scolaires de formation dans le cheminement éducatif des citoyens, jeunes et adultes.
3. Recommande aux établissements d'accroître leur collaboration avec les lieux de formation, en particulier par l'accès réciproque à leurs ressources respectives. (p.26)

Un trait d'union entre l'institution muséale et l'institution scolaire doit se faire afin de faire progresser l'élève à l'intérieur d'une démarche disciplinaire. L'institution muséale peut faire partie des moyens éducatifs utilisés dans l'enseignement, au-delà de la seule visite annuelle que les élèves peuvent faire. Notre intérêt est de trouver des moyens nouveaux et de les partager. La production de matériel didactique pour les écoles secondaires de la région en relation avec Le Musée des arts et traditions populaires du Québec serait un mode d'approche privilégié et profitable pour les deux institutions. Le développement d'outils pédagogiques qui font mieux comprendre à nos jeunes certains aspects historiques dans les activités de savoir-faire s'avère d'une importance indiscutable.

Le besoin ressenti de surmonter la difficulté d'aborder le thème du patrimoine dans les classes de 2<sup>e</sup> secondaire est à considérer. Partant du fait que les programmes scolaires recommandent des sorties éducatives dans les musées, une démarche d'apprentissage pourrait être conçue en conjuguant les ressources communes de ces deux institutions et ainsi produire un matériel didactique adéquat. Ces outils pédagogiques exploités à l'école devraient motiver nos jeunes à s'intéresser au patrimoine et à visiter le musée dans le but de respecter davantage l'héritage légué par les aïeux. À cet égard, le ministère de l'Éducation, dans le *Guide pédagogique II* (1984) recommande que:

Pour que son enseignement s'actualise, le patrimoine doit devenir vivant pour l'élève. C'est un défi à relever, sinon il prendra vite le chemin des oubliettes et la fausse conception qu'on peut en avoir en tant que dépôt des choses passées et dépassées s'accroîtra davantage dans la pensée des jeunes. Et, par conséquent, la culture des adultes de demain restera boiteuse parce qu'elle aura passé à côté d'un héritage si riche de leçons. (p.15)

Les modes d'approches suggérés par le *Guide pédagogique* sont surtout axés vers des activités d'observation. La reproduction de formes anciennes ou d'objets dans une technique comme le dessin ou la peinture familiarise l'élève à l'esprit du temps. En transposant les diverses caractéristiques d'un élément du patrimoine dans une certaine technique, l'élève s'initie aux vocabulaires appropriés en employant le mot juste lors des descriptions données par l'enseignant. Il se sensibilise peu à peu à des notions du patrimoine québécois. Ces exercices d'observations et de reproductions mènent à une compréhension de l'espace: temps écoulé entre les générations, les décennies et les siècles, notions qui, à cet âge, sont si difficiles à saisir et à comprendre sur l'échelle du temps.

Le matériel didactique créé dans le cadre de cette recherche sert d'abord à rendre accessible certaines composantes du programme d'arts plastiques du MEQ au secondaire, dans le module ART ET SOCIÉTÉ. Les activités éducatives expérimentées peuvent être diffusées et intégrées dans la pratique de l'enseignement des arts plastiques au secondaire dans la région 04, une visite du Musée des arts et traditions populaires du Québec peut précéder ou suivre les activités.

La tâche éducative doit comprendre des activités favorisant la découverte du «concept» à partir d'une situation concrète où tout est présent d'abord dans le désordre, et à un moment décisif, les données prennent un sens. La lumière jaillit suite à un tâtonnement.

Il importe d'offrir des activités éducatives où les élèves pourront s'approprier des connaissances à travers une démarche d'apprentissage cohérente selon les buts visés au préalable. Quelles sortes d'activités favoriseraient la découverte du concept du patrimoine ?

Plusieurs études démontrent que l'enfant retient mieux ce qu'il expérimente. À titre d'exemple, Roger Mucchielli (1972) présente les données suivantes qui révèlent les qualités d'un apprentissage par le faire. Nous retenons, approximativement, lorsque nous faisons attention:

- 10 % de ce que nous lisons
- 20 % de ce que nous entendons
- 30 % de ce que nous voyons
- 50 % de ce que nous voyons et entendons en même temps
- 80 % de ce que nous disons
- 90 % de ce que nous disons en faisant quelque chose à propos de quoi nous réfléchissons et qui nous implique.

Nous avons l'intention d'engager l'élève de façon maximale. L'implication active constitue un principe d'apprentissage reconnu et dès plus valable. Il importe, par conséquent, de trouver un moyen pour conférer à l'enfant le rôle central afin qu'il acquiert une meilleure compréhension de certaines notions en rapport avec le patrimoine. La confrontation à des problèmes de réalisation dans un geste créateur peut-elle rendre l'élève apte à comprendre et à apprécier davantage l'oeuvre des artisans qui sont responsables de notre patrimoine?

L'interprétation du programme, les liens entre les modules et la conception des activités en arts plastiques sont vraiment les difficultés rencontrées par les enseignants. C'est à partir de ces malaises que l'étape initiale de notre processus de recherche débute.

### **1.3 Questions de recherche**

Les composantes du problème s'articulent autour de deux points. Premièrement, le manque d'outils pédagogiques adéquats et stimulants pour nos élèves du secondaire et, deuxièmement, l'ouverture d'un musée régional offrant un lieu privilégié pour l'élève pour la compréhension de notions historiques. Le musée est un soutien à l'enseignement, un renforcement aux connaissances acquises et un outil stratégique pour favoriser le transfert des connaissances. Une forme de «transport» de la connaissance en question d'une situation A (ex.: activité en arts plastiques en classe) à une situation B (ex.: compréhension du concept

du «patrimoine» par une visite au musée). Le transfert se produit lorsqu'une connaissance acquise dans un contexte particulier peut être reprise d'une façon judicieuse et fonctionnelle dans un nouveau contexte.

La situation première se vit à l'école à travers une démarche d'apprentissage spécifique aux arts plastiques. L'imagination est au coeur même du processus créatif de l'élève et fait partie intégrante d'une démarche bien dirigée. L'imagination n'est éducatrice que lorsqu'elle opère dans la pensée ou dans «le faire» une nouvelle forme concrète. Et c'est dans «le faire» qu'une oeuvre est réalisée et engendre la connaissance: la connaissance de soi, celle des autres, celle du monde. On rejoint la pensée de Sir Herbert Read (1944), théoricien de l'éducation par l'art, quand il dit: «L'art est donc instrument d'éducation et non seulement une matière à enseigner». (p.7)

L'expérience créatrice s'insère dans le contexte scolaire et sous-entend un modèle à respecter: une démarche d'apprentissage expliquée dans le programme du Ministère. Il y a l'histoire de l'art, notion à enseigner et à intégrer dans la démarche. La citation extraite du *Guide pédagogique* du MEQ (1984) explique la visée que chaque enseignant doit mettre à profit dans sa pratique:

L'étude de l'histoire de l'art ne vise pas l'assimilation de connaissances livresques sans relation avec la pratique artistique. Il est fortement conseillé à l'enseignement d'établir, le plus souvent possible, des liens entre les travaux d'atelier des élèves et l'étude des objets culturels. (p.4)

Et, avec la venue du lieu culturel par excellence que constitue le Musée des Arts et Traditions populaires du Québec, c'est une possibilité pour nous de la région 04 d'établir des liens avec les ressources du milieu et ces objets culturels. Des activités peuvent enfin être conçues afin de sensibiliser les élèves du secondaire à certains concepts reliés au patrimoine. Ainsi, par le biais des techniques, comme le collage et le dessin, qui sont au programme d'arts plastiques du MEQ au secondaire, les élèves s'approprient simultanément dans une activité intégrée des notions du patrimoine et du langage plastique.

Les notions du patrimoine qui sont abordées se limitent à des objets domestiques de la collection Robert-Lionel-Séguin du Musée des arts et traditions populaires du Québec. Cette façon d'aborder permet de comprendre le sens créatif de nos ancêtres et leur façon de travailler. Un langage plastique similaire est utilisé par nos élèves et par nos artisans. Nous

prenons l'exemple des courtepointes où la composition de motifs géométriques forme un travail soigné et minutieux et nous pouvons sentir la réflexion au niveau de la couleur, de la forme et de la symétrie. Des liens doivent se faire entre l'imagination débordante du geste de nos ancêtres et celui nos élèves d'aujourd'hui. Il faut comprendre le contexte de l'époque afin de voir ce que chaque période conserve du passé et apporte comme solutions nouvelles pour le futur. La notion de patrimoine est mieux saisie et la leçon des ancêtres s'avère un précieux stimulant à la création. Cette relation entre le passé et le présent, M. Magella Paradis, conservateur du Musée des arts et traditions populaires du Québec, l'a mise en valeur en ces termes, lors d'une conférence sur le patrimoine donnée à Paris, en 1993: «Nous oublions que le «grand art» est souvent redevable à l'art populaire »

L'articulation du «savoir-faire» comme moyen de rendre accessible des notions du patrimoine constitue le pivot de cette recherche. L'élaboration, l'expérimentation et l'analyse de la valeur qualitative des «savoir-faire» ou plus spécifiquement des activités en arts plastiques élaborées délimitent la dimension du problème. Suite à cette synthèse des composantes du problème, les questions de recherche peuvent se formuler ainsi: «Compte tenu du programme du MEQ et des ressources régionales offertes par le musée, quelles sont les composantes d'activités en arts plastiques qui exploitent des notions du langage plastique similaire à la façon de faire de nos ancêtres?» et «En quoi ces activités manuelles favorisent-elles la compréhension du concept du patrimoine chez nos élèves de 2<sup>e</sup> secondaire?»

L'objectif de cette recherche est de concevoir, d'élaborer et d'expérimenter des outils didactiques en arts plastiques basés sur le modèle proposé par le MEQ afin de mieux faire comprendre certains concepts historiques.

Deux objectifs sont sous-jacents:

- Les activités développées et structurées sur le modèle théorique du MEQ permettent d'acquérir certaines notions du patrimoine et des éléments notionnels suggérés dans le guide pédagogique du Ministère.

- L'expérimentation des activités se vit dans trois groupes-cibles de 2<sup>e</sup> secondaire afin d'explorer la pertinence de la démarche développée.



Le chapitre suivant présente maintenant le cadre de référence permettant de comprendre les principes généraux à la base de ce travail de recherche.

## CHAPITRE II

### Cadre de référence

Ce chapitre présente les fondements de la philosophie du programme en arts plastiques du Ministère. Cette philosophie se concrétise au travers d'une démarche d'apprentissage à la base du programme d'études en arts plastiques du MEQ. Nous nous attardons à l'examen du concept de «l'image» dans ces principales fonctions et des quatre modules qui s'y rattachent. Ensuite nous regardons la place de l'histoire et du concept du patrimoine chez l'adolescent. Des écrits, tels que des travaux de recherche reliant l'art, le musée et l'école, ou des manuels pédagogiques destinés aux élèves du secondaire sont répertoriés et analysés parce que pertinents à notre recherche.

#### **2.1 Fondements de la philosophie du programme en arts plastiques**

Le programme d'études en arts plastiques du Québec, instauré en 1982, veut allier la formation intégrale et globale de l'élève dans une pratique artistique tout en maintenant sa créativité. L'éducation artistique allie l'activité intellectuelle à l'activité manuelle, en les fondant dans un processus créateur. L'expérience du geste créateur ajoutée à celle de la mémoire visuelle et auditive amène une dimension plus large et fort intéressante pour l'élève: celle de l'action. L'évolution de ces idées prend sa source selon diverses théories: différents courants venant des États-Unis, de la France et des pays anglo-saxons se partagent les tendances actuelles de l'éducation par l'art.

La théorie qui insiste sur le principe de l'expérience est celle de John Dewey. Au début du siècle, Dewey (1962) souligne les avantages pédagogiques de l'apprentissage par l'expérience: favoriser la réalisation de travaux pratiques en vue de sensibiliser l'élève aux techniques que les artistes ont employées en faisant leurs oeuvres: «apprendre en faisant soi-même son expérience». On peut mieux comprendre en refaisant ou en reprenant la même démarche que l'auteur. À la période de l'adolescence, on sait combien la participation est importante pour les jeunes. Cette orientation rejoint aussi la pensée de Simone-Fontanel Brassart (1971) sur l'enseignement des arts, qui s'inspire des théories piagétienne où: «Ce

qui est expérimenté laisse une trace durable, est assimilé et enrichit le capital sensible et culturel de chacun par appropriation et structuration.» (p.21) Démontrer, expliquer ne suffit pas, mais s'investir dans une expérience rend plus accessible la connaissance et favorise sa rétention à plus long terme.

Ainsi, l'une des conséquences pédagogiques qui découle de ce postulat est celle de l'expérience de la personne agissant dans un milieu donné. L'art apparaît comme intermédiaire entre le jeune et son entourage, et l'expérience imaginaire est formée à travers l'éducation artistique. L'expérience mène vers une nouvelle compréhension des autres personnes, des autres situations, d'un autre monde.

L'éducation par l'art est nécessaire parce qu'elle favorise, en premier lieu, les facultés créatrices tout en permettant l'épanouissement de la sensibilité, des qualités spirituelles et culturelles. Il faut former les êtres créateurs puisque ce sont eux seulement qui pourront se servir de leurs connaissances accumulées. Victor Lowenfeld (1958), pédagogue américain et auteur des publications *Creative and Mental Growth* et *The Nature of Creative Activity*, texte qui malgré son âge vénérable constitue un classique et continue d'inspirer la pédagogie des arts, établit des rapports entre l'éducation artistique et la formation des facultés créatrices de l'homme. Il est convaincu que les facultés créatrices formées grâce à l'éducation artistique peuvent être transférées dans d'autres domaines. Lowenfeld énumère les facultés suivantes qui demandent un effort créatif:

- la faculté sensitive,
- la faculté de rester dans un état de réceptivité ou l'association d'une idée avec un objet,
- la faculté de transformation qui permet de se servir de la pensée pour transformer et donner une détermination nouvelle aux matériaux en vue de nouveaux emplois,
- la faculté d'abstraction identifiée avec la sensibilité aux détails de la vie quotidienne,
- la faculté de synthèse qui aide à rassembler plusieurs objets afin de leur donner une nouvelle signification,
- la faculté de l'organisation cohérente qui transforme des données disparates en un ensemble harmonieux basé sur l'intégration de la pensée, de la sensibilité et de la perception.

Ces idées font de l'expérience artistique une aide pour l'homme. un moyen pour former l'homme, le rendre plus heureux et rendre son comportement plus facile et plus efficace, puisque plus personnel. La conception de Lowenfeld se caractérise par l'insistance sur la nécessité de former, à travers la création artistique, les attitudes de la personne envers elle-même et envers la réalité extérieure. Les expériences modifient la vision du monde. Lowenfeld soutient qu'il faut établir un équilibre entre l'intellect et les émotions. Il conçoit l'adolescence comme un moment de transition entre les activités imaginatives inconscientes, non-contrôlées, et les activités conscientes et contrôlées, et le problème pédagogique est d'aider cette transition à se faire graduellement.

Il faut viser chez l'élève un équilibre entre les expériences visuelles et non-visuelles, il faut le rendre sensible aux dimensions et aux proportions et insister sur la représentation des émotions et des sensations par le dessin. L'enseignant doit mettre en valeur les qualités intérieures de chaque élève en l'incitant à créer.

Thomas Munro (1956), théoricien et pédagogue de l'art, soutient que l'éducation au moyen de l'art ne se limite pas à l'enseignement de la jouissance de l'oeuvre d'art mais qu'elle propose de former des attitudes esthétiques par rapport à toutes sortes d'objets. Le but de l'art est de donner à l'homme des expériences nouvelles, de découvrir les modes nouveaux de la vie, de contribuer à son épanouissement mental et à son adaptation sociale. La rencontre avec l'art est un moyen important qui permet d'élargir l'expérience et d'organiser le préapprentissage culturel des enfants et de la jeunesse. Les buts de l'éducation artistique précisés par Munro (1956), sont les suivants:

- développer les tendances artistiques chez l'individu afin de lui former une personnalité bien équilibrée,
- épanouir en lui les valeurs pour qu'elles s'expriment dans l'art aussi bien que dans les expériences humaines
- faire que l'homme aime l'art et qu'il aime la vie dont il constitue une part, et faire connaître à l'homme l'héritage culturel du monde entier.

Basée sur les activités motrices ou sur les aspects différents de l'imagination, ou bien, plus tard sur la compréhension des idées abstraites, l'éducation selon Munro (1954) doit toujours introduire ces activités dans les expériences réelles de l'élève. La création concerne tout processus créateur et le résultat de la réaction face à toute situation imprévue.

Ces idées sont proches de celles de Lowenfeld (1958) et ouvrent de larges perspectives à l'éducation par l'art.

Herbert Read (1956), esthéticien anglais, démontre que l'art a toujours été le moyen permettant à l'homme de pénétrer dans la nature même des choses. Son ouvrage *Education through art*, paru en 1943 pour la première fois, fut reçu avec enthousiasme partout dans le monde. Il apporte comme message que tout le monde peut pratiquer l'art. La théorie de l'éducation par l'art proposée par Sir Herbert Read est d'exprimer les sentiments et de transmettre la compréhension: trouver des formes exprimant des sentiments et leurs corrélations objectives. Il est donc essentiel de cultiver la sensibilité, afin que le goût et l'intuition équilibrent, nourrissent l'intellect, le savoir, l'analyse cérébrale. La façon d'aborder l'art est l'étude de l'oeuvre d'art elle-même (problèmes de technique, de forme, etc.) d'où l'importance des musées, des galeries d'art. Jouir de l'art, c'est jouir de valeurs vivaces et vivantes. Car l'art nous parle de la société où il est produit à un moment donné. Enseigner l'art, c'est créer une atmosphère d'initiative créatrice où est éveillée la sensibilité esthétique et l'habitude de jouir de l'art. On doit le faire avec les oeuvres du passé et avec celles du présent: une question de savoir-faire, de tradition. Le parallèle entre deux époques permet la connaissance. L'artiste a besoin d'exemples de techniques des générations passées qu'il trouve dans les musées. Entrer dans les procédés techniques par lesquels l'oeuvre a été créée, comprendre les difficultés surmontées, voilà qui aide à sentir la présence vivante de l'artiste au-delà du temps.

Ces grandes orientations ont graduellement pris corps dans des méthodes d'initiation à l'art. L'une d'elle, préconisée dans l'enseignement des arts, est basée sur le développement de la spontanéité créatrice. L'expression libre se produit dans des conditions favorables qui décident de la valeur des résultats. On cherche à concilier l'influence pédagogique de l'éducateur avec le moment où l'enfant est en processus de création. L'enfant réalise des images, produits spontanés de sa créativité où on l'amène à réfléchir sur lui-même et sur ses rapports avec le monde. Arno Stern (1968), de l'Académie du Jeudi en France, a établi un programme sous une forme théorique pour favoriser l'épanouissement des valeurs personnelles. Dans cette école de pensée, l'enfant est encouragé à l'expression libre et à l'exploration des facultés sensorielles. L'art n'entre pas dans l'enfant, mais il sort de lui, soutient Stern. L'enfant sent et sait d'abord et ensuite il s'exprime. Mais ce qui sort de la personnalité de l'enfant doit y avoir été introduit. Par l'observation, l'enfant développe son

imagination. Dans le processus de l'expression libre interviennent trois éléments: l'imagination, l'expression et l'observation qui s'influencent réciproquement.

La création enfantine, selon Stern (1968), dépend donc de ces trois facteurs: le pouvoir d'imagination et la faculté de jouer, c'est-à-dire la fantaisie, l'expression à travers les sentiments personnels et le désir de représenter des objets réels par l'observation. Le rôle de l'éducateur est important. Ce rôle consiste à encourager l'expression libre. L'éducateur n'est qu'un témoin sensible toujours prêt à aider les enfants dans leurs difficultés mais en même temps ne pénètre pas trop dans l'intimité du processus créateur. L'éducateur crée une atmosphère de confiance et d'amitié. L'ambiance d'un atelier de création contribue à la réalisation des buts proposés. C'est à travers les problèmes qui se posent dans les travaux particuliers que l'éducateur intervient avec son aide technique et participe au développement de l'habileté manuelle. C'est dans la spontanéité du geste que l'on introduit les éléments de l'apprentissage. Cette école de pensée en art rejoint les idées pédagogiques du Mouvement Freinet des années 1930. Des liens peuvent être tissés; dans les deux cas l'expression spontanée devient un moyen d'enrichissement culturel. La méthode naturelle de l'enseignement du dessin part de l'expérience vécue de l'enfant. C'est dans la réalisation d'une oeuvre, dans «le faire» que l'enfant apprend et pas nécessairement sur la valeur de la production finale: soit la beauté de l'oeuvre. Freinet (1957) soutient que «L'enfant dans son puissant besoin de conquérir le monde, exprime par les moyens à sa disposition ses réactions originales en face des problèmes que lui pose la vie». (p.24)

Pour le besoin de notre recherche, nous retenons une autre idée de deux professeurs, Vige Langevin et Jean Lombard (1950), concernant le rapport qui peut être fait entre le travail individuel de l'enfant et les dessins collectifs exécutés par un groupe d'élèves. Sur le plan artistique, cette méthode manifeste une tendance à orienter l'imagination de l'enfant vers des compositions globales. Tous les enfants travaillent sur le même sujet; à partir de l'élaboration d'une maquette générale, qui indique les grandes lignes de la composition, chaque enfant exécute les détails choisis. De l'avis de ces auteurs, cette méthode repose sur la conciliation de l'affirmation individuelle avec l'entraînement à une discipline sociale et la socialisation de l'enfant. Cette particularité paraît avoir des avantages pour notre expérimentation en classe avec des élèves.

L'éducation par l'art, telle qu'on vient de la présenter d'après les conceptions énumérées, est une réponse à la fois pour l'élargissement de la connaissance de la vie, du passé et du présent, une formation d'expériences nouvelles et, enfin, une invitation à la connaissance de soi et des autres.

## 2.2 Description du programme en arts plastiques du MEQ

Le programme en arts plastiques de 1982 constitue la troisième génération de programmes élaborés au Québec. Il est le fruit d'une réflexion de spécialistes et de praticiens de l'enseignement qui ont su adapter l'enseignement à la conjoncture des temps présents. Avant 1960, il était question de développer des habilités à reproduire la nature; entre 1960 et 1980, on assiste au primat de l'expression enfantine; depuis 1980, la connaissance de l'art équilibre la pratique de l'art. Le programme d'enseignement des arts plastiques au secondaire s'appuie sur une conception intégrale et globale de l'élève. Les facultés, les attitudes, les comportements et les qualités qu'il développe, assurent à ceux qui se dirigent vers quelque carrière que ce soit, une formation fondamentale et une vie plus riche.

Le programme en arts plastiques est issu d'orientations bien définies: l'importance de l'imaginaire, la conception de l'expérience esthétique, l'ouverture à la connaissance intuitive, la reconnaissance de l'éducation artistique comme participant à la formation de base, la valeur formatrice du contact avec l'oeuvre d'art et la valeur historique et sociale des arts.

Ces orientations générales sont précisées dans le *Guide pédagogique* en arts plastiques, qui établit les orientations et la structure du programme d'études. Le guide est un outil de travail, un support qui établit une mise au point en ce qui a trait à l'utilisation du vocabulaire propre à la discipline, renseigne sur les objectifs et les éléments de contenu de même que sur le matériel pédagogique, et suggère des approches méthodologiques; mais c'est à l'enseignant d'en faire l'interprétation. Le maître doit être créatif dans ses stratégies d'enseignement. Toute séquence d'enseignement doit être conçue sur un processus pédagogique que l'on appelle «démarche artistique»:

La démarche artistique implique un cheminement double: d'une part, «le faire», qui transforme la matière par un geste et une technique et d'autre part, «le voir» qui élargit la conscience perceptive, réactive «le faire» et donne la parole. C'est un aller-retour, une concrétisation de l'être dans le monde qui s'active dans une abstraction du monde dans l'être. (p 5)

La conception d'une activité en arts plastiques nécessite référence à cette démarche, qui nous sert de modèle d'apprentissage. Ce modèle théorique est divisé en 4 étapes, le PERCEVOIR, le SAVOIR, le FAIRE et le VOIR. L'exploitation de cette démarche est d'une très grande importance. La démarche aboutit à la réalisation finale, une oeuvre d'art, que l'on nomme «l'image». Concrètement l'image prend forme dans un dessin, une peinture, une sculpture, un modelage, une photographie, etc. Ces quatre étapes sont ainsi définies.

### **2.2.1 Les quatre étapes de la démarche**

#### Le PERCEVOIR:

Les objectifs du PERCEVOIR visent une prise de conscience toujours renouvelée des aspects du monde sensible. À cette étape, l'enseignant doit rappeler des souvenirs et les utiliser pour la reconstitution d'événements. Par imagerie et analogie, l'élève se réfère à quelque chose de connu. À l'observation de la nature et de l'environnement s'associe la rêverie poétique. Arno Stern l'a bien expliqué quand il dit que ce qui sort de la personnalité de l'enfant doit y avoir été introduit. En observant, on découvre pour mieux imaginer. Le pédagogue doit donc créer une situation capable de provoquer la révélation consciente de la sensation qui conduira spontanément à l'expression. Les initiatives doivent venir des élèves. Il faut les susciter. Créer un climat, ne rien forcer, participer activement mais en laissant le groupe se nourrir de lui-même. C'est l'étape déterminante qui dynamise le processus de création, d'où l'importance, en tant que concepteur d'activités pédagogiques de bien structurer le scénario utilisé.

#### Le SAVOIR:

Les objectifs du SAVOIR visent à favoriser chez l'élève l'étude de la terminologie propre aux arts plastiques et à l'apprentissage par l'expérimentation du langage plastique, des gestes et techniques qu'il est appelé à utiliser pour faire son image. L'élève reçoit de l'information, il construit son savoir.

#### Le FAIRE:

Le FAIRE intègre deux composantes: le FAIRE-exercice de base et le FAIRE-réalisation.



L'exercice de base est une sorte de gymnastique en vue de maîtriser une technique ou une notion. C'est une activité dirigée dans le but de mieux outiller l'élève pour ses réalisations ultérieures. L'exercice de base doit être rapide et prépare l'élève à trouver des solutions tout en respectant les données spécifiques du problème. La découverte d'un matériau nouveau, la façon de tenir l'outil, suite à des essais infructueux deviennent une des meilleures motivations à poursuivre la relation qui vient de s'établir dans l'expérience. Cette étape contient rarement une figuration; il s'agit plutôt d'un jeu d'associations libres ou formelles enrichissant les ressources de l'élève.

Puis, par le FAIRE-réalisation, l'élève objective ce qui au départ était subjectif. À partir d'un thème, l'élève transforme la matière en vue de la réalisation. Il concrétise ses imageries dans l'oeuvre qu'il fait. Il résout un problème dans le FAIRE-réalisation. Il oriente ses choix d'idées (THÈME), de modes (LANGAGE PLASTIQUE) et de moyens (GESTE ET TECHNIQUE) de façon personnelle en fonction d'un message à transmettre.

Cette étape rejoint les idées de John Dewey par son recours à l'expérience et celles de Freinet par sa conception de l'apprentissage où l'enfant apprend dans le faire, en étant confronté à un problème.

L'exploration des facultés créatrices se concrétise dans cette étape. Un effort créatif est demandé à l'enfant et, comme le dit si bien Lowenfeld (1958), l'éducation artistique est un moyen d'aller puiser dans la personne pour vérifier les capacités qui sont latentes à l'intérieur d'elle et qui demandent juste à être extérioriser. Et c'est cette qualité, la créativité, qui fait que la personne actualise tout son potentiel: elle développe des attitudes positives face à l'art et à l'expérience humaine.

#### Le VOIR:

Il y a deux façons d'intégrer l'étape du VOIR: le VOIR-de-l'élève et le VOIR-de-l'artiste.

L'étape du VOIR-de-l'élève fait prendre conscience à l'élève de l'aspect de la représentation, non seulement dans ses propres images, mais aussi dans celles de ses pairs. Brière (1980) emploie le mot «image» pour toute «idée visible» concrétisée par le dessin, le collage, la peinture, le modelage, etc. (p.4). L'artiste rend visible l'invisible en créant

l'image. On discute des résultats, de la qualité de l'image, des solutions apportées aux problèmes techniques, etc. Cette étape procure à l'élève des émotions satisfaisantes si ses attentes sont comblées et que son image lui plaît. Il peut aussi vivre des émotions négatives quand il est mécontent de son image. Lorsqu'il a fait une image il peut alors lire l'image des autres, celle de ses amis. L'élève en arrive à comprendre d'autres solutions grâce à ce qu'il voit chez l'autre.

L'étape du VOIR-de-l'image de l'artiste a le même but que le VOIR-de-l'élève au niveau de la prise de conscience de l'aspect représentation dans les oeuvres des autres, et ici on parle des oeuvres d'auteurs réputés. Simone Fontanel-Brassart (1971) insiste sur le fait que «l'oeuvre est présentée *après* l'exercice puisqu'elle doit être cristallisation et reconnaissance, ce qui ne diminue pas la valeur du choc émotionnel». Il s'agit de présenter l'oeuvre des artistes, leur intention et de chercher surtout à en dégager le système créatif. Les exercices gestuels, entrepris dans les étapes antérieures, ont laissé une trace dans l'expérience vécue et permettent une vue intérieure de l'oeuvre d'art présentée. On doit donc présenter des oeuvres d'art qui ont un caractère qui se rapproche le plus de l'expérience vécue soit par la technique, par le thème ou par les éléments du langage plastique. Comprendre les difficultés surmontées par l'auteur, c'est jouir de l'art et Herbert Read (1956) trouve importante cette nourriture intellectuelle. L'élève en arrive à comprendre d'autres propositions, en plus de celles de ses pairs, celles des artistes connus: les connaissances s'emmagasinent subtilement, de façon plus solide et plus permanente. Edmund Burke Feldman (1972) croit que l'étude d'oeuvres ou d'objets d'arts amène l'élève à la connaissance et surtout à la connaissance de l'homme et de ses manifestations à travers le temps.

### **2.2.2 Les fonctions de l'image**

Nous venons de décrire et d'analyser les quatre grandes étapes pour en arriver à produire une image chez les élèves. Une fois l'image créée, il faut la regarder; elle porte un sens. La structure d'une image, en arts plastiques, n'est pas linéaire comme dans un écrit, ou même hiérarchique; elle est globale. L'image exprime une réalité chargée d'un contenu émotionnel qui va au-delà du réel. Cette image porte en elle le pouvoir de dégager des sentiments, des anecdotes, des significations. Comme le souligne Martin (1982): «L'image

ne serait qu'une écriture régie par un code qui produit des messages. L'image détient un pouvoir motivant et véhicule une part importante de notre culture.» Un message est ainsi adressé au spectateur par un canal, selon certains artifices, selon certaines conventions, selon certains codes. L'image est une forme de discours. L'image qui naît de l'activité créatrice révèle des aspects du monde intérieur de la personne qui crée et, en ce sens, permet la prise de conscience de soi. Mais elle permet aussi la prise de conscience du monde. L'image fait observer un circuit qui va de l'extériorité du monde vers l'intériorité de la personne pour revenir au monde sous une forme nouvelle, recréée. Chaque humain est capable de créer une image, plusieurs images, qui toutes sont uniques, qui toutes représentent, expriment et symbolisent le «moi» et son environnement. Le programme porte attention à quatre fonctions interactives, à savoir les fonctions de représentation, d'expression, de symbolisation et de communication. L'enseignant fait graduellement prendre conscience à l'élève de ces différentes fonctions de façon progressive et méthodique tout au long des années du secondaire. Toutefois, même si le sens de l'image est indissociable dans la réalité, pour le bénéfice de l'enseignement, on peut les définir séparément.

La représentation se caractérise par l'utilisation de substituts visuels (formes, lignes, couleurs, textures, volumes, etc.) pour traduire une vision du monde, sa réalité. C'est l'agencement de ces différents substituts qui compose l'image. En 1<sup>re</sup> secondaire, par exemple, l'enseignant met l'accent sur la représentation. L'élève veut dessiner un arbre, il n'est pas nécessaire de copier fidèlement la réalité et l'arbre peut devenir formes géométriques ou taches de couleur; l'élève est libre de le représenter selon sa sensibilité créatrice.

L'expression se compose toujours de formes expressives qui contiennent les sensations, les émotions, les sentiments de l'auteur. Par conséquent, l'expressivité demeure la caractéristique dominante de l'image. L'auteur fait son image selon sa vie intérieure faite d'affectivité et de sensibilité. En 2<sup>e</sup> et en 3<sup>e</sup> secondaire, l'enseignant insiste davantage sur l'expression. L'élève dessine un arbre tordu, dénudé, ou au contraire, verdoyant et vigoureux; l'un exprime un sentiment de tristesse, l'autre, un sentiment de plénitude, de force.

La symbolisation est la fonction de l'image qui complète toute représentation et toute expression. Elle sous-entend la présence d'un symbole unique et indivisible contenant une idée. Les sensations, les émotions, les sentiments sont révélés grâce au langage symbolique.

L'enseignant donne priorité à la symbolisation en 4e et en 5e secondaire. Ici, le tronc d'arbre mort symbolise la mort en contradiction avec l'arbre qui véhicule une idée de vie, d'énergie.

La communication est la transmission d'un message. L'artiste dans sa façon de faire son image traduit une idée qui doit amener le spectateur à une prise de conscience immédiate du message. La communication est à l'étude en 5e secondaire selon le programme du MEQ. Dans la communication par l'image, toutes les autres fonctions, soit la représentation, l'expression et la symbolisation, sont assujetties à la transmission d'un message donné. Attirer et retenir l'attention de manière à susciter et provoquer la réaction attendue. Par exemple, l'élève fait une image pour dénoncer les méfaits de la pollution: l'arbre est dépouillé de ses feuilles, ses racines se décomposent, la grizaille envahit les éléments de la nature.

### **2.2.3 Les modules**

Les principales fonctions de l'image nous amènent à l'analyser sous un autre volet: l'aspect de la composition. Cette composition englobe trois composantes condensées dans des modules proposés par le programme qui sont intimement reliés les uns aux autres. Ainsi, le thème, les éléments du langage plastique utilisés, les gestes et techniques retenus se superposent pour finaliser de ce qu'on appelle la globalité de l'image. Un autre module s'ajoute aux trois autres où l'élève est appelé à transposer son apprentissage en mettant en parallèle son image avec celles des grands artistes.

Chaque activité développée doit puiser harmonieusement dans ces différents composantes pour favoriser un apprentissage ouvert et global. Ces composantes sont regroupées en quatre modules. Un module représente un groupe d'éléments de contenu, structurés, d'ampleur variable, reliés à des objectifs, mais faisant partie d'un ensemble plus vaste: le programme d'une année.

Le module THÉMATIQUE décrit un ensemble de sujets à traiter qui conduit l'élève à imaginer, à aller aussi loin que possible dans sa propre rêverie. Le problème posé doit laisser la porte ouverte à un grand nombre de solutions et donner à l'élève l'occasion de personnaliser sa réponse. Le thème est un cadre stimulant, le point de départ d'une aventure.

Les thèmes suggérés sont très larges et, pour la 2<sup>e</sup> secondaire ce sont la faune, la flore et les traditions populaires.

Le module LANGAGE PLASTIQUE concerne l'expérience artistique, soutenue par la perception des qualités plastiques d'une image. On parle ici entre autres de l'utilisation de la ligne, de la superposition de formes, des textures, des perspectives, des couleurs pour structurer et organiser l'image.

Le module GESTE ET TECHNIQUE traite de l'acquisition du geste approprié à la technique retenue. On y parle de geste spontané, significatif, précis ou contrôlé dans des techniques comme le dessin, la peinture et le collage.

Le module ART ET SOCIÉTÉ touche certains aspects de notre culture avec lesquels l'élève doit être familiarisé. La notion de patrimoine est à l'étude en 2<sup>e</sup> secondaire. Selon les objectifs du Ministère, il s'agit d'amener l'élève à observer, décrire et comparer différents objets culturels. C'est à ce niveau que les objets de la collection Robert-Lionel-Séguin prennent tout leur sens pour élargir les horizons des élèves de notre région et les sensibiliser à la diversité plastique qui caractérise cette partie de l'histoire de l'art québécois.

Donc pour la conception d'activités en arts plastiques, nous devons intégrer le modèle d'apprentissage, les fonctions de l'image et les différentes composantes se rattachant au programme de 2<sup>e</sup> secondaire. Comme le module ART ET SOCIÉTÉ propose le concept du patrimoine comme notion à être assimilée par nos adolescents, nous retiendrons tout particulièrement cette facette au travers de certains objets de la collection Robert-Lionel-Séguin.

### **2.3 Concept du patrimoine chez l'adolescent**

Lors d'une rencontre du comité du Forum québécois du patrimoine en 1992, l'historien Jacques Mathieu, de l'Université Laval, définit le «patrimoine» dans une vision élargie, englobant toutes les manifestations de la créativité humaine. Cette vision se veut une manifestation historique de notre culture qui peut se référer à différents objets, différentes pratiques érudites, différentes démarches disciplinaires, différentes perceptions sociales. Le patrimoine c'est une mémoire, un entrepôt, un arsenal de traces. Symboliser le passé, c'est lui reconnaître une valeur par ses objets, ses faits, ses événements. Le patrimoine, c'est

l'histoire locale, qui fournit la référence à ce que nous avons été, pour mieux nous connaître dans le présent et rendre la mémoire à l'avenir.

Chez l'adolescent, la place de l'histoire est modeste dans sa scolarité. Elle est obligatoire en deuxième secondaire, sous le titre d'*Histoire générale*, et en quatrième secondaire sous le titre d'*Histoire du Québec et du Canada* selon les programmes réformés en 1982 par le Ministère de l'Éducation. C'est seulement vers 15-16 ans que les jeunes abordent le concept de l'histoire locale ou plus spécifiquement celle du patrimoine.

L'adolescent n'appréhende pas aisément le passé. Enraciné dans le présent, concevant difficilement l'existence d'un monde différent du sien, dans l'espace et dans le temps, il a tendance à déformer et le passé et l'histoire. Le sens de la perspective historique se développe graduellement au cours de l'adolescence. L'équipe de recherche Racette, Allard et Lefebvre (1978), démontre que la perception plus ou moins juste du temps historique ne dépend pas uniquement des mécanismes intellectuels. Elle dépend aussi de variables concernant le niveau affectif de la personne et de l'influence de son milieu familial. Y a-t-on ou non, le culte des ancêtres, l'habitude des albums de photos de famille, le respect des traditions ou des legs hérités des générations précédentes? Le milieu social a aussi une influence. Y valorise-t-on, ou non les antiquités, les musées, les meubles anciens, les reconstitutions historiques? Voilà des facteurs que la recherche a mis en évidence et qui déterminent la compréhension du patrimoine chez l'adolescent.

Selon le niveau affectif de la personne, le concept du temps historique se réfère aussi à des opérations mentales de nature intellectuelle. Les théories de Piaget (1967) sur le concept de temps appliqué à l'enseignement de l'histoire offrent des indications précieuses pour notre recherche. Par exemple l'opérateur concret, la pensée descriptive, l'intégration d'un concept sont atteints vers 12 ans, tandis que l'opérateur formel, la pensée explicative débutent vers 16 ans. Le passage d'un niveau à l'autre se situe entre 13 et 16 ans, soit l'âge des élèves du début au secondaire. Les adolescents à cet âge, raisonnent à partir de matériel qu'ils peuvent voir, toucher et utiliser. Pour l'élève de treize ans, l'histoire est, avant tout, l'histoire qui se fait, la sienne; c'est en introduisant subtilement des éléments du passé dans leur présent qu'ils en viennent à comprendre, à saisir à se représenter ce que leurs ancêtres ont pu vivre.

Il faut avant tout donner des outils à l'élève en développant chez lui sa propre démarche intellectuelle par l'étude de documents qui sont de son espace et ou sinon, de son temps, l'aider à vivre dans son milieu, lui montrer qu'il existe un passé dans le présent. Car une grande part de la compréhension de l'histoire dépend du pouvoir de reconstruire le point de vue d'une autre personne par l'imagination, à éprouver les mêmes sensations que l'acteur, à reconnaître les motifs de ses actions. L'histoire doit fonder l'identité collective. Le volet historique du programme en arts plastiques privilégie la fonction identitaire en vue d'aider l'enfant à s'éveiller à son sentiment d'appartenance à son peuple et à situer dans le temps les informations historiques.

Saucier (1975), chercheur en didactique de l'histoire, est d'avis qu'il faut introduire les enfants à l'histoire en les confrontant avec des façons de penser et des valeurs différentes, en les mettant en contact avec des manières de vivre diverses. Selon Saucier, le but est de recréer l'atmosphère du temps à l'aide des meilleures sources locales et cela sans jamais négliger le rôle de l'imagination. Ensuite, par mode de comparaison, il suggère que le temps prend forme par lui-même. L'élève, ainsi, s'interroge sur la vie de son propre milieu. L'histoire locale se fonde sur des évidences familières à l'enfant: c'est dans nos intérieurs respectifs que l'on retrouve les éléments essentiels de notre culture traditionnelle. Tous les trésors anciens (photos, vaisselles, ustensiles, jouets, etc.) nous lient à une époque, aux hommes qui l'ont vécue et renforcent notre sentiment d'appartenance à une famille, à une région, à un pays. Les objets anciens illustrent la volonté d'identification aux ancêtres et à leurs valeurs. Les ressources du patrimoine offrent un langage, une source d'inspiration pour une communauté humaine. Saucier est d'avis que les liens et les réalités du patrimoine constituent des situations et des occasions d'apprentissage à potentiel élevé. Par l'observation de ces traces du passé et leur interprétation, l'adolescent en arrive à comprendre l'ensemble de la production humaine reçue en héritage. Et l'auteur conclut que plus nous étudions le patrimoine culturel et plus nous découvrons les richesses, plus nous apprenons à respecter et à relativiser notre propre culture. Prendre le temps de réfléchir sur ce qu'est le patrimoine permet de garder des points de repères qui font comprendre qui nous sommes. Le patrimoine est à la culture ce que la racine est à l'arbre. Le patrimoine maintient la culture québécoise en vie parce qu'il l'interpelle constamment et la nourrit dans ses créations les plus originales. Il lui apporte sa justification comme son goût et sa couleur, son identité propre. Il n'y a de société qu'au travers d'une culture qui lui donne vie.

## 2.4 Recension des écrits

La recension des écrits s'est faite dans un premier temps sur les travaux de recherche et publications ayant pour objet les expériences artistiques dans le domaine muséal et dans le domaine scolaire en lien avec des notions historiques et plus spécifiquement le concept du patrimoine. Dans un second temps, nous avons recensé les manuels didactiques publiés au Québec en rapport avec le programme d'arts plastiques au secondaire et avec le concept du patrimoine.

### 2.4.1 Recherches et articles

Les expériences similaires faites dans d'autres pays sur la compréhension de notions historiques combinées avec des activités en arts plastiques ont été repérées. Ces recherches ont été effectuées à partir de CD-ROM sur le répertoire Francis. Les références trouvées ne dénotent aucune étude en lien avec notre propos. La recension n'a pas été faite du côté américain par manque de connaissance de la langue par la chercheuse.

Au Canada, nous trouvons deux revues spécialisées en enseignements des arts plastiques: *Vision* et *Viewpoints*. *Vision* est la publication officielle de l'AQÉSAP visant à établir un contact régulier avec les personnes concernées par l'enseignement des arts plastiques en les informant des derniers développements survenus en matière d'éducation artistique. C'est un moyen privilégié pour susciter et alimenter des réflexions concernant divers sujets et problématiques pouvant s'adresser au niveau préscolaire, primaire, secondaire, collégial ou universitaire. *Viewpoints* est la publication de la Société Canadienne de l'Éducation par l'Art: son mandat est similaire à la revue *Vision* mais elle regroupe les spécialistes partout au Canada. Plusieurs articles ont été consultés pour se sensibiliser sur les problématiques vécues par l'ensemble des professeurs d'arts plastiques au secondaire. Aucune expérience artistique significative en lien avec notre propos n'a retenue notre attention.

Nous nous sommes intéressées aux travaux du Groupe de recherche sur l'éducation et les musées de l'Université du Québec à Montréal.



La relation école-musée a fait l'objet de plusieurs interrogations dont un ouvrage où les auteurs, Michel Allard et Suzanne Boucher (1991), proposent de développer, à l'intérieur du programme de sciences humaines, une formule didactique où les musées sont utilisés à des fins éducatives. Partant du fait que les programmes scolaires recommandent des sorties éducatives et l'exploitation pédagogique des musées, les auteurs ont développé une démarche d'apprentissage qui tient compte de l'acquisition de connaissances, d'habiletés et d'attitudes. Une telle démarche s'appuie sur les exigences des programmes officiels de l'école et sur les ressources existant au sein des musées. Avant de se rendre dans ces institutions, il importe de préparer l'activité en classe par des exercices d'exploration et de recherche. Il n'y a donc pas de visite improvisée. Pendant la visite, il s'agit de recueillir de l'information. De retour à l'école, les élèves font l'analyse des données et les synthétisent pour être en mesure de les communiquer subséquemment. Ils préparent parfois une exposition de leurs travaux en guise de prolongement. Tout au long de la démarche, les élèves participent activement à leur apprentissage: ils cherchent, ils s'interrogent, ils vérifient et confrontent entre eux leurs découvertes. Le professeur a à stimuler la réflexion et à susciter la curiosité. Le musée devient un lieu d'apprentissage et un moyen d'enseignement au service des élèves. En maximisant son rôle éducatif, tout en gardant sa fonction de loisir culturel, les auteurs souhaitent développer le goût chez les jeunes de visiter le musée dans un but d'éducation et d'information mais aussi pour le plaisir des yeux et de l'imagination.

Le lien que l'on peut faire pour notre recherche avec ce modèle didactique est dans l'étape où l'élève est préparé en classe sur différents concepts en vue de la visite au musée. Des thématiques sont relevées en classe sous diverses formes: illustrations, objets, film, démonstration, et c'est autour d'une discussion que les élèves recueillent des données et les analysent. Ils se racontent des faits, des histoires sur des thèmes comme la migration des Acadiens, et des thèmes se rapprochant à notre propre recherche comme «Des objets qui ont une histoire» ou «Des moyens de chauffage et d'éclairage». Cependant les recherches du groupe Allard et Boucher n'ont aucun lien avec le programme en arts plastiques mais sont plutôt reliées avec le programme de sciences humaines du primaire et le programme d'histoire au secondaire.

Une autre recherche reliée à l'éducation muséale, à la fois appliquée et expérimentale, est proposée par Dubuc (1994) sur la reproduction d'un objet comme outil d'apprentissage. L'utilisation de reproduction d'objets venant d'expositions, de catalogues

ou de photos est chose courante et est faite par tous et chacun. L'auteur se penche sur la valeur pédagogique de l'imitation de l'objet. Reproduire un objet nécessite des connaissances très poussées, car il faut dépasser l'étape de la description pour atteindre la connaissance interne de l'objet. Reproduire les objets permet de s'approcher de l'objet, de l'appréhender dans ses parties constituantes, de le décomposer en étape de fabrication, en matériaux: aller à la recherche des savoir-faire. Apprendre par l'expérience, telle est la motivation. Dubuc (1994) mentionne comme exemple la reproduction d'une dentelle dans son geste. Avoir entre les mains du fil et une navette, ne serait-ce qu'un instant, réaliser un morceau de dentelle permet de comprendre le travail de l'artisane. On entre ainsi dans le monde secret des objets. Dubuc (1994) ne donne pas d'exemples sur la reproduction d'objets par un dessin. Mais des liens étroits peuvent se faire dans l'association du «voir» et du «faire». John Dewey (1979) le souligne quand il dit « on peut mieux saisir le geste du créateur qu'en refaisant les mêmes étapes». On dépasse la simple étude terminologique que propose l'observation et on s'investit dans un savoir-faire, on prend plaisir à imiter par le dessin toutes les particularités de l'objet.

Dans la recension des recherches en enseignement des arts au Québec dans le domaine scolaire, trois mémoires retiennent notre attention comme référence.

Dufresne (1988), dans son mémoire de maîtrise, veut connaître et cerner les modes d'application en classe des objectifs du module ART ET SOCIÉTÉ du programme d'arts plastiques. Des entrevues conduites auprès de huit professeurs en arts plastiques au secondaire font ressortir la difficulté d'aborder le thème du patrimoine dans les classes d'adolescents; un seul professeur sur huit applique le module ART ET SOCIÉTÉ du programme. Dufresne conclut qu'il serait pertinent de produire du matériel didactique reflétant le patrimoine de chaque région. C'est un but que nous voulons atteindre par notre recherche

Lacroix-Héroux (1988), dans son mémoire de maîtrise, fait l'inventaire des points de rencontre entre le module ART ET SOCIÉTÉ et les autres modules du programme d'arts plastiques. L'intégration du geste créateur à la mémoire visuelle et auditive donne une dimension plus large et fort intéressante à l'élève et le sensibilise aux techniques des artistes par l'utilisation de la même technique. Quand les élèves font des exercices pratiques, il faut faire suivre cette activité de l'observation d'oeuvres d'art dans lesquelles l'élève peut

retrouver des ressemblances ou des affinités avec le geste qu'il vient d'accomplir. Cette comparaison lui permet alors d'y reconnaître des analogies et acquérir une connaissance. Ainsi l'étape du VOIR, développée dans nos stratégies d'enseignement permet aux élèves de s'approprier des connaissances sur le concept du patrimoine.

St-Pierre (1989), dans sa recherche au niveau maîtrise, élabore un modèle didactique permettant d'adapter le programme d'arts plastiques à des notions historiques relevant de la culture des Montagnais. La particularité du modèle d'apprentissage développé est de rendre le jeune responsable en lui accordant beaucoup d'initiative et d'autonomie, en le laissant vivre ses expériences. L'auteur se réfère aux modèles de Jérôme Bruner (1976) et René Durocher (1975) pour l'élaboration du modèle didactique. Il fait un parallèle avec le modèle de Bruner et les Montagnais et le goût prononcé pour les jeux intellectuels où l'aspect ludique est valorisé. Il emprunte à René Durocher des idées sur la progression individuelle de chaque élève, son autonomie et sa participation à l'évaluation de son apprentissage. La proposition finale, l'image, est riche de sens et la découverte du message nous parle plus spécifiquement de la culture des Montagnais. Ce mémoire est mentionné seulement pour l'expérience vécue alliant des notions historiques et des activités en arts plastiques.

#### **2.4.2 Manuels didactiques**

Les manuels retenus sont ceux en accord avec la philosophie du programme d'arts plastiques. Le matériel didactique dont nous avons besoin étant constitué d'objets de la collection Robert-Lionel-Séguin, il n'existe aucun écrit qui allie cette collection à des activités en arts plastiques, sauf quelques notes d'ordre historique. Des travaux similaires décrivant des expériences sur d'autres concepts du patrimoine peuvent servir de référence.

Cinq auteurs ont conçu des guides d'activités destinés aux élèves du secondaire concernant des éléments du patrimoine québécois. Il s'agit de Lorraine Létourneau (1989), dans *Le patrimoine québécois*, Claudette Cantin, (1990) dans *Empreintes 2*, Monique Brière, (1986) dans *Guide d'activité, L'Image de l'art 2e sec.* et Louise Dessureault et Jean Marchand, (1994) dans *Cahier d'apprentissage des Arts plastiques, premier cycle du secondaire*. Dans ces guides du maître et ces manuels de l'élève, des expériences sont suggérées pour faciliter la compréhension de certains aspects du patrimoine surtout en rapport avec l'architecture et les types de maisons.

Les cahiers de Létourneau (1989) et ceux de Dessureault & Marchand (1994) sont des documents de qualité comme soutien pédagogique aux notions suggérées par le MEQ. On y parle d'architecture des maisons et des églises, de sculpture, d'orfèvrerie, de mobilier, de vaisselle, de vêtement, de véhicule et de jouet. Abondamment illustrés au moyen de schémas et de photographies, ces guides et manuels permettent d'utiliser les termes appropriés ou l'appellation aux caractéristiques des éléments du patrimoine. Ceci permet d'établir des liens avec des activités en arts plastiques. Ils demeurent des références de qualité sur ce que les élèves doivent connaître au point de vue historique de leur milieu culturel au programme de 2e secondaire. Nous référerons à ces documents pour recueillir des informations sur certains objets du patrimoine que nous retrouvons dans la collection Robert-Lionel-Séguin du musée: la lanterne sourde, la chaise berçante, le cheval de bois, l'armoire, le buffet et le berceau.

*Empreinte 2* de Claudette Cantin (1990) est un recueil de 10 projets selon une démarche d'apprentissage en quatre étapes qui s'apparente à celle proposée par le programme en arts plastiques. Les activités suggérées présentent des techniques et des procédés différents pour chaque projet. Le module ART ET SOCIÉTÉ est très peu exploité. Quelques informations sont véhiculées mais de façon insatisfaisante compte tenu de ce que le programme suggère dans le guide pédagogique. Ce recueil de projets semble peu utile pour cette présente recherche.

Monique Brière (1986) propose dans *Guide d'activité, L'Image de l'art 2e sec.* des activités faisant appel au module ART ET SOCIÉTÉ en se servant d'oeuvres sélectionnées, fournies sous forme de coffrets. La lecture de l'oeuvre d'art sert de support aux activités en arts plastiques. C'est une façon intéressante d'intégrer l'art et les notions historiques qui sont au programme. Ce matériel de base, tout professeur doit le posséder dans sa classe. Le coffret de 2e secondaire est surtout axé sur l'architecture de la maison ancienne et ces différents aspects. On ne retrouve que sept reproductions d'oeuvres d'art touchant aux objets du patrimoine: deux sortes de chaises, deux photos d'armoires, un ber, un coffre et un buffet, ce qui à notre avis, s'avère nettement insuffisant pour atteindre les objectifs visés au programme et permettre aux adolescents de vivre une expérience profonde, globale et signifiante.

Ce sont les principaux manuels didactiques respectant une démarche artistique en accord avec la philosophie du programme d'arts plastiques. Notre recherche poursuit des objectifs bien précis que l'on ne retrouve pas dans les manuels existants.

Une fois notre préoccupation définie et établie, il n'en reste pas moins que c'est à nous, équipe de recherche ou professeur dans le milieu, à structurer et à créer nos propres activités. Ces activités sont le résultat de l'expression de notre monde émotif. Tous les courants, les théories ou les philosophies affirment que l'éducation artistique permet la connaissance de soi, celle des autres et celle du monde qui nous entoure. Il faut susciter la création chez l'élève et déclencher ce qui est latent en dedans de lui. Son monde intérieur va se traduire par le dessin, par la peinture et laisser ainsi une trace, part importante de la culture. Par la lecture des oeuvres appartenant aux générations antérieures, on a pu connaître et saisir le passé. Ainsi, l'expression de notre art d'aujourd'hui servira de référence aux générations futures.

Le chapitre suivant présente la méthodologie de recherche que nous avons utilisée pour élaborer, expérimenter et évaluer dans nos stratégies d'enseignement. Certains concepts, certains termes sont utilisés dans cette recherche:

La démarche d'apprentissage: concerne le cheminement de tout élève qui s'engage dans la discipline des arts plastiques pour réaliser une image. Cette démarche comprend les 4 étapes suivantes: percevoir, savoir, faire, voir.

L'image: oeuvre d'art en deux ou trois dimensions, que ce soit un dessin, une peinture, un modelage, une sculpture, etc.

Le percevoir: étape où l'élève puise les idées dans son monde intérieur constitué de sensations, d'émotions, de sentiments et d'intuitions afin de réaliser une image.

Le savoir: étape où l'élève assimile la terminologie propre aux arts plastiques.

Le faire: étape où l'élève pose des gestes spontanés et précis dans des techniques diverses. Il transforme des matériaux afin de concrétiser ses idées.

Le voir: étape où l'élève est amené à reconnaître l'idée dans l'image visuelle, qu'elle soit la sienne, celle de ses pairs ou celle des artistes d'hier et d'aujourd'hui.

Le patrimoine: histoire locale de notre culture québécoise que l'on retrouve au travers des faits, des événements et des objets anciens appartenant aux générations antérieures.

## CHAPITRE III

### Méthodologie

Cette partie traite des procédures utilisées dans le processus de notre recherche et de la méthodologie appropriée afin d'atteindre les objectifs identifiés au préalable. Nous y ferons état du type de recherche privilégié, des instruments de recueil d'informations et de la population-cible visée.

#### 3.1 Type de recherche

Dans ce travail, nous essayons d'explorer et de comprendre une expérience sans pour autant utiliser une démarche qui prétende à une certaine spécificité. Le développement de produits est expérimenté et évalué avant que n'aboutisse une proposition de matériel pour une utilisation ultérieure. Une intervention est investiguée et explorée en vue d'augmenter la compréhension d'une situation. La considération de ces différents aspects, selon De Ketele et Roegiers (1991), nous permet de qualifier notre recherche de «recherche de développement».

Différentes fonctions peuvent présider au processus de recherche. Les fonctions que l'on retient pour cette présente recherche sont «les fonctions relatives aux personnes» qui sont pour la plupart des fonctions d'évaluation des performances des personnes et surtout «les fonctions relatives à la connaissance» qui permettent de développer la connaissance.

La recherche est comme un processus systématiquement et intentionnellement orienté et ajusté en vue d'innover ou d'augmenter la connaissance dans un domaine donné. (De Ketele et Roegiers, 1991, p.83)

Les fonctions qui s'apparentent à cette étude sont la fonction de développement ou fonction de conception qui consiste à développer ou à concevoir un outil d'expérimentation mis au service de la connaissance. L'élaboration des trois activités en arts plastiques par la chercheuse est une illustration de cette fonction.

La fonction de vérification est l'action élaborée pour vérifier la question de recherche. Pour le cas de notre recherche, la situation propice pour confirmer nos objectifs de recherche est le vécu d'expérience en arts plastiques. La fabrication de tous les moyens utilisés tels questionnaires, grille d'observations, grille d'évaluations sont d'autres exemples de mise en oeuvre de la fonction de vérification.

La fonction de régulation est la cueillette d'informations pour vérifier l'efficacité d'une action en vue d'apporter des modifications. Plusieurs fois, au cours de la recherche, des questionnaires sont destinés aux élèves pour vérifier la qualité des apprentissages visés. Le journal de bord du chercheur avec ses observations est un autre exemple de mise en oeuvre de la fonction de régulation. C'est à travers l'information recueillie que la chercheuse pourra décrire la situation, émettre des résultats et tirer des conclusions.

La fonction heuristique oriente l'activité vers l'émergence de propositions qui sont soumises à des activités de contrôle. La chercheuse se familiarise avec une situation, tente de la décrire, fait émerger des observations à travers une expérimentation planifiée à cette fin. L'expérimentation débouche à son tour sur une nouvelle exploration générant de nouvelles propositions et qui peuvent faire l'objet d'un autre processus d'expérimentation. Dans la présente recherche, une activité différente est commencée dans chaque groupe en vue de permettre des réajustements dans les autres groupes, s'il y a lieu. Afin de mieux progresser, une modification peut être apportée en cours de route en vue de l'atteinte des objectifs.

En appliquant ces fonctions à notre recherche, nous tentons de construire des outils destinés à augmenter notre pouvoir de compréhension, de prédiction et de contrôle sur certains événements. La phase heuristique, faite d'observation et de réflexion, nous mène à une phase de confirmation qui a pour fonction de vérifier le bien-fondé de l'objectif de départ. L'appellation «recherche développement» caractérise donc adéquatement le type de recherche privilégié dans ce travail.

Ce type de recherche, en ce qui nous concerne, s'actualise en quatre étapes au travers desquelles nous en retrouvons les grandes caractéristiques à savoir l'établissement de la situation de départ, son diagnostic; puis la délimitation des concepts retenus pour la conception des activités; ensuite l'élaboration de la démarche d'apprentissage des trois activités et, enfin, l'expérimentation en classe des activités et leur évaluation.

## **3.2 Instruments de cueillette d'informations**

Dans le cadre de notre recherche, trois moyens d'action sont mis en oeuvre pour recueillir des informations sur les différents aspects de la situation. Les moyens choisis sont des questionnaires destinés aux élèves, des observations tirées d'un journal de bord et une session d'évaluation des réalisations des élèves par des personnes ressources.

### **3.2.1 Questionnaires destinés aux élèves**

Une rencontre avec les élèves avant l'expérimentation afin de vérifier leurs connaissances sur les notions du patrimoine a été choisie comme deuxième moyen. Des questionnaires informelles à questions ouvertes leur ont été soumis. Il leur est demandé à quoi réfère le mot «patrimoine» et les éléments qui s'y rattachent dans diverses catégories. La compréhension du mot «courtepointe» est aussi vérifiée. Le lecteur retrouve à l'Annexe III ce questionnaire.

Un jeu d'association et un VOIR-de-l'élève sous forme de questions sont conçus pour organiser les connaissances acquises durant l'expérimentation et faire la relation entre les différents concepts à l'étude. Par la même occasion, nous vérifions l'intérêt des élèves suite à l'expérience vécue. Ces moyens d'action élaborés se retrouvent en Annexe IV.

Nous rencontrons les élèves 6 mois après l'expérimentation pour vérifier la compréhension du mot «patrimoine» au travers d'une définition plus articulée. Le questionnaire du début sur le concept du patrimoine et les éléments qui s'y rattachent est repris pour savoir s'il y a eu rétention de connaissances. D'autres questions ouvertes sont ajoutées concernant les éléments du langage plastique et le lien que les élèves font avec chaque activité. Le lecteur retrouve en Annexe V ces questionnaires.

### **3.2.2 Journal de bord**

Le troisième instrument de collecte d'information est le journal de bord. Ce dernier a été conçu sous la forme d'une grille d'observation regroupant différentes catégories. La chercheuse dégage, à travers la grille d'observation, les informations pertinentes sur le déroulement des activités, les réactions des sujets, les divers problèmes vécus, les échanges



verbaux, les interventions qui se passent dans la classe, ce qui constitue en quelque sorte des notes de terrain. On entend par «Intervention», l'interaction qui se passe entre l'élève et l'animatrice au cours d'une activité d'arts plastiques pour situer un problème, pour éclaircir une situation, pour demander des explications, pour renforcer positivement, pour motiver l'apprentissage, pour susciter la réflexion et pour toutes autres actions qui engagent une relation entre ces deux personnes. La grille d'observation est élaborée et regroupe six catégories d'interventions référant aux modules du programme en arts plastiques: le langage plastique, les gestes et techniques, le thème, l'art et société, la discipline. Une catégorie «autres» a été insérée pour toute intervention qu'on ne peut classer dans les cinq premières et qui relèvent fréquemment de la gestion de classe. La grille d'observation et les définitions des interventions se retrouvent en Annexe VI. Le tableau qui suit énumère les composantes de chaque catégorie.

Tableau I  
Catégories des interventions du journal de bord

LANGAGE PLASTIQUE	GESTE ET TECHNIQUE	THÈME	ART ET SOCIÉTÉ	DISCIPLINE	AUTRES
Alternance		Vraisemblance	Identification	Verbiage	Insécurité des élèves
Contraste	Découper	. Élaboration	Description	Manque d'attention	Manque de temps
Couleur	Dessiner	. Caractéristiques	Comparaison	Comportement perturbateur	
Énumération	Plier	. Simplification		Lever la main	
Juxtaposition	Tracer	. Stylisation		Rester assis	
Organisation de l'espace				Entretien	
Perspective à chevauchement	Estompage	Modalités personnelles			
Perspective à diminution	Réserve				
Répétition	Matériel				
Saturation					
Superposition					
Symétrie					
Texture représentée					

### 3.2.3 Évaluation des réalisations des élèves

Une grille d'évaluation des réalisations constitue le quatrième instrument de collecte de données. En effet, afin d'avoir un meilleur aperçu sur la valeur qualitative des activités,

nous avons soumis les réalisations des élèves à 24 personnes sélectionnées pour faire partie d'un comité d'évaluation. Ces juges sont des étudiants en 3<sup>e</sup> année inscrits au baccalauréat en enseignement des arts plastiques; plusieurs ont fait des stages d'enseignement dans les milieux scolaires et sont habilités à évaluer les réalisations des élèves de 2<sup>e</sup> secondaire. La qualité des apprentissages est vérifiée quant aux forces et aux faiblesses des réalisations des élèves et au degré de maîtrise des objectifs visés.

La grille d'évaluation pour les trois activités s'inspire de celle utilisée par l'enseignant dans sa classe et sert à vérifier la qualité des apprentissages dans trois catégories: la qualité du traitement du thème (30%), la qualité d'exploitation du langage plastique (40%) et la qualité des gestes effectués propres à la technique (30%). Différents critères sont tirés de chacune des catégories pour permettre un jugement aussi juste que possible. Cette évaluation rend compte des connaissances acquises des élèves par le biais d'un savoir-faire. Le modèle de la grille utilisée se retrouve en Annexe VII.

### **3.3 Population-cible**

Les 92 élèves choisis pour l'expérimentation fréquentent l'école secondaire De-La-Salle de Trois-Rivières. Le niveau secondaire 2 compte 9 groupes d'élèves. Ces groupes (01 à 09) sont classés selon une progression dans la qualité des résultats scolaires de la clientèle selon le numéro du groupe: de l'excellence dans le groupe 01 au problème d'apprentissage dans le groupe 09.

Les groupes-cibles retenus sont les trois groupes formés pour l'option arts plastiques provenant des neuf classes de départ de 2<sup>e</sup> secondaire de l'école. Les élèves ont la possibilité de choisir entre les arts plastiques, la musique ou les arts dramatiques. Les arts plastiques recrutent 1/3 de la clientèle. Habituellement, ce choix est celui de l'élève, mais il arrive que, pour combler les groupes, la direction impose ce choix à une minorité d'élèves.

Le groupe appelé dans notre recherche 01 est composé d'élèves qui sont inscrits à un programme spécial d'étude, le Programme d'Études Internationales (PEI) et le groupe d'élèves ayant des résultats scolaires excellents (en remplacement de la douance). Ces élèves ont été sélectionnés à leur début du secondaire par des tests de compétence. C'est un groupe

académiquement fort, sans troubles d'apprentissage et de discipline. Le groupe 01 est composé de 30 élèves, 16 filles et 14 garçons qui ont entre 13 et 14 ans.

Le groupe 02 provient des classes régulières. Il représente une population moyenne de la clientèle étudiante avec ses problèmes de discipline et d'apprentissage que l'on peut retrouver dans la réalité de l'école actuelle. Il est composé de 30 élèves, 13 filles et 17 garçons, entre 13 et 14 ans.

Le groupe 03 provient des classes régulières et en difficulté. Un quart des élèves recommencent pour une 2e fois leur 2e secondaire. Ce groupe vit des problèmes de discipline et d'apprentissage. Il est composé de 32 élèves, 15 filles et 17 garçons, dont l'âge varie entre 13 et 16 ans.

Tableau 2  
Population-cible

Groupe	01	02	03
Total des élèves	30	30	32
Filles	16	13	15
Garçons	14	17	17
Âge	13-14 ans	13-14 ans	13-16 ans

On peut donc noter une disparité dans la clientèle qui compose les trois groupes. La majorité des élèves sont pour une deuxième année en option arts plastiques. Plusieurs élèves avaient choisi les arts plastiques comme option en 1<sup>re</sup> secondaire. Donc, une minorité d'élèves n'ont aucun préalable en arts plastiques. Cette clientèle est représentative de ce qu'on retrouve dans les écoles secondaires.

## CHAPITRE IV

### Présentation des résultats

Cette partie présente les 3 étapes de la recherche, de façon chronologique. Des activités sont conçues et vécues auprès de la clientèle ciblée. Une évaluation des activités est faite par un comité de spécialistes. Une interprétation des sources d'informations obtenues, pendant et après l'expérimentation est faite de façon sporadique.

#### **4.1 Première étape de la recherche: la conception des activités**

Des activités sont donc conçues pour combler le besoin exprimé et ressenti par l'équipe de recherche. Nous devons tenir compte de différents concepts: les objets de la collection Robert-Lionel-Séguin, la démarche théorique et le lien avec les éléments des différents modules du programme des arts plastiques pour la 2<sup>e</sup> secondaire.

En concertation avec le Musée des arts et traditions populaires du Québec, certains éléments sont privilégiés en lien avec notre recherche. La collection Robert-Lionel-Séguin est constituée de milliers d'objets ethnographiques témoignant de la vie domestique rurale du Québec. La collection est d'une importance nationale, dans la mesure où celle-ci est un ensemble extrêmement riche et cohérent. En effet, Robert-Lionel Séguin a collectionné, en gardant toujours à l'esprit son principal objectif: montrer l'évolution des activités reliées à l'exploitation de la terre sous toutes ses formes. Cette collection constitue un laboratoire de la matérialité de la vie quotidienne des Québécois d'hier. L'ethnologue a consacré ses travaux à la connaissance des techniques et des modes de vie qui fondent une culture inscrite dans la répétition du geste, la transmission d'un savoir-faire et la transcendance d'un savoir-être.

Nous retenons et sélectionnons dix-sept objets pour leur forme visuelle et leur diversité dans leur utilisation. Des informations sont présentées lors de l'étape du PERCEVOIR de la démarche d'apprentissage sur les objets choisis:

. rouet:	sert à filer la laine des moutons et fait en bois.
. coffret à bijoux:	sert à mettre les bijoux et fait en bois sculpté
. fourche:	sert aux travaux agricoles et faite en bois.
. chaise berçante:	sert à s'asseoir et faite en bois et métal.
. herminette:	sert au charpentier ou au tonnelier pour hacher et faite en fer.
. braye à lin:	sert à casser la tige qui emprisonne la fibre de lin et faite en bois.
. accordéon:	sert à jouer de la musique et fait en bois, métal, cuir et carton.
. lampe à l'huile:	sert à éclairer et faite en verre et métal.
. fer à repasser:	sert à repasser et fait en fonte.
. cheval à roulettes:	sert à amuser les enfants et fait en bois peint et cuir.
. lanterne sourde:	sert à éclairer avec à l'aide de chandelle de suif ou de cire et faite en fer-blanc.
. main à patates:	sert à fouiller la terre afin de récolter les patates restées en terre et faite en bois.
. berceau:	sert à coucher et à bercer le bébé et fait en bois.
. armoire:	sert à ranger les vêtements et faite en bois.
. buffet:	sert à ranger la vaisselle et fait en bois.
. crucifix:	sert à se recueillir pour prier et fait en bois.
. lit à colonnes:	sert à se coucher et fait en bois.

La courtepointe est l'objet domestique dans cette recherche auquel on réfère pour l'organisation de la composition finale. Ces créations paysannes constituent l'un des plus beaux volets de l'art populaire québécois, tant par la variété des techniques que par la richesse des couleurs et l'originalité des dessins. La courtepointe est une couverture faite de nombreux petits morceaux de tissus assemblés; elle est doublée, rembourrée d'ouate, de coton ou de laine; le tout est retenu par des piqûres faites à la main, point par point. Les éléments décoratifs de cette couverture sont généralement géométriques et disposés en rayonnement. Par leurs compositions, au bout de leur aiguille, nos aïeules racontaient des histoires. Avec tous ces bouts de tissus qui appartenaient à l'un ou à l'autre, provenant de la chemise ou du pantalon récupérés après l'avoir tant portés, ils immortalisaient l'histoire de leur temps. On distingue trois techniques d'exécution: la courtepointe, la pointe folle et l'appliqué. Par des tissus assemblés et superposés, travaillés en symétrie, on peut sentir une réflexion à propos de la couleur, de la forme et du thème. La courtepointe sert de référence pour la réunion des dessins de tous les élèves, sous forme de collectifs, à la manière de nos

artisanes. Tous les élèves travaillent sur le même sujet et la réunion des images donne un sens à l'oeuvre finale tout en affirmant l'individualité de chacun: d'avoir exécuté une partie de la courtepoinTE occasionne un sentiment de fierté chez celui qui y participe.

Les motifs traditionnels retenus sont l'oiseau, le coq, les fleurs et les plantes graminées. L'oiseau par sa rapidité ou sa légèreté apparaît comme le messager des dieux. Selon qu'il est blanc ou noir, on le rattache à la bonne ou à la mauvaise nouvelle. Le blé, base de l'alimentation, permet de survivre pendant la saison morte. Le coq sur le clocher éveille les dormeurs, les incite au travail et inspire par son chant la confiance et l'entrain. Le créateur populaire reproduit les formes tirées du réel. Le monde animal, végétal et minéral sont toutes des figures qu'il tente de reproduire fidèlement ou qu'il stylise selon le goût du moment. La représentation permet de traduire une réalité, celle de l'époque. Tout comme l'élève du secondaire qui reproduit une image par des formes, lignes et couleurs pour représenter sa vision du monde, l'ancêtre crée des motifs et rend un message dans ce qu'il exécute et qu'il faut regarder dans ses fonctions, soit la représentation, l'expression et la symbolisation.

L'art populaire matérialise les profondeurs de l'âme humaine. On exprime à travers le langage plastique ses sentiments, ses préoccupations, ses inhibitions et ses désirs. Et le fait de reconstruire la manière de vivre de nos ancêtres, d'éprouver les mêmes sensations, de reconnaître leurs actions par comparaison et par imagination aident l'élève à mieux comprendre l'histoire. Saucier (1975) mentionne que la confrontation avec la façon de penser et d'être de nos ancêtres permet de relativiser notre propre culture.

Ces notions historiques relèvent du module ART ET SOCIÉTÉ. Nous sommes rendus à l'étape de faire un choix parmi les techniques suggérées du module GESTE ET TECHNIQUE. Trois techniques et procédés retiennent l'attention car ce sont des gestes que les élèves expérimentent pour une première année de manière à susciter leur curiosité et encourager leur goût d'explorer: le dessin à la plume et à l'encre de Chine noire, le collage de papier découpé et la réserve au pastel gras et encre de couleur.

Le dessin à la ligne sera favorisé. On explore le geste avec une plume à pointe très fine. La marque laissée par la plume est un trait direct, net, fixe et définitif. Le trait de la plume ne peut être modifié ou retouché comme peut l'être celui du crayon.

Le collage de papier découpé se prête à des compositions de couleurs. On fait l'image à l'aide de ciseaux et de colle. Le papier est découpé sans traçage au crayon au préalable. Cette technique favorise particulièrement l'exploration de la forme et de la surface.

La réserve est un procédé par lequel on empêche les couleurs de pénétrer sur certaines parties des papiers servant de support. Les procédés de réserve sont fascinants car ils ont presque tous un aspect magique et inattendu. L'encre recouvre un dessin fait au pastel gras. Ces derniers matériaux étant imperméables, ils n'absorbent pas le liquide, créent ainsi la réserve.

La discipline des arts possède un langage qui lui est propre. De même que l'artisanne quand elle confectionne sa courtepointe utilise des couleurs énumérées dans un espace, et que l'artisan sculpte des formes représentant l'oiseau ou le coq, celui qui oeuvre en arts plastiques exploite la ligne, le contraste dans les couleurs ou la perspective. Ces éléments, qui sont à la base du langage plastique, peuvent donner une infinité de combinaisons et s'organisent selon certaines constantes sous le terme de l'organisation de l'espace. Des points de rencontre entre le geste créateur de l'élève au secondaire et celui de nos ancêtres sont à découvrir. Au secondaire, l'élève exploite le langage propre à la discipline par la répétition du geste créateur. Au fur et à mesure qu'il maîtrise ce langage, qu'il prend conscience de lui-même, son image devient individuelle à travers les influences qu'il accepte. L'exploitation du LANGAGE PLASTIQUE amène l'élève à s'engager et à progresser dans la démarche artistique. La connaissance qui en résulte favorise chez lui l'appréciation de ses propres travaux, de ceux de ses compagnons et par le fait même de ceux de ses ancêtres. Les éléments de contenu du module LANGAGE PLASTIQUE que l'on pourrait exploiter en référence avec la façon de faire de nos ancêtres sont:

*Alternance*: succession et variation de motifs semblables ou différents.

*Contraste*: opposition de deux éléments de couleurs, de formes ou de matières.

*Couleur claire et foncée*: étude des valeurs dans les diverses couleurs pures.

*Énumération*: distribution d'éléments et de formes dans l'espace sans qu'aucun ne touche l'autre.

*Juxtaposition*: situation où les éléments et les formes se touchent sans se chevaucher.

*Organisation de l'espace*: manière de disposer des éléments dans une oeuvre.

*Perspective à chevauchement*: superposition d'éléments représentés créant plusieurs plans.

*Perspective à diminution:* effet que peuvent produire des éléments dessinés en gros de ce que l'on veut faire paraître près et dessinés en petit ce que l'on veut faire paraître loin.

*Répétition:* élément reproduit plusieurs fois.

*Saturation:* état de ce qui ne peut recevoir plus de couleur.

*Superposition:* formes se recouvrant partiellement ou complètement dans une oeuvre. On peut utiliser la superposition pour créer un effet de perspective.

*Symétrie:* position inversée de formes identiques et égales à même distance de part et d'autres des axes.

*Texture représentée:* substitut de points répétés et de lignes hachurées, qui doit rappeler et imiter la qualité d'une surface réelle.

Suite aux composantes délimitées, des activités sont développées et écrites par un comité composé de trois personnes:

- Mme Laurette Drouin, professeure en enseignement des arts plastiques à l'Université du Québec à Trois-Rivières, co-auteure et conceptrice de guides pédagogiques en arts plastiques .

- Mme Nicole Tremblay, professeure en arts plastiques au secondaire, étudiante en troisième année au Bacc en enseignement des arts plastiques et animatrice des dites activités conçues dans le cadre de la présente recherche.

- Mme Marie Tremblay, la chercheure, en tant que professeure en enseignement des arts plastiques.

Le tableau suivant fait une synthèse des concepts retenus dans chaque module .



Tableau 3  
Synthèse des concepts dans les quatre modules

THÈME	LANGAGE PLASTIQUE	GESTE ET TECHNIQUE	ART ET SOCIÉTÉ
Faune Oiseau Coq	Alternance Énumération Contraste de couleur Couleur claire et foncée Juxtaposition	Collage de papiers découpés	Collection d'objets du patrimoine de Robert-Lionel-Séguin Accordéon Armoire Berceau Bulfet Braye à lin Chaise Cheval à roulettes Coffrets à bijoux Couvre-lits
Flore Plante graminée Fleur	Perspective à chevauchement Perspective à diminution Répétition Superposition Symétrie Texture représentée	Dessin à la plume et encre de Chine Noire  Dessin au pastel gras et technique de réserve avec encre de couleur (Batik sur papier)	Courtepointe Crucifix Fer à repasser Fourche Herminette Lanterne sourde Lampe à l'huile Main à patates
Traditions populaires			Motifs traditionnels dans les textiles et les objets domestiques Oiseaux et coqs Points de broderie

## 4.2 Deuxième étape de la recherche: la démarche d'apprentissage des trois activités

Trois activités sont développées pour modifier la situation et être expérimentées dans les groupes-cibles:

Première activité: Thème: «*DES OISEAUX PARMİ LES PLANTES*»

C'est une activité de dessin à la plume et à l'encre de Chine noire. L'oeuvre consiste à représenter un oiseau en rayonnement de façon symétrique. Des plantes complètent le dessin. Chaque élève doit ensuite produire une bordure composée de lignes et de formes géométriques imitant les points de broderie faits par nos artisanes. Les réalisations regroupées forment une courtepointe faites de dessins.

Deuxième activité: Thème: *«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»*

C'est une activité de collage de papier découpé. Suite au visionnement de certains objets du patrimoine de la collection Robert-Lionel-Séguin, les élèves choisissent de représenter un personnage utilisant l'objet. Les collages sont regroupés en courtepointe. Le travail collectif permet de raconter plusieurs histoires sur notre région.

Troisième activité: Thème: *«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»*

C'est une activité de réserve et batik sur papier. Les élèves dessinent au pastel gras un coq d'après observation réelle en référence aux motifs traditionnels dans les objets du patrimoine. Le thème du coq se retrouve sur la girouette, les moules à sucre, etc. Les élèves s'approprient cette forme comme les artistes populaires l'ont fait. L'art populaire voisine les besoins utilitaires de la vie quotidienne.

La démarche d'apprentissage des trois activités est décrite dans ses différentes étapes soit: le PERCEVOIR, le SAVOIR, le FAIRE et le VOIR de façon plus élaborée à l'Annexe VIII. Il est maintenant temps pour l'équipe de recherche d'expérimenter les activités conçues dans les groupes-cibles.

### **4.3 Troisième étape de la recherche: l'expérimentation en classe**

L'animatrice et la chercheuse arrivent à l'École De-La-Salle à Trois-Rivières, le 14 novembre 1994. M. André Cécil, professeur en arts plastiques de 2<sup>e</sup> secondaire, se retire temporairement de ses groupes-classes le temps de l'expérimentation. L'animatrice, Mme Nicole Tremblay, anime les activités en gérant la classe et la discipline selon les règles de fonctionnement préétablies par la direction de l'école. L'expérimentation dans les groupes se fait pour les dix prochains cours de 75 minutes chacun. On commence une activité différente dans chaque groupe pour permettre des réajustements dans l'élaboration des activités, s'il y a lieu.

Les élèves sont informés qu'ils participent à une recherche en enseignement des arts plastiques. Pour la durée d'un mois, l'animatrice prend en main la gestion de la classe. La chercheuse agit en tant qu'observateur. Placée en retrait dans le fond de la classe, elle

observe la nature des interventions. Après chaque cours, des discussions s'ensuivent entre l'animatrice, la chercheuse et le professeur. Ce dernier fait sentir sa présence à l'occasion pour signifier à ses élèves la confiance et l'appui moral qu'il porte à l'expérience. Les élèves se sentent très encadrés par la présence physique de ces trois personnes qui circulent dans la classe. Ils sont très à l'aise dans leur comportement et authentiques dans leur façon d'être.

#### **4.3.1 Description des réponses au questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation**

Avant de débiter l'expérimentation des trois activités, le questionnaire est passé aux élèves pour vérifier les connaissances sur le concept du «patrimoine». Le *Guide pédagogique* du MEQ suggère divers sujets à traiter pour la 2<sup>e</sup> secondaire et ces notions font l'objet d'étude au courant de l'année. Les élèves de 13-14 ans peuvent déjà posséder des connaissances relatives aux concepts étudiés.

Suite aux réponses obtenues (voir Annexe IX), on peut soutenir que le mot «patrimoine» ne veut rien dire pour 77% des élèves interrogés parmi les trois groupes. Une quinzaine d'élèves se rapprochent de la définition et associent le mot à quelque chose appartenant à notre passé: ce sont des objets anciens, des ancêtres du Québec, des monuments, des religions faisant partie de notre culture, de notre origine.

Le mot «courtepointe» est inconnu pour 56% élèves interrogés. 22 % des élèves associe ce terme à une définition qui tourne autour d'une «couverture faite de carreaux de tissus cousus ensemble à la main et qui pourrait être confectionnée de génération en génération».

On demande aux élèves d'énumérer des objets utilisés par nos ancêtres dans certaines catégories. Un tableau-synthèse regroupe les catégories, les objets qui y font référence et le nombre d'élèves qui ne connaissent aucun objet. On remarque dans chaque catégorie qu'il y a en moyenne un tiers des élèves qui n'ont aucune idée des objets que nos ancêtres utilisaient. Deux termes sont revenus en grand nombre dans la catégorie des instruments agricoles: l'araire et la houe. Après une brève enquête dans le milieu scolaire, les instruments servant à l'agriculture venaient d'être vus dans le cours d'histoire de 2<sup>e</sup> secondaire. Les objets utilitaires et les textiles sont les catégories où les élèves sont le plus ignorants.

Le Tableau 4 résume les connaissances des groupes-cibles au mois de novembre 1994:

Tableau 4  
Synthèse des réponses au questionnaire destiné  
aux élèves avant l'expérimentation

<i>CATÉGORIES</i>	<i>OBJETS MENTIONNÉS LE PLUS SOUVENT</i>	<i>NOMBRE D'ÉLÈVES QUI NE CONNAISSENT AUCUN OBJET</i>
VÉHICULES	Chevaux, charrette, carriole, calèche	22 (25%)
MOBILIERS	Table, chaise lit, mobilier de bois.	25 (28%)
VAISSELLES	Assiette, poterie, porcelaine, vaisselle en bois.	30 (34%)
VÊTEMENTS	Pantalon, robe	28 (31%)
TEXTILES	Coton, laine.	47 (53%)
JOUETS	Jouets en bois, cheval, poupée.	36 (40%)
INSTRUMENTS AGRICOLES	Houe, araire, charrue, fourche, tracteur.	36 (40%)
OBJETS UTILITAIRES	Poêle, balai, couteau.	51 (57%)
OBJETS DE CULTE	Chapelet, croix, bible.	40 (45%)

#### 4.3.2 Description des observations tirées du journal de bord

Les activités en arts plastiques débutent et le journal de bord de la chercheuse sert de référence pour les données recueillies. Les observations sont présentées par groupe du 1<sup>er</sup> cours au 10<sup>e</sup> cours. Les interventions ressorties sont commentées afin de comptabiliser les interventions pour chaque catégorie par groupe et par activité. Le lecteur retrouve le journal de bord en Annexe X.

Le tableau-synthèse qui suit témoigne du nombre d'interventions relevées par catégories dans chacune des activités vécues:

Tableau 5

Synthèse du nombre d'interventions  
par catégories et par activités

Activités:	«OISEAUX »	«COQ»	«OBJET»	
Catégories:				Total:
LANGAGE PLASTIQUE:	124	67	40	231
GESTE ET TECHNIQUE:	69	50	25	144
THÈME:	23	28	16	67
ART ET SOCIÉTÉ:	0	6	23	29
DISCIPLINE:	26	28	22	76
AUTRES:	6	4	6	26

Les catégories comprises dans ce tableau font référence à l'Annexe VI où se retrouvent les définitions des différents éléments composant les catégories énumérées: LANGAGE PLASTIQUE, GESTE ET TECHNIQUE, THÈME, ART ET SOCIÉTÉ, DISCIPLINE ET AUTRES. Nous résumons les observations relevées dans chaque catégorie, dans un premier temps, et par la suite nous regardons les observations relevées dans chacune des trois activités, soit: «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*», «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» et «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*».

Observations relevées dans la catégorie LANGAGE PLASTIQUE:

Au nombre de 231, la nature des interventions consignées révèle que tous les groupes éprouvent de la difficulté avec l'organisation de l'espace en ce qui a trait à la mise en évidence des différents éléments du thème et leur interrelation. Les principes de la composition et les règles ayant trait à la façon d'organiser les signes graphiques ou visuels régissent, entre autres, dans l'équilibre, le mouvement et le rythme (Cantin, Richard et

Trudel, 1990, p.68). Ces principes peuvent être intuitifs ou appris. C'est par l'observation et par l'expérimentation qu'on peut amener les élèves à avoir une meilleure conscience de leurs gestes. Les notions de symétrie apprises avec l'oiseau en rayonnement de l'activité *DES OISEAUX PARMI LES PLANTES*, la superposition apprise par le personnage qui recouvre un élément du paysage de l'activité *UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*, la juxtaposition apprise par les fleurs qui touchent au coq dans l'activité *LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS* sont toutes des façons d'organiser les composantes de l'image et ainsi produire un effet d'équilibre, de mouvement ou de rythme.

Observations relevées dans la catégorie GESTE ET TECHNIQUE:

Le geste de découper directement dans du papier sans tracer au crayon au préalable a suscité des interventions en grand nombre vu la nouveauté de cette expérience. Les enseignants avaient toujours permis de tracer avec le crayon avant de découper ce qui n'est pas une façon recommandée selon le guide pédagogique du MEQ. La réussite du geste de découper est une technique fort attrayante dont la réalisation rapide fait appel à la créativité spontanée. Des artistes comme Picasso, Braque, Prévert l'ont admirablement exploitée. Et c'est d'ailleurs Prévert qui disait: «Quand on ne sait pas dessiner, on peut faire des images avec de la colle et des ciseaux» (Cantin et al., 1990, p.172.). Le geste de découper se fait en visualisant la forme et ainsi faire la découverte d'une nouvelle façon de s'exprimer.

Les élèves utilisent pour la première fois le pastel gras, il fut très normal d'intervenir de façon individuelle sur l'apprentissage de la technique de l'estompage avec les doigts.

Observations relevées dans la catégorie THÈME:

Les élèves ont comme souci de bien faire ressembler le coq, l'oiseau, l'objet du patrimoine à la réalité. La vraisemblance de la réalisation est une préoccupation chez nos élèves qui ont le souci de bien rendre la réalité.

Observations relevées dans la catégorie DISCIPLINE:

La DISCIPLINE dans le groupe 03 a fait l'objet de nombreuses interventions. Il a fallu remettre en question certaines planifications de cours pour s'ajuster aux comportements non désirables des élèves. Il faut accepter ces problèmes qui sont devenus la réalité du

domaine scolaire. Des gestes ont été posés comme: avertissement particulier, arrêt des activités, expulsion d'élèves, changement de place des élèves, silence total, etc.

Observations relevées pour l'activité «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»:

Beaucoup de nouvelles connaissances sont à assimiler dans cette activité. L'apprentissage se fait tant au niveau du LANGAGE PLASTIQUE qu'à celui de la découverte de cette nouvelle TECHNIQUE, soit la plume et l'encre de Chine noire. Cette activité amène une image inusitée et originale que les élèves ont beaucoup de plaisir à produire. Beaucoup d'interventions (124) dans la catégorie du LANGAGE PLASTIQUE suscitent des questionnements. Les élèves utilisent la notion de symétrie comme mode de représentation pour la première fois dans leurs travaux. Ceci est une notion qui commence à être abordée en 2<sup>e</sup> secondaire et demande beaucoup d'explications pour être bien comprise. La texture représentée est enseignée pour une deuxième année dans les cours d'arts plastiques et cette notion suscite toujours des questionnements de la part des élèves.

Observations relevées pour l'activité «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*»:

Dans cette activité, l'étape du PERCEVOIR est des plus réussie. Avoir un coq vivant comme mise en situation pour sensibiliser les élèves aux formes et aux particularités du thème a eu comme effet de stimuler l'intérêt des élèves. Les blocages sont ainsi éliminés quant au manque de création. Par contre, les élèves ont comme souci la vraisemblance de la représentation du coq: l'importance de rendre les proportions, les textures, les formes, semblables ou identiques au vrai coq. L'estompage au pastel gras fait l'objet de beaucoup d'explications dû à la nouveauté du procédé.

Mentionnons que c'est au cours de cette activité qu'il y a eu le plus d'interventions par rapport à la discipline.

Observations relevées pour l'activité «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*»:

De nombreuses interventions sont comptabilisées dans la catégorie ART ET SOCIÉTÉ. Les commentaires des élèves démontrent qu'ils prennent conscience de certains éléments du patrimoine par le visionnement des diapositives de la collection Robert-Lionel-Séguin et qu'ils peuvent ainsi saisir certains aspects de leur culture. Avec cette activité, ils acquièrent surtout de nouvelles connaissances au niveau du patrimoine.

### 4.3.3 Description des réponses au jeu d'association

Au 10<sup>e</sup> et dernier cours de l'expérimentation, un test sous forme de jeux d'association de l'image avec le texte est conçu dans le but d'organiser les connaissances sur la notion du patrimoine acquise durant l'expérimentation. Pour le jeu, les élèves associent une image avec le texte correspondant et établissent des liens entre les différents savoirs véhiculés: sortes de couvre-lit, motifs exploités et objets domestiques. Chaque élève a son jeu et dès la présentation des procédures à suivre tous y voient un défi à relever avec beaucoup de plaisir et grand intérêt.

Suite aux résultats (voir Annexe XI), il y a 33 élèves sur 84 qui résolvent parfaitement les problèmes demandés par le jeu et ainsi arrivent efficacement à une solution. Ce qui n'a pas été compris parfaitement est la notion de la «courtepointe» et des autres sortes de couvre-lits. «La pointe-folle» est un dérivé de la courtepointe faite de retailles, de formes et de tissus disparates de façon à obtenir une composition abstraite tandis que la courtepointe a des représentations à motifs géométriques ou figuratifs à un ou plusieurs axes de symétrie. Les explications données par le jeu sont ambiguës et peuvent effectivement porter à confusion, ce qui demeure un point à améliorer et laissant supposer que plus de 33 élèves auraient mieux réussi.

Les élèves comprennent très bien que nos artisans se servent de la nature comme source d'inspiration. Ainsi «le coq» et «l'oiseau » sont représentés comme motifs sur certains objets domestiques de l'époque.

### 4.3.4 Description des réponses au VOIR-de-l'élève par écrit

Un VOIR-de-l'élève est fait par écrit pour prendre conscience de l'aspect représentation des images réalisées dans chaque groupe. Le LANGAGE PLASTIQUE fait l'objet de quelques questions. L'intérêt des élèves est vérifié suite à l'expérience vécue: ils doivent nommer en priorité le projet préféré et les difficultés rencontrées. Ces données contribuent à reconnaître les savoirs emmagasinés.

Le projet préféré des élèves, avec 71 réponses positives sur une possibilité de 92 élèves est «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES*» pour la découverte des matériaux



utilisés, soit la plume et l'encre de Chine et des notions du LANGAGE PLASTIQUE exploitées (la symétrie et les textures) et surtout pour le plaisir ressenti à faire cette expérience esthétique.

Le projet le moins apprécié, avec 26 réponses négatives sur 84 est le projet «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*» pour le manque d'intérêt en raison de la technique utilisée, soit le collage de papiers découpés. Les élèves ont de la difficulté à découper sans tracer au préalable. Le thème sur les objets du patrimoine n'est pas mis en cause comme point négatif à retenir. Les élèves sont intéressés par le visionnement des diapositives de la collection Robert-Lionel-Séguin comme mise en situation .

Le projet «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» a comptabilisé 24 réponses positives et 21 réflexions négatives. On aime avoir un coq vivant dans la classe pour faire des croquis d'après observation à l'étape du PERCEVOIR. Les élèves utilisent pour la première fois le pastel gras: quelques-uns aiment, d'autres détestent car ce matériel est salissant pour les doigts. La technique de la craie pastel donne des traits larges rendant le dessin flou avec des fondus et un effet vaporeux. Les élèves de cet âge aiment bien faire des images dont le geste rend des traits nets et précis. Progressivement dans leur apprentissage, il faut les amener à une nouvelle perception de ce qu'est une expérience esthétique et du caractère expressif que peuvent donner certains matériaux.

Les notions du LANGAGE PLASTIQUE sont vérifiées par ce test et on peut dire que la symétrie est comprise par tous les élèves. Cet élément notionnel est au programme en 2e secondaire et le projet «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*» sait leur faire bien comprendre cette information. En référence à nos artisanes qui ont beaucoup travaillé la symétrie dans leur courtepointe, les élèves peuvent ainsi comprendre le sens de la composition des couvertures de l'époque.

La superposition est un élément que les élèves voient en 1<sup>re</sup> secondaire. Dans presque tous les projets à deux dimensions en arts plastiques, on exploite cette notion. Quand il leur est demandé de la définir, presque tous les élèves ont une définition qui ressemble à celle du MEQ soit des formes qui se chevauchent et se recouvrent en partie.

Les notions d'alternance et de répétition demandées par la bordure du projet de «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES* » ont été bien saisies. En se référant aux points de broderie que nos artisanes créent dans leurs travaux domestiques, les élèves conçoivent une bordure composée de lignes et de formes géométriques ou figuratives et ainsi s'approprient de l'information sur les textiles de nos ancêtres.

La texture revient pour une 2<sup>e</sup> année dans les notions à être étudiées. La texture représentée est faite de points répétés et de lignes hachurées et doit rappeler et imiter la qualité d'une texture réelle qui, elle, peut être vue et touchée. À la question où on demande de nommer des textures réelles, des élèves du groupe 01 et 03 nomment des plumes, foin, gazon, etc., ce qui est très bien, mais mentionnent aussi la façon de représenter la texture réelle comme lignes, points, spirales et qui est plutôt une manière de rendre la texture représentée; c'est un élément notionnel qui demande à être revu et réexpliqué pour confusion dans la terminologie.

L'expérimentation dans les groupes-cibles est terminée pour cette étape. L'animatrice et la chercheuse sont enchantées de l'expérience vécue. L'équipe de recherche a passé près d'un mois dans cette école où l'accueil a été chaleureux autant du professeur titulaire des groupes-cibles que de la direction d'école. On recueille tous les travaux des élèves de 2<sup>e</sup> secondaire pour la session d'évaluation que nous organisons un mois plus tard. On revient dans six mois dans les classes pour un dernier questionnaire destiné aux élèves.

#### **4.3.5 Description des résultats de la session d'évaluation**

La session d'évaluation a pour but de dégager les forces et les faiblesses des travaux des élèves de 2<sup>e</sup> secondaire des groupes-cibles. Des équipes de deux à trois spécialistes en arts plastiques sont formées pour la session d'évaluation. Pendant cette session, d'une durée de 4 heures, chaque équipe juge trois projets, soit du même groupe ou d'un groupe différent et il est bien important d'en venir à un consensus entre les membres d'une même équipe avant d'attribuer la note. Pour chaque réalisation, il y a eu de 5 à 8 personnes qui se sont prononcées sur la valeur qualitative de l'image.

Nous avons compilé les notes des 24 évaluateurs (voir Annexe XII), ce qui nous a permis d'établir des moyennes par catégories et par groupes. Le pourcentage est calculé pour mieux interpréter les résultats. Le Tableau 6 présente la moyenne des 24 évaluateurs.

Tableau 6  
Moyenne des 24 évaluateurs

	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thème	Langage	Geste	Total	Thème	Langage	Geste	Total	Thème	Langage	Geste	Total
Gr:01	25.4/30 85%	30.4/40 76%	24.6/30 82%	80.4 80%	22.9/30 76%	28.9/40 72%	23.1/30 77%	74.9 75%	23.2/30 77%	27.8/40 70%	22.7/30 76%	73.7 74%
Gr:02	23.1/30 77%	30.1/40 75%	23/30 77%	76.2 76%	23.5/30 78%	32/40 80%	24.9/30 83%	80.4 80%	22.2/30 74%	32.4/40 81%	23/30 77%	77.6 78%
Gr:03	24/30 80%	31.5/40 79%	23/30 77%	78.5 79%	21.9/30 73%	28.5/40 71%	22.2/30 74%	72.6 73%	20.8/30 69%	28.7/40 72%	20/30 67%	69.5 70%
Moy. :	80%	76%	78%	<b>78%</b>	75%	74%	78%	<b>76%</b>	73%	74%	73%	<b>74%</b>

Description des résultats pour l'activité de collage «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE:»:

Les évaluateurs jugent que les élèves semblent être très à l'aise pour représenter le personnage et l'objet du patrimoine. La qualité dans le traitement du thème fait que l'on s'assure d'une bonne compréhension de l'objectif visé soit une appropriation de connaissances par le savoir-faire sur la notion de patrimoine: soit les objets du patrimoine et leurs utilisations. Les difficultés ressenties par les élèves se regroupent dans la catégorie LANGAGE PLASTIQUE et les notions que requiert cette activité, soit la juxtaposition, la superposition, la perspective à diminution ou la perspective à chevauchement.

Description des résultats pour l'activité de dessin «DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»:

La technique de la plume et de l'encre de Chine noire que demande cette activité est bien assimilée chez les élèves. Ils utilisent ce médium pour la première fois et montrent un grand intérêt pour la découverte de ce geste vu les évaluations à la hausse. Les évaluateurs

trouvent quelques faiblesses dans la représentation des éléments du LANGAGE PLASTIQUE et les notions qui s'y rattachent: soit la symétrie, l'alternance et la répétition.

Description des résultats pour l'activité de pastel gras « LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »:

Les juges semblent trouver que les résultats sont un peu plus faibles pour cette activité. Le geste de l'estompage du pastel gras est évalué à la baisse. Les juges évaluent que cette activité est celle qui a donné de moins bons résultats lorsque comparée aux deux autres. Il n'en reste pas moins que des apprentissages sont faits dans la catégorie THÈME pour la représentation du coq, forme que les élèves s'approprient en référence aux motifs que les artisans ont exploités dans les objets domestiques.

Description des résultats par groupe pour chaque activité:

Nous jetons un bref regard sur les résultats pour chaque groupe même si le but de l'expérimentation n'exigeait pas de comparer les groupes-cibles entre eux afin de tirer des conclusions sur des comportements possibles.

Des faiblesses se situent pour le groupe 01 au niveau de la compréhension du LANGAGE PLASTIQUE pour les trois projets. On sait que l'organisation de l'espace fait l'objet de nombreuses interventions. Les élèves doivent mettre en évidence les éléments principaux de la thématique et composer une image équilibrée ce qui semble être une problématique généralisée aux trois projets.

Le groupe 02 démontre des difficultés surtout au niveau de la *vraisemblance* du thème et la façon de trouver une modalité personnelle dans la représentation des différents éléments pour les projets «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES* » et «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*». Leur faiblesse est de trouver une solution inédite au problème posé pour la conception de leur image.

Le groupe 03 semble moins habile dans les gestes à effectuer propre à la technique. C'est le groupe le plus indiscipliné et souvent impatient face aux difficultés rencontrées. Les élèves ont tendance à escamoter le geste significatif au profit d'un geste spontané. Les projets demandent des gestes contrôlés spécifiques qui sont la conséquence d'un acquis. C'est le geste qui naît de l'expérience suite à une motivation personnelle de chacun. Et souvent

l'ambiance défavorable a pu jouer sur la qualité des gestes effectués qui demandent une certaine concentration et une volonté de la part de tous les élèves.

#### **4.3.6 Description des réponses au questionnaire destiné aux élèves 6 mois après l'expérimentation**

Le retour dans les classes 6 mois après l'expérimentation se justifie pour vérifier auprès des élèves comment ils ont traité l'information reçue l'automne précédent. Par le premier questionnaire, nous avons vérifié où en était le concept du patrimoine pour nos élèves de 2e secondaire et, à partir de ces données, nous avons établi des stratégies pour qu'ils emmagasinent de nouvelles informations. Est-ce que nos stratégies ont été efficaces?

##### Description des résultats aux questions sur la compréhension des mots «patrimoine», «courtepointe» et en rapport avec les objets domestiques:

Nous avons repris le questionnaire de l'Annexe III. Le lecteur peut retrouver les résultats de ce questionnaire destiné aux élèves 6 mois après l'expérimentation en Annexe XIII.

La définition souhaitée du mot «patrimoine» est celle qui se rapproche des idées suivantes: l'histoire locale de notre culture québécoise que l'on retrouve au travers des faits, des événements, des objets et trésors anciens appartenant aux générations antérieures, à nos ancêtres ou à notre passé.

Pour 72 définitions des 83 réponses, les élèves décrivent le patrimoine comme quelque chose en référence à notre passé. Qu'il soit objet, époque ou héritage culturel, tous sont unanimes pour associer le patrimoine à quelque chose appartenant aux générations antérieures.

La courtepointe est assez bien comprise par 53 de nos élèves. Ils définissent la courtepointe comme une couverture constituée de plusieurs morceaux de tissus cousus ensemble; il peut y avoir des motifs variés faits en symétrie ou des dessins reproduits plusieurs fois.

Des objets sont cités en moyenne par 80 % des élèves. Les catégories les plus manquantes sont les textiles et les objets de culte où 30 % de nos sujets ne connaissent aucun objet .

Les objets cités pour une première fois sont: l'armoire, la courtepointe , la couverture, le fer à repasser, la lanterne et le crucifix. D'autres objets reviennent au bout de 6 mois et en grand nombre: la charrette, les pantalons, la robe, le cheval de bois, la fourche.

Voici le tableau-synthèse 6 mois après l'expérimentation en mai 1995:

Tableau 7

Synthèse des réponses au questionnaire destiné  
aux groupes-cibles 6 mois après l'expérimentation

<i>CATÉGORIES</i>	<i>OBJETS MENTIONNÉS LE PLUS SOUVENT</i>	<i>NOMBRE D'ÉLÈVES QUI NE CONNAISSENT AUCUN OBJET</i>
VÉHICULES	Charrette, cheval, calèche.	7 (8%)
MOBILIERS	Armoire, chaise, commode, table, lit.	14 (16%)
VAISSELLES	Assiette, tasse, fourchette, couteau, cuillère.	15 (17%)
VÊTEMENTS	Robe, pantalon, chemise, robe longue.	13 (15%)
TEXTILES	Coton, laine, courtepointe, couverture.	27 (30%)
JOUETS	Cheval de bois, poupée.	9 (10%)
INSTRUMENTS AGRICOLES	Fourche, houe, araire, râteau.	12 (13%)
OBJETS UTILITAIRES	Balai, fer à repasser, lanterne.	20 (22%)
OBJETS DE CULTE	Croix, crucifix, chapelet.	29 (33%)

Une comparaison des résultats obtenus avant l'expérimentation (Tableau 4) et six mois plus tard permet de dégager certains constats.

Alors que 20% des élèves connaissent la signification du mot «patrimoine» en novembre 1994, ce terme, 6 mois après les activités, est compris par 86% de nos sujets. On constate une amélioration appréciable des connaissances sur le concept étudié.

44% des répondants connaissent la définition du mot «courtepointe» au mois de novembre 1994 et six mois plus tard ce mot devient compris pour 68 % de nos élèves. Une amélioration sur la compréhension de ce qu'est une courtepointe est à noter.

Les résultats sur la compréhension des objets de la vie quotidienne de nos ancêtres au début de l'expérimentation se situent d'une catégorie à l'autre entre 43% et 75% chez nos élèves. Après le visionnement des diapositives de la collection Robert-Lionel-Séguin, les échanges informels en classe, la discussion dirigée pendant le VOIR-de-l'élève et l'expérimentation des activités, les élèves peuvent apprécier ces objets et les nommer dans un pourcentage se situant entre 76% et 92%. Les informations retenues 6 mois après sur les objets sont: l'armoire, la courtepointe, la couverture, le fer à repasser, la lanterne et le crucifix. D'autres objets qui avaient été mentionnés au début et qui reviennent encore en plus grand nombre sont: la charrette, le pantalon, la robe, le cheval de bois et la fourche. Les objets qui n'ont pas retenu l'attention chez nos sujets et qui avaient été visionnés et étudiés sont le rouet, le coffre à bijoux, l'herminette, la braye à lin, l'accordéon et la main à patate. Ces derniers objets ont été représentés en minorité dans l'activité du collage. Par l'étape du VOIR-de-l'élève, l'élève prend conscience dans l'image de ses pairs d'autres propositions existantes; en visualisant les images faites par ses pairs, l'élève s'approprie certaines informations. Ainsi l'élève se souvient beaucoup plus des objets du patrimoine qui ont été exploités en grand nombre dans les réalisations. Il se rappelle que l'activité demandait de représenter un objet en le découpant directement dans du papier sans le tracer au préalable. Des objets comme le rouet et la braye à lin comportent des défis dans la compréhension de la forme et de la représentation de celle-ci et face aux difficultés possibles dans le geste de découper; ainsi l'élève décide souvent de représenter des objets avec des formes plus simples.

Les sujets reconnaissent de plus en plus les bons objets appartenant aux différentes catégories. Ils ont bien saisi l'importance du bois, que ce soit dans le mobilier, les objets utilitaires ou les jouets. Les vêtements sont reconnus, tels la longue robe pour la femme et le pantalon et la chemise à carreaux pour l'homme. Faits de matériaux bruts comme la laine, le lin et le coton, les personnages sont vêtus différemment selon le travail ou la température et

pour faire face à la rude saison; les élèves voient aussi leurs ancêtres vêtus de peaux d'animaux. Ils se réchauffent la nuit d'une couverture faite de retailles et matelassée de coton. Bien sûr, les gens de l'époque se véhiculent par une charrette tirée par des chevaux ou des boeufs. Ils mangent dans de la vaisselle en bois ou en porcelaine à l'aide d'assiettes, de tasses, de fourchettes, de couteaux et de cuillères. Les enfants s'amuse avec le cheval de bois et la poupée. L'objet le plus utilitaire dans la maison est le balai, sûrement l'outil que l'on perçoit indispensable pour le ménage. La croix a une place importante dans le décor des maisons d'autrefois. On se recueille devant le crucifix pour dire le chapelet. Les ancêtres travaillent au champ à faire les foin à l'aide de la fourche, de la houe, de l'araire et du râteau.

#### Description des résultats au questionnaire sur le LANGAGE PLASTIQUE:

Chaque activité en arts plastiques fait valoir certains éléments du LANGAGE PLASTIQUE. Par la question où on leur demande de relever les éléments du LANGAGE PLASTIQUE se rattachant à chaque projet, nous vérifions les connaissances encodées dans leur mémoire. L'Annexe XIV présente ces résultats détaillés.

Les élèves se souviennent que «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» leur a fait acquérir des savoirs au niveau des couleurs, qu'elles soient claires ou foncées, et les valeurs obtenues par ces dernières. Le coq est un thème privilégié pour essayer de représenter des textures réelles comme le plumage, les écailles et les élèves ont bien saisi que les textures réelles deviennent textures représentées dans l'image. L'effet de perspective créé par la superposition des fleurs et que l'on nomme perspective à chevauchement retient peu l'attention.

Dans le projet «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*», l'élève se rappelle très bien que les éléments découpés dans le papier, qu'ils soient outils, personnages ou autres, devaient se superposer pour créer plusieurs plans. Il se souvient les avoir découpés gros pour les faire paraître proches ou petits pour les faire paraître loin et ainsi créer une perspective à diminution. L'élève se souvient aussi d'avoir recréé les textures réelles comme le foin, le gazon, les montagnes, les toitures de maison à l'aide de morceaux de papier de toutes les couleurs. Les contrastes dans la couleur ne semblent pas être une information retenue ou peut-être est-elle trop évidente parce que c'est une notion apprise depuis plusieurs années.



La symétrie est la favorite des notions apprises et encodées pour le projet « *DES OISEAUX PARMI LES PLANTES* ». La répétition de l'oiseau agencée de façon symétrique avec des parties texturées et en aplat est bien comprise et assimilée par la majorité des élèves. Ils se souviennent aussi des notions de répétition et d'alternance demandées dans le projet de bordure exploitant les lignes et les formes géométriques imitant les points de broderie.

L'expérimentation prend fin par ce dernier questionnaire. Les différentes analyses des sources d'informations décrites dans ce chapitre serviront à la discussion des résultats. En mettant les informations reçues en relation avec le cadre théorique nous dégagerons les principaux résultats produits par cette recherche.

## CHAPITRE V

### Discussion des résultats

Des thèmes se dégagent des sources d'informations interprétées en vue de la discussion des résultats. Nous retiendrons deux thèmes en accord avec les objectifs de notre recherche: l'acquisition de connaissances au niveau de certaines notions du patrimoine et l'acquisition de connaissances au niveau des éléments notionnels faisant partie de la démarche artistique proposée par le MEQ. Un retour est fait sur les fondements et théories que proposaient notre cadre de référence.

#### **5.1 Acquisition de connaissances au niveau des notions du patrimoine**

Des études avaient démontré la difficulté chez nos adolescents de comprendre le concept du patrimoine. Et, effectivement, les réponses de nos premiers questionnaires avaient démontré que 77% nos élèves de 2<sup>e</sup> secondaire ne savent aucunement ce à quoi réfère le mot «patrimoine». Au deuxième questionnaire, passé après l'expérimentation, nous retrouvons seulement 14% qui ne saisissent pas encore le concept. La compréhension du concept s'est donc améliorée, et l'un de nos buts a ainsi été atteint.

Saucier (1975) insiste sur le fait qu'il faut impliquer l'enfant dans la compréhension de l'histoire en le confrontant avec les manières de vivre de leurs ancêtres en le mettant en contact avec des éléments du passé et des façons de faire de l'époque. Avec nos activités en arts plastiques, nous avons identifié des outils utilisés par nos ancêtres, recréé les gestes créateurs de nos artisans et représenté les formes de l'oiseau et du coq que l'ancêtre exploitait sur les moules à sucre, les textiles, les broderies, les girouettes, etc. Il semble que d'avoir vécu les trois activités en passant par les étapes comme le visionnement des diapositives, les questionnements des élèves, les discussions en classe, nous permet, à partir des informations recueillies par différents questionnaires, de constater que les élèves ont conscience de certains aspects de leur culture. Le patrimoine fait maintenant partie de leur histoire. Ils peuvent maintenant décrire certains objets appartenant à leurs ancêtres comme l'armoire, la

courtepointe, la lanterne, le crucifix. Ils peuvent faire des liens avec les ressources du patrimoine et ainsi mieux comprendre leur histoire locale, leur identité.

Voici comment un élève de 2e secondaire a représenté son coq, vue de profil avec des détails comme la crête et la queue, similaire à la façon des ancêtres sur leur moule à sucre. Quelques cent cinquante années séparent ces deux figurations et le motif du coq présente la même silhouette.



La réalisation de courtepointes chez les élèves de 2<sup>e</sup> secondaire, provenant de leurs dessins et de leurs collages, en référence aux créations paysannes qui racontaient des histoires de l'époque, a fait l'objet d'expositions dans l'école, lieu choisi pour l'expérimentation. Comme Dubuc (1994) mentionnait dans ses recherches, le geste de reproduire un objet permet de s'approcher de celui-ci, de le décomposer et l'appréhender dans ses parties constituantes et ainsi le comprendre et assimiler un apprentissage. Une seule courtepointe provenant de l'activité «*DES OISEAUX PARMİ LES PLANTES*» est exposée de façon permanente sur la place d'accueil du dit lieu d'expérimentation. Elle fait la fierté de la direction d'école. À tous les jours depuis mai 1995, les élèves de toute l'école peuvent admirer cette oeuvre et comprendre certaines notions du patrimoine par le texte explicatif accompagnant la courtepointe exposée.

Voici le texte explicatif suivi de la reproduction de la courtepointe:

«*DES OISEAUX PARMİ LES PLANTES*»

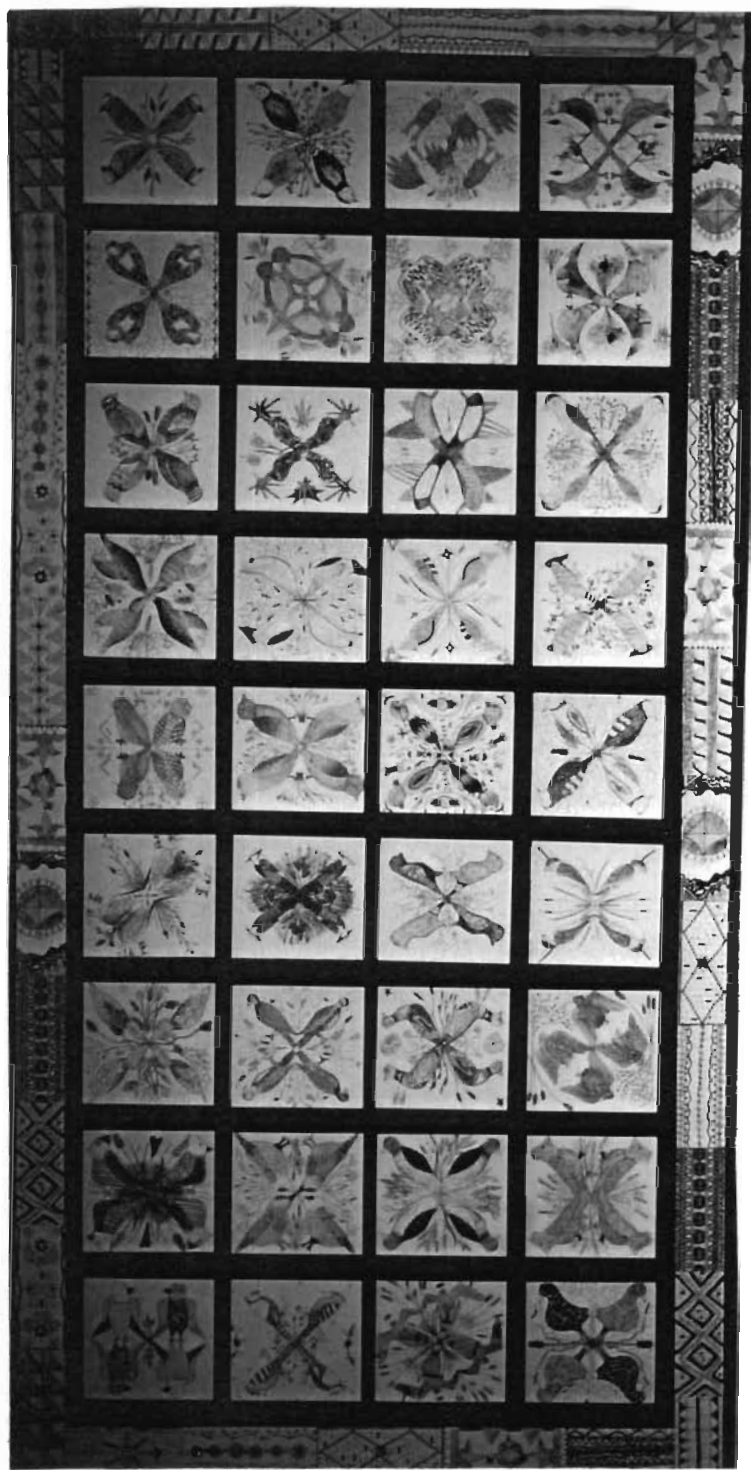
*Oeuvre réalisée par les élèves de 2<sup>e</sup> secondaire, option arts plastiques, dans le cadre d'un projet de recherche sur les courtepointes.*

*À la manière de nos artisanes, les élèves ont exploité les notions de symétrie, d'alternance et de répétition. Ils devaient représenter des oiseaux parmi les plantes par un dessin à la plume et à l'encre de Chine noire. Des agencements symétriques de parties texturées ou en aplat devaient être identiques pour au moins deux oiseaux. Une bordure composée de lignes et de formes géométriques ou figuratives complétaient le travail.*

*Le thème de l'oiseau, qu'il soit perdrix, canard, corbeau, hirondelle, rossignol ou simple moineau, sert d'inspiration pour des patrons de travaux domestiques de crochet et d'aiguille. L'oiseau est entouré de plantes graminées comme le blé, l'orge et le mil, la base de l'alimentation qui permet de survivre lors de la saison morte.*

*L'ancêtre s'est exprimé dans la majorité des objets domestiques par des compositions végétales et animales nous révélant une imagination débordante dans son geste.*

*Par la réalisation de cette courtepointe, nos élèves ont personnalisé une façon de faire en référence à notre patrimoine québécois.*



La compréhension de l'histoire chez l'adolescent peut se faire en recréant l'atmosphère du temps, en le mettant en contact avec tous les trésors anciens qui nous lient à l'époque. Lors de l'expérimentation, la construction du Musée des arts et traditions populaires du Québec n'était pas encore terminée, donc nous n'avons pas pu, avec les groupes-cibles, faire une visite au musée après l'expérimentation pour venir stabiliser les connaissances emmagasinées. Mais pour les besoins de notre recherche, la direction du Musée nous a prêté toutes les diapositives de la collection Robert-Lionel-Séguin et les élèves ont eu droit à une visite faite par le visionnement des diapositives. Ce n'était pas l'idéal. Depuis juin 1996, la région 04 peut s'enorgueillir d'avoir ce musée à caractère international et maintenant palier à cette contrainte que nous avons vécue. Dorénavant, les enseignants pourront faire profiter leurs élèves de la visite de ce lieu culturel, ressource éducative par excellence.

## **5.2 Acquisition de connaissances au niveau de la démarche artistique**

La démarche artistique exige quatre étapes pour en venir à réaliser l'image. Plusieurs sources d'informations obtenues réfèrent directement aux acquis de cette démarche. Nous allons revenir sur chaque étape et émettre des observations en regard des trois activités. À la dernière étape, celle du VOIR-de-l'élève, une prise de conscience se fait au niveau de l'image. Pour le bénéfice du lecteur, quatre réalisations d'élèves sont analysées selon les fonctions de l'image provenant de l'activité «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES*». Les résultats obtenus pour chaque activité réfèrent à des gestes, à des terminologies spécifiques aux arts, à des notions; l'aperçu des connaissances acquises est présenté et intégré dans les quatre étapes suivantes.

### Première étape: le PERCEVOIR

L'idée d'amener un coq vivant pour l'activité «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» s'est relevée un excellent déclencheur. Les élèves ont pu faire des croquis d'après observation. Cette mise en situation a suscité beaucoup d'originalité dans la manière de représenter la forme du coq. Les élèves avaient comme intérêt de faire ressembler leur dessin au vrai coq: ce qui a causé beaucoup d'angoisse aux élèves dans la mesure où leurs dessins n'étaient pas trop fidèles à la réalité. Mais, avec cette expérience, il faut amener les élèves à

aimer leur image en considérant d'autres aspects que la vraisemblance: par exemple, le coq peut être très expressif par ses couleurs.

Le visionnement de diapositives sur les objets du patrimoine pour l'activité « *U.V PERSONNAGE UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE* » a suscité beaucoup d'intérêt chez les élèves. Par tous les questionnements des élèves, cette mise en situation a permis de connaître des objets du patrimoine et leurs utilisations.

### Deuxième étape: le SAVOIR

Cette étape englobe les notions du LANGAGE PLASTIQUE à être acquises.

La symétrie dans l'exécution de l'oiseau en rayonnement fut une notion très bien accomplie et assimilée.

La texture représentée requiert beaucoup d'explications de la part du professeur pour bien comprendre cette notion. Un dessin est amélioré si des textures combent les éléments représentés: par exemple, le plumage de l'oiseau, les briques de la maison, l'ardoise de la toiture, etc. Il faut alors insister pour avoir de bons résultats dans l'oeuvre finale de l'élève.

L'énumération, l'alternance, la répétition, la superposition, la juxtaposition sont toutes des actions que les élèves exécutent spontanément. Nous avons seulement mis l'accent sur la terminologie de ces notions au cours des activités.

L'organisation de l'espace et la disposition des éléments à être représentés suscitent beaucoup d'insécurité de la part des élèves. La composition de leur image devient problématique pour eux. C'est la solution inédite qui est promesse de créativité chez les adolescents. Il faut, à cette étape, de la part de l'enseignant, constamment les rassurer afin qu'ils suivent leur intuition première.

Le geste de découper, sans tracer au préalable avec un crayon, a exigé beaucoup d'interventions auprès des élèves. Beaucoup ne comprennent pas que doubler des gestes tue la spontanéité du geste et du fait même la créativité. Les professeurs doivent redoubler d'attention pour que les élèves exécutent bien ce geste.

### Troisième étape: le FAIRE

Si on confronte ce que les élèves ont aimé faire et l'évaluation des juges, on constate que c'est l'activité «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES* » qui a produit les meilleures performances. Les élèves se sont appliqués dans le FAIRE et le résultat est une oeuvre de haute qualité. Ils ont bien aimé la technique, soit la plume et l'encre de Chine, pour la découverte du matériau.

L'activité «*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» a été aimée pour l'observation que les élèves ont fait du coq vivant amené en classe. Les élèves y ont trouvé de l'intérêt et de la motivation à exécuter leur dessin d'après l'observation réelle. Le pastel gras utilisé pour la première fois fut l'objet de nombreux commentaires tant positifs que négatifs. L'oeuvre finale est quand même considérée de qualité pour l'originalité dans la représentation du coq et la technique de l'estompage même si les élèves ont éprouvé beaucoup de difficulté.

L'activité «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*» a été moins appréciée dû à la technique utilisée, soit le collage. Nous attribuons ce manque d'intérêt à ce que les élèves font du collage depuis leur tendre enfance. Cette technique est peut-être surexploitée pendant leurs études au primaire et nous savons que les adolescents aiment découvrir des gestes nouveaux, ce qui aide à la motivation. Mais ils ont semblé apprécier le thème sur les objets du patrimoine.

### Quatrième étape: le VOIR

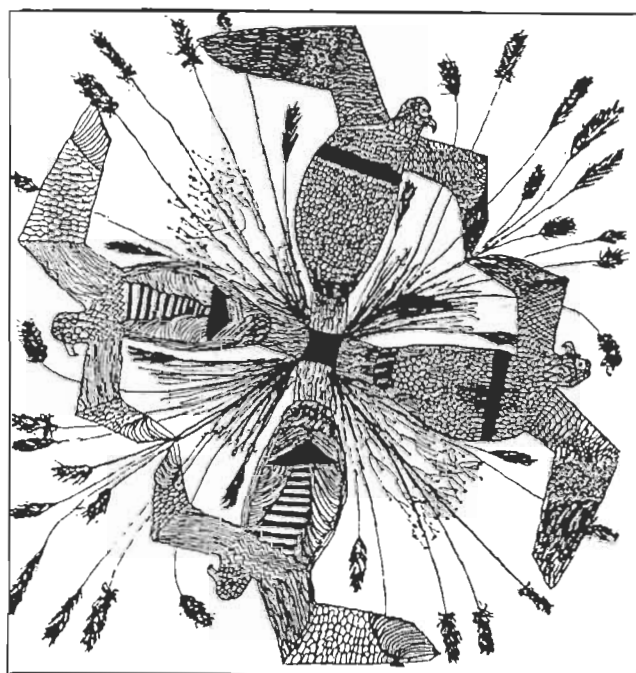
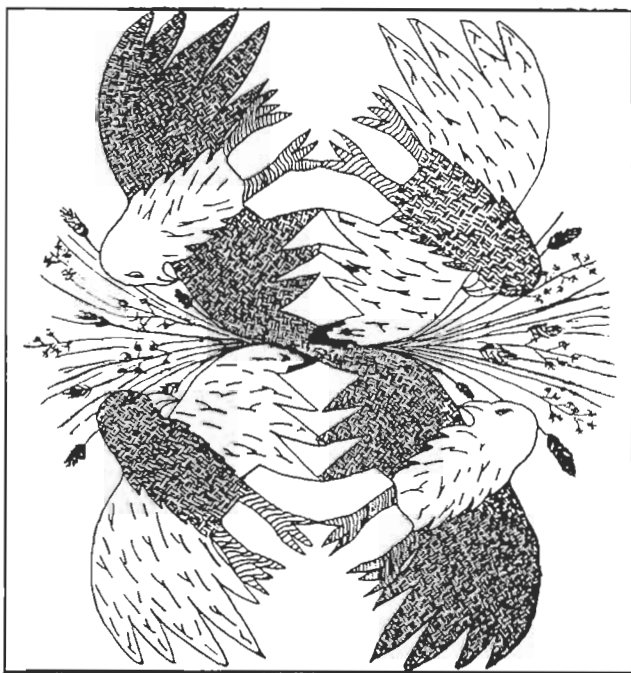
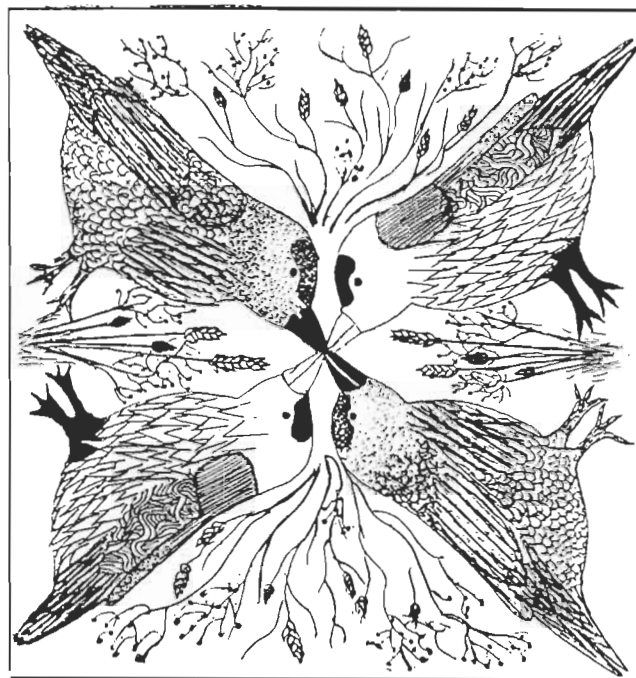
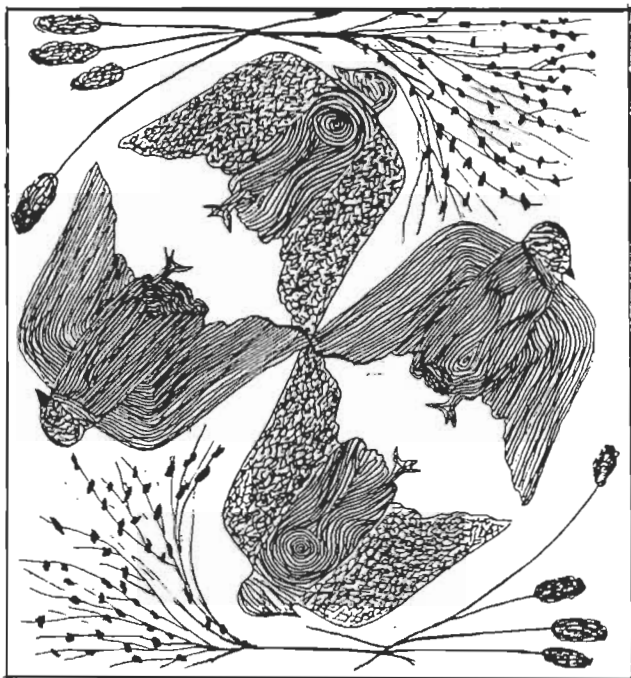
Le VOIR est l'étape où les oeuvres des élèves et des artistes font l'objet d'expositions et de critiques. On prend conscience dans l'image de nos pairs d'autres propositions que la nôtre. C'est surtout l'activité «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*» qui, en visualisant les images faites, permet aux élèves de retenir des informations sur les objets domestiques et leurs utilisations.

En regroupant les oeuvres en collectif pour créer une courtepointe, les élèves comprennent les gestes effectués par eux et par les artisans et les notions exploitées comme la symétrie, la répétition, l'alternance, la superposition. De plus, la courtepointe raconte des histoires par la réunion des dessins rassemblés. Voici un exemple d'une partie de la courtepointe sur le personnage utilisant l'objet du patrimoine:





L'animateur, au travers du VOIR-de-l'élève, a amené l'élève à développer et à reconnaître les composantes de l'image. Voici quatre exemples de réalisations (diminuées pour la cause) faites par les élèves de 2e secondaire de l'activité «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES*» suivis d'une analyse des oeuvres au niveau des fonctions de l'image.



L'analyse des dessins se fait selon les fonctions de l'image, soit la représentation, l'expression, la symbolisation et la communication.

### La représentation

Des oiseaux sont représentés en gros plan et en rayonnement. Le dessin est exécuté avec des lignes fines, courbes et sinueuses. Les substituts de points et lignes utilisés suggèrent des textures de plumage de l'oiseau. Autour des oiseaux, des plantes viennent agrémenter l'espace. Les agencements d'oiseaux et de plantes sont représentés en symétrie et identiques pour au moins deux surfaces. L'oiseau représenté quatre fois suggère d'autres formes: un demi-masque aux yeux proéminents, un papillon, une chauve-souris, une araignée, des yeux de Batman, des griffes, des fontaines, des tulipes, des calices de fleurs, des racines ou autres idées que l'élève identifie selon ses propres expériences et ses connaissances.

### L'expression

Il se dégage de l'ensemble des oeuvres un équilibre. Grâce au jeu de la symétrie, ces oiseaux traduisent un effet de stabilité, une sensation d'harmonie. Les contrastes obtenus par le noir sur le blanc donnent un sentiment de puissance aux dessins. Les quatre oiseaux réunis peuvent exprimer la frayeur, le calme, la sérénité ou toute expression que l'élève comprend selon son vécu.

### La symbolisation

L'oiseau, symbole de l'âme, a un rôle d'intermédiaire entre le ciel et la terre. Il est synonyme de présage et de message du ciel. La légèreté de l'oiseau signifie des comportements d'instabilité, d'insouciance, de frivolité. Selon qu'il est blanc ou noir, on le rattache à la bonne ou à la mauvaise nouvelle. Il peut être un signe avant-coureur du beau temps qui s'annonce ou du malheur qui va frapper la maisonnée. Tout comme les autres fonctions, la symbolisation réfère au domaine affectif véhiculant les valeurs de l'artiste et compris différemment par chaque personne.

### La communication

L'idée véhiculée par toutes ses images colligées est la courtepointe. La lecture des oiseaux réunis a quelque chose de magique et d'original et le message transmis est la valorisation de l'art populaire; on rend hommage à nos artisans et leurs façons de faire.

### **5.3 Relations entre les résultats obtenus, les fondements et les théories recensés**

L'expérience vécue permet de faire des relations avec les différents écrits recensés de notre étude.

Notre recherche a été une exploration au travers d'activités où les élèves ont pu entendre dire, faire, comprendre, interroger, afin de s'approprier des connaissances à dimensions artistique et culturelle. Les élèves ont bien répondu à notre expérimentation. Certains vivaient une expérience artistique de ce type pour une première fois. Le message de Read (1956) est que tout le monde peut pratiquer l'art. Chacun exprime ses sentiments par des formes, des couleurs, des traits, etc. L'expression d'une certaine sensibilité nourrissant l'intellect de nos élèves est un moyen efficace pour le développement intégral de la personne. Nos expériences se sont déroulées dans une ambiance de confiance et d'amitié. L'animateur a encadré l'élève dans le développement de son processus créateur et a permis à chacun de bien vivre sa fantaisie surtout que c'était une première expérience. L'appui moral donné aux élèves a facilité l'expression et le développement d'habileté manuelle. Stern (1968) soutient que l'importance de la relation maître-élève contribue à la réalisation des buts visés. Nos propres objectifs atteints nous permettent de conclure que la relation de l'enseignant vis-à-vis l'élève s'est vécue avec beaucoup de satisfaction pour les deux parties. Nos activités ont été pensées pour des adolescents qui, en pleine croissance, ont besoin d'être dirigés et compris face à l'expérience créatrice. Être soutenus et encadrés leur a permis de s'exprimer en toute confiance en confrontant leur créativité et cette qualité, selon Lowenfeld (1958), peut être transférée dans d'autres domaines.

Dans le développement de chaque activité, nous avons tenu compte des études dirigées par Mucchielli (1972) sur l'engagement intégral de l'élève dans son apprentissage. Notre recherche est un bel exemple d'activités où l'élève est impliqué de façon active en faisant appel à tous ses sens: en lisant, en entendant, en voyant, en réfléchissant, en manipulant. Nous avons trouvé un moyen de conférer à l'enfant le rôle central en le confrontant à des problèmes de réalisations dans un geste créateur. Ces idées rejoignent celles de Freinet (1957), où l'enfant apprend en face des problèmes que lui pose la vie.

L'image produite par l'élève est riche de sens et porte un message sur une culture, comme les travaux de St-Pierre (1989) avec les Montagnais l'ont démontré. Notre propre recherche donne aussi un sens à l'image finale, une oeuvre d'art qui fait comprendre des notions historiques en référence à notre patrimoine.

Nos élèves ont découvert des modes nouveaux de la vie en observant les objets de la collection Robert-Lionel-Séguin. Munro (1954) soutient que, par l'enseignement de l'art, on forme l'élève à des attitudes esthétiques par rapport à toutes sortes d'objets. La rencontre avec l'art est un moyen d'élargir le côté culturel de notre jeunesse: faire connaître notre héritage par la découverte d'oeuvres et d'objets. Read (1956) ajoute que jouir de l'art, c'est pénétrer dans la nature même des choses. L'art nous parle de la société et du temps historique où ces oeuvres ont été produites. La sortie éducative, telle la visite au musée, devient un moyen d'enseignement enrichissant au service des élèves. L'importance de la relation école-musée devient une façon intelligente et stimulante d'apprentissage. La proposition d'allier deux institutions dans notre propre recherche comme peut nous le proposer le modèle des auteurs Allard et Boucher (1991), est une solution originale de s'alimenter aux objets culturels du musée.

L'apport d'idées nouvelles pour dynamiser le programme d'arts plastiques est dévolu aux enseignants dans les écoles secondaires. L'imagination que notre recherche a pu déployer en interprétant le guide pédagogique en alliant les ressources de l'école à celles du milieu muséal fut une découverte et une stratégie d'enseignement des plus efficaces. Comme Dufresne (1988) mentionne dans son mémoire «Il est pertinent de produire du matériel didactique reflétant le patrimoine de chaque région». Cet élément avait été d'ailleurs soulevé par les enseignants lors de la passation du questionnaire. L'élaboration d'outils pédagogiques spécifiques est nécessaire pour les enseignants de notre localité. La conception et la production de matériel didactique demandent de la réflexion et du temps: c'est une tâche longue et complexe. Avec notre expérience, c'est un début de proposition de matériel didactique pour la région Mauricie-Bois-Francs et la mise en forme d'un modèle de traitement intégrant les différentes composantes du programme en arts plastiques.

L'art est une dimension vitale en éducation. L'éducation artistique est un processus intégrateur. Comme le soutient Piaget (1967), la fusion de l'activité intellectuelle à l'activité manuelle vise la connaissance. Les arts constituent un domaine fascinant pour faciliter le

passage du stade de l'opérateur concret à l'opérateur formel. L'intégration de l'expérience artistique au concept du patrimoine a favorisé le développement intellectuel qui souvent est assuré par les sciences, les mathématiques ou l'histoire.

Enfin, notre recherche est surtout concluante dans la mesure où elle s'est référée au principe de l'expérience proposé par John Dewey (1979). Nos élèves ont appris en refaisant ou en reprenant les mêmes gestes que nos artisanes. Ils ont conçu des courtepointes en dessins en reprenant le même langage plastique; soit la symétrie, l'alternance, la répétition, etc. Une composition globale regroupant les oeuvres individuelles et qui selon Langevin et Lombard (1950), concilie l'affirmation individuelle avec l'entraînement à la socialisation de l'enfant. Non seulement ont-ils compris mais ils se souviennent 6 mois après l'expérimentation.

## CONCLUSION

Ainsi peut-on dire en résumé que l'objectif général poursuivi par notre recherche a été atteint. Des outils didactiques en arts plastiques ont été conçus et élaborés en respectant le modèle spécifique que propose le MEQ. Cette élaboration a tenu compte de certaines notions du patrimoine culturel québécois.

Les activités furent expérimentés dans trois groupes-cibles de 2<sup>e</sup> secondaire et les résultats obtenus témoignent d'une part de l'adéquation des outils aux objectifs visés, au plan artistique, par le programme et plus spécifiquement par le module ART ET SOCIÉTÉ. D'autre part, les objectifs en relation avec le développement de connaissances sur le patrimoine québécois ont été relativement bien atteints.

Les résultats témoignent aussi de la richesse qui peut découler de la jonction de l'école et du musée au plan éducatif.

Avec notre étude, nous avons démontré la possibilité de surmonter la difficulté pour l'adolescent de comprendre le concept du patrimoine. Nos résultats démontrent que l'élève du secondaire peut s'approprier des connaissances par des activités de savoir-faire et plus spécifiquement des activités en arts plastiques et ceci constitue une grande partie de la richesse de notre expérimentation. Notre approche interdisciplinaire a favorisé l'ouverture sur des stratégies qui se sont trouvées des plus efficaces. La connaissance des objets du patrimoine par des activités en arts plastiques s'est avérée une modalité d'expression et de communication plus vivante que les façons conventionnelles d'enseignement. Ainsi, l'enseignement s'ouvre à de nouvelles perspectives, plus intégratrices.

Les élèves ont appris des notions référant à l'histoire de leur passé, tout en acquérant des connaissances au niveau des arts plastiques. Des habilités manuelles, des gestes, des acquis artistiques ont été assimilés par nos élèves. La surprise a été l'oeuvre finale constituée de courtespointes inusitées; tous y ont participé avec beaucoup de plaisir, se laissant guider et entraîner par un enseignant confiant et consciencieux. La réalisation des oeuvres, qu'elles soient dessins ou collage, a permis aux élèves de se confronter à une

manière de faire de nos artisans. Nous avons fait des liens avec un langage qui est propre aux artistes de l'époque et aux programmes du MEQ en arts plastiques de 2<sup>e</sup> secondaire. L'originalité de cette recherche est qu'à partir de concepts théoriques nous avons pu les intégrer dans la vie de la classe, dans la réalité de nos élèves. Le résultat est tangible.

Et ce qui rend l'expérience aussi profitable est la diffusion de ces activités dans les milieux scolaires. Un premier pas s'est amorcé avec les futurs enseignants en arts plastiques en formation. En 1995, ces activités ont été montrées aux étudiants universitaires dans le cadre du cours «Programme et méthodologie en arts plastiques au secondaire». Plusieurs étudiants ont repris ces mêmes activités dans leur milieu de stage scolaire. Une première diffusion a donc commencé de façon informelle. Par les stagiaires, quelques enseignants du milieu scolaire ont été initiés aux stratégies d'enseignement élaborées dans notre recherche. Aucun suivi ne s'est fait pour vérifier si ces mêmes enseignants maintiennent ces activités dans leur planification annuelle.

Depuis août 1996, le Musée des arts et traditions populaires du Québec est ouvert. Le rapprochement de l'action pédagogique et de l'action culturelle est souhaitable. Une piste prometteuse de recherche est à explorer dans la voie d'un travail conjoint de ces deux institutions en vue de trouver des moyens d'enseignement suscitant l'intérêt chez nos élèves pour leur culture et leur passé. La relation école-musée dans sa modalité de collaboration est une solution à un apprentissage plus vivant, plus authentique.

Cette recherche peut être transférée à d'autres champs d'expérimentation jumelant des activités en arts plastiques à des disciplines autres, telles les sciences naturelles, la religion, la technologie débordant de l'histoire et du concept du patrimoine. L'intégration des matières est une voie d'exploration de recherche intéressante.

La région Mauricie-Bois-Francs comporte un nombre important de musées ou de parcs nationaux qui ont tous des missions éducatives. Il s'agit d'un temps de réflexion afin de laisser monter en chacun de nous une problématique pour rentrer en phase «résolution de problèmes», source de notre capacité à inventer: la créativité en soi.



## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Allard, M. et Boucher, S. (1991). *Le musée et l'école*. Montréal: Hurtubise HMH Ltée.
- Bouillon-Beaudoin, J. (1979). Où en sommes-nous au secondaire? *Vision*, 28. p.16.
- Brière, M. (1977). *L'art enfantin*. Montréal: Brault et Bouthillier.
- Brière, M. (1980). L'image, cette réalité non réelle. *Vision*, 29. p.27-28.
- Brière, M. (1986). *Guide d'activité. L'Image de l'art 2e sec*. Montréal: L'Image de l'Art.
- Bruner, J. (1976). *Play, its role in development of evolution*. New York: Basic Books inc.
- Cantin, C. (1990). *Empreintes 2*. Montréal: CEC.
- Cantin, C., Richard, D. et Trudel, T. (1990). *Rudiments d'arts plastiques*. Montréal: Centre Éducatif et Culturel, inc.
- Conseil Supérieur de l'Éducation. (1986). *Les nouveaux lieux éducatifs*. Québec: Conseil Supérieur de l'Éducation.
- Conseil Supérieur de l'Éducation. (1988). *L'Éducation artistique à l'école*. Québec: Conseil Supérieur de l'Éducation.
- De Ketele, J-M. et Roegiers, X. (1991). *Méthodologie du recueil d'informations. Fondements des méthodes d'observation, de questionnaires, d'interviews et d'étude de documents*. Bruxelles: DeBoeck Université.
- De Landsheere, G. (1979). L'évaluation, partie intégrante du processus d'éducation. *Vie pédagogique*, 5.
- Dessureault, L. et Marchand, J. (1994). *Cahier d'apprentissage des Arts plastiques, premier cycle du secondaire*. Laval: HRW.
- Dewey, J. (1962). *L'école et l'enfant*. Neuchatel: Delachaux & Niestlé.
- Dewey, J. (1979). *Art as experience*. New York: Capricorn Books.
- Dubuc, E. (1994). À la recherche des savoir-faire: la reproduction d'un objet comme outil d'apprentissage. *L'éducation et les musées*. Montréal: Logiques Inc.
- Dufresne, M. (1988). *Le module «Art et Société» dans le programme en arts plastiques*. Mémoire. Montréal: Université du Québec à Montréal.
- Durocher, R. (1975). *Le langage plastique*. Montréal: Leméac.
- Feldman, E. B. (1972). *Varieties of visual experience*. New York: Harry N. Abrams.

- Fontanel-Brassart, S. (1971). *Éducation artistique et formation globale*. Paris: Librairie Armand Colin.
- Forum québécois du patrimoine. (1993). *Les Assises québécoises du patrimoine: actes de la rencontre de Trois-Rivières, novembre 1992*. Québec: Le Forum du patrimoine.
- Freinet, C. (1957). *Les méthodes naturelles dans la pédagogie moderne*. Paris: Bourelle.
- Lacroix-Héroux, D. (1988). *Art contemporain et enseignement des arts: inventaire des points de rencontre entre le module art et société et les autres modules du nouveau programme d'arts plastiques au secondaire*. Mémoire. Montréal: Université du Québec à Montréal.
- Langevin, V. et Lombard, J. (1950). *Peintures et dessins collectifs des enfants*. Paris: Scarabée.
- Lefebvre, B. (1994). *L'éducation et les musées. Visiter, explorer et apprendre*. Montréal: Logiques.
- Lemerise, S. (1980). Les arts plastiques à l'école québécoise. *Vision*, 29<sub>1</sub> p.29-30.
- Lessard, M. (1994). *Objets anciens du Québec. La vie domestique*. Montréal: Les Éditions de l'Homme.
- Lessard, M. (1995). *Objets anciens. Vie sociale et culturelle*. Montréal: Éditions de l'Homme.
- Lessard, M. et Marquis, H. (1975). *L'art traditionnel au Québec*. Montréal: Éditions de l'Homme.
- Létourneau, L. (1989). *Le patrimoine québécois. Guide du maître*. Montréal: Guérin.
- Lowenfeld, V. (1958). *Creative and mental growth*. New York: Macmillan.
- Martin, M. (1982). *Sémiologie de l'image et pédagogie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Ministère de l'Éducation. (1979). *L'école québécoise. Énoncé de politique et plan d'action*. Québec: Gouvernement du Québec.
- Ministère de l'Éducation. (1982). *Programme d'études secondaires, arts plastiques*. Québec: Gouvernement du Québec.
- Ministère de l'Éducation. (1984). *Guide pédagogique, arts plastiques*. Québec: Gouvernement du Québec.
- Mucchielli, R. (1972). *Les méthodes actives dans la pédagogie des adultes*. Paris: Entreprise Moderne d'Édition.
- Munro, T. (1954). *Les arts et leurs relations mutuelles*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Munro, T. (1956). *Art education, philosophy, and psychology*. New York: The Liberal Arts Press.

- Piaget, J. (1967). *La psychologie de l'intelligence*. Paris: Arnaud Collin.
- Piaget, J. (1974). L'éducation artistique et la psychologie de l'enfant. *Art et Éducation*. Paris: Unesco.
- Paradis, M. (1993). *Comment traiter la modernité*. Conférence. Paris.
- Provost, M.A. Alain, M. Leroux, Y. et Lussier Y. (1993) *Guide de présentation d'un rapport de recherche*. 2e éd. Trois-Rivières: Éditions SMG.
- Racette, G. et Lefebvre, A. et Allard, M. (1978). *L'histoire au secondaire*. Montréal: Guérin.
- Rapport de l'Association québécoise des éducatrices et des éducateurs spécialisés en arts plastiques (AQESAP) (1992). *Mémoire sur l'enseignement des arts plastiques aux primaires et aux secondaires du Québec*. Montréal.
- Read, H. (1956). *Education through art*. New York: Pantheon Books.
- Rioux, M. (1968). *Rapport de la Commission d'enquête sur l'enseignement des arts au Québec*. Québec: Éditeur officiel du Québec.
- Roux, L. (1986). Herbert Read: L'éducation à travers l'art. *Art et Éducation*, p.57-66. Université de Saint-Étienne.
- Saint-Pierre, R. (1989). *Élaboration d'un modèle didactique pluraliste permettant d'adapter le programme d'études des arts plastiques du Ministère de l'Éducation du Québec, de niveau secondaire, à la culture des Montagnais*. Mémoire: Montréal. Université du Québec à Montréal.
- Saucier, R. (1975). *Initiation à la méthode historique par l'histoire locale*. Québec: Presse de l'Université Laval.
- Stern, A. (1968). *Une nouvelle compréhension de l'art enfantin*. Neuchatel: Delachaux et Niestlé.
- Wojnar, I. (1963). *Esthétique et pédagogie*. Paris: Presses Universitaires de France.

## ANNEXES

Annexe I

Questionnaire destiné aux professeurs

*Auriez-vous l'obligeance de remplir ce questionnaire qui servira à un projet de maîtrise en éducation pour évaluer la compréhension des notions du patrimoine par des activités en arts plastiques en 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> secondaire.*

*Merci*

**Veillez répondre aux questions suivantes en mettant un X aux endroits appropriés et fournir les renseignements demandés, le cas échéant.**

1- Avez-vous déjà enseigné ou enseignez-vous présentement en 1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> secondaire? \_\_\_\_\_

2- Les éléments du patrimoine proposé dans le module art et société du MEQ sont-ils enseignés dans vos cours

2.1 OUI

2.2 NON

Si OUI, répondez aux questions 3 à 12

Si NON, répondez aux questions 11 et 12

3- Quels sont les éléments du patrimoine qui font l'objet d'étude dans vos cours?

3.1 Résidences:

3.1.1 Maison esprit français

3.1.2 Maison québécoise

3.1.3 Maison victorienne

3.1.4 Mansarde ( influence américaine)

3.2 Objets de la vie quotidienne de nos ancêtres:

3.2.1 Véhicules; ex.: canot, traîneau, charette:

3.2.2 Mobiliers; ex.: armoire, chaise, lit:

3.2.3 Vaisselles; ex.: sucrier, carafe, bol:

3.2.4 Vêtements; ex.: châle, mitasse, guêtres:

3.2.5 Textiles; ex.: courtepointe, catalogne , broderie:

3.2.6 Jouets; ex.: cheval à bascule, petit train :

3.3 Églises et les éléments qui s'y rattachent:

3.3.1 Mobiliers; ex.: autels, confessionnaux:

3.3.2 Sculptures; ex.: statuaire, anges:

3.3.3 Peintures; ex.: Ozias Leduc:

3.3.4 Objets de culte; ex.: ciboire, calice:

3.4 Autres: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- 4- De quelle façon abordez-vous les notions du patrimoine dans vos cours ?
- 4.1 Cours théorique avec documents à l'appui: ex:diapositives:
  - 4.2 Projet associé à une technique comme peinture, gravure, dessin basé sur un thème se reliant *au patrimoine* avec de l'information appropriée:
  - 4.3 Projet associé à une technique comme peinture, gravure, dessin basé sur un thème se reliant au patrimoine:
  - 4.4 Conférence avec personne ressource :
  - 4.6 Visite de musées: ex.: musée de la Civilisation, etc.:
  - 4.7 Autres: \_\_\_\_\_
- 
- 5- Estimez le degré d'intérêt que vos élèves portent (ou ont porté) aux notions du patrimoine?
- 5.1 Très intéressé
  - 5.2 Assez intéressé
  - 5.3 Intéressé
  - 5.4 Peu intéressé
  - 5.5 Pas du tout intéressé
- 6- Si vous avez répondu *peu ou pas du tout* à la question 5, à quels facteurs attribuez-vous le désintéressement de vos élèves?
- 6.1 Manque de curiosité chez nos élèves sur le patrimoine:
  - 6.2 Manque d'intérêt de ma part, donc désintéressement de mes élèves:
  - 6.3 Manque de document didactique sur le sujet qui pourrait susciter une curiosité chez nos élèves et rendre l'information intéressante:
  - 6.4 Autres: \_\_\_\_\_
- 
- 7- Décrire sommairement un projet réalisé par des élèves de 1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> secondaire qui les a particulièrement intéressés sur les notions du patrimoine:
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- 8- Dans quel région habitez-vous? \_\_\_\_\_
- 9- Avez-vous un musée à vocation historique dans votre région? \_\_\_\_\_
- Si OUI, lequel? \_\_\_\_\_

10- Est-ce que vous fréquentez les musées avec vos élèves ?

10.1 OUI

10.2 NON

Si OUI, pourquoi:

10.1.1

10.1.2

10.1.3

Pour se familiariser avec les notions du patrimoine:

Pour apporter un renforcement des connaissances acquises

Autres: \_\_\_\_\_

Si NON, pourquoi:

10.2.1

10.2.2

10.2.3

10.2.4

10.2.5

Manque d'argent pour organiser la sortie:

Manque de temps pour organiser la sortie

La direction n'est pas d'accord pour organiser de telles sorties

Les élèves ne sont pas intéressés à aller visiter les musées:

Autres: \_\_\_\_\_

11- Quel est votre degré d'intérêt pour la création d'outils pédagogiques combinés à des activités qui exploiteraient les notions du patrimoine?

11.1 Très intéressé(e)

11.2 Intéressé(e)

11.3 Pas du tout intéressé(e)

12- Donnez un aperçu de votre nombre d'années d'expérience de travail à chaque niveau?

1<sup>re</sup> sec.:

12.1.1

12.1.2

12.1.3

1 à 3 ans:

4 à 7 ans

7 ans et plus

2<sup>e</sup> sec.: 12.2.1

12.2.2

12.2.3

1 à 3 ans:

4 à 7 ans

7 ans et plus

*MERCI de votre collaboration*

*Marie Tremblay*

*U.Q.T.R.*



Annexe II

Réponses au questionnaire destiné aux professeurs

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ  
AUX PROFESSEURS, AUTOMNE 1994.**

1- Avez-vous déjà enseigné ou enseignez-vous présentement en 1ère ou 2e secondaire?

33 OUI

2- Les éléments du patrimoine proposés dans le module ART ET SOCIÉTÉ du MEQ sont-ils enseignés dans vos cours?

29 OUI      4 NON

3- Quels sont les éléments du patrimoine qui font l'objet d'étude dans vos cours ?

	OUI	NON
<b>Résidences:</b>		
Maison esprit français	20	9
Maison québécoise	27	2
Maison victorienne	24	5
Mansarde	21	8
<b>Objets de la vie quotidienne de nos ancêtres:</b>		
Véhicules	15	14
Mobilier	19	10
Vaisselles	3	26
Vêtements	12	17
Textiles	10	19
Jouets	7	22
<b>Églises et les éléments qui s'y rattachent:</b>		
Mobilier	5	24
Sculptures	8	21
Peintures	6	23
Objets de culte	3	26

Autres: - Légendes: dessins et un voir-de-l'élève pour raconter les légendes  
 - Girouettes sur les galeries  
 - Girouettes  
 - Architecture extérieure  
 - Village minier de Bourlamaque  
 - Type de toitures, revêtements, assemblages, constructions.

4- De quelle façon abordez-vous les notions du patrimoine dans vos cours?

	OUI	NON
Cours théoriques avec documents à l'appui: ex. diapositives:	17	12
Projet associé à une technique avec de l'information appropriée:	24	5
Projet associé à une technique:	13	16
Conférence:	2	27
Visite de musées:	6	23
Autres:		
- Avec l'Image de l'art et diapositives sur le milieu.		
- Document 2D, information donnée par le professeur et recherche par l'élève.		
- Films.		
- Construction 3D, maisons québécoises, maquette.		
- Centre d'interprétation de l'industrie.		

5- Estimez le degré d'intérêt que vos élèves portent aux notions du patrimoine?

Très intéressé	5
Assez intéressé	6
Intéressé	9
Peu intéressé	8
Pas du tout intéressé	1

6- Si vous avez répondu *peu ou pas du tout* à la question 5, à quels facteurs attribuez-vous le désintéressement de vos élèves?

	OUI	NON
Manque de curiosité chez nos élèves:	7	2
Manque d'intérêt de ma part, donc désintéressement de mes élèves:	3	6
Manque de documents didactiques sur le sujet qui pourrait susciter une curiosité chez nos élèves:	6	3
Autres:		
- Beaucoup trop chargé le programme. Je crois qu'il serait plus facile à enseigner et les outils pédagogiques plus facile à construire et sûrement mieux adapter si le programme était plus restreint.		
- Le patriotisme a beaucoup changé.		
- La ville de Fermont existe depuis les années '60. Tout y est démodé; et ils ne se sentent pas concernés car ils n'ont aucun contact.		
- Les enfants d'aujourd'hui ont une nouvelle valeur: l'esprit pratique, et cette valeur les mène à couper avec les valeurs du passé, avec tort espérons-le...		

7- Décrire sommairement un projet réalisé par des élèves de 1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> secondaire qui les a particulièrement intéressé sur les notions du patrimoine:

- Projet 2D mix-média, une maison du patrimoine.
- Projet de perspective: à partir d'illustrations de dessins d'architecture de maisons de 1994, l'élève doit le transformer en lui donnant un style ancien.
- Projet de perspective à un point de fuite: reproduire un type d'habitation, gouache, reprographie.
- Dessins à la ligne d'éléments du patrimoine avec une personne.
- Croquis d'observations des belles maisons (tous les styles) de la ville de Warwick.
- Dessins à l'encre de Chine et à la plume sur les costumes et les moeurs.
- Dessins à l'extérieur des maisons victorienne, à mansarde et québécoise que nous avons la chance d'avoir pas très loin de l'école (à pied).
- À partir des documents fournis par le professeur ou apportés par l'élève, un dessin d'observation de l'objet est fait sur la moitié d'une feuille 12" x 18", et sur l'autre partie l'enfant transforme l'objet, la fonction de l'objet, en se servant de son imagination.
- Peinture ayant comme thème «Une fête d'époque».
- Peinture et frottage.
- Relief sur plaque (granite).
- À partir de présentation de courtepoinetes, réaliser un collage en papier «art kraft».
- Fabrication d'une girouette inspirée du film «Le coq et le clocher» de l'O.N.F.
- Maison et vaisselle (décoration).
- Objets de la vie quotidienne des ancêtres: canots, traîneaux...
- Petite poupée en carton avec tissus et papier de soie en costumes d'époques.
- Modelage à l'argile d'une reproduction d'une maison ancienne.
- Modelage en argile d'une maison avec différents toits.
- Modelage de maison en plastisial : une grand-mère d'une étudiante est venue assister au cours et elle a expliqué le village qu'elle a modelé pour placer sous son arbre de Noël. J'ai donc donné comme thème la maison de leurs parents. Ce fut merveilleux comme approche.
- Modelage en plastisial d'une maison du patrimoine ou contemporaine, suite à un cours théorique sur l'architecture.
- Maquette.
- Maquette d'un village avec ces habitations anciennes.
- Projet de construction en équipe, la maison canadienne.
- Maquette de notre village: chaque élève fait une maison d'un style particulier (victorien, etc.), faire le croquis et la description de la décoration (fenêtre, lucarne, toit, etc.).
- Maquette 3D d'une maison québécoise du 17<sup>e</sup> siècle à nos jours d'après diapositives, reproductions, photos.
- Maquette d'une maison d'époque.
- Maquette d'une maison et de son mobilier.
- Créations de sculptures contemporaines par des exemples empruntés à la postmodernité.
- Carte pliante avec fenêtres et portes.

8- Dans quel région habitez-vous?

- Abitibi
- Baie James (2)
- Côte-Nord
- Estrie
- Franc Nord
- Lac St-Jean
- Lanaudière (2)
- Laurentides
- Laval (2)
- Outaouais
- Maniwaki
- Mauricie Bois-Francs (12)
- Montréal
- Montérégie (2)
- Québec (2)
- St-Hyacinthe

9- Avez-vous un musée à vocation historique dans votre région?

20 OUI

09 NON

Si OUI, lequel ?

- Centre d'interprétation de l'Ardoise, Estrie.
- Château Logue , Maniwaki.
- Église de la Présentation, Shawinigan-Sud. (2)
- Fort Chambly.
- Joliette et statuaire
- Maison Benjamin Papineau , Laval. (2)
- Musée d'Aylmer, Aylmer.
- Musée d'Archéologie , U.Q.T.R. (2)
- Musée de la Civilisation, Québec.
- Musée des Religions , Nicolet. (5)
- Musée Louis Hémon , Lac St-Jean.
- Musée Pierre Boucher, Trois-Rivières. (2)
- Musée des Ursulines, Trois-Rivières.
- Musée Laurier, Arthabaska. (5)
- Village québécois d'antan, Drummondville.

10- Est- ce que vous fréquentez les musées avec vos élèves?

12 OUI

17 NON

Si OUI, pourquoi ?

- Pour se familiariser avec les notions du patrimoine: 4
- Pour apporter un renforcement de connaissances acquises: 14
- Autres:
  - Pour épanouir la culture.
  - La culture.
  - Le côté culturel.

Si NON, pourquoi ?	Manque d'argent pour organiser la sortie:	14
	Manque de temps pour organiser la sortie:	8
	La direction n'est pas d'accord pour organiser de telles sorties:	1
	Les élèves ne sont pas intéressés à visiter les musées:	2
	Autres:	
	- Coupure de budget	
	- Les élèves sont déjà allés.	

11- Quel est votre degré d'intérêt pour la création d'outils pédagogiques combinés à des activités qui exploiteraient les notions du patrimoine ?

Très intéressé(e) 16      Intéressé(e) 17      Pas du tout intéressé(e) 0

12- Donnez un aperçu de votre nombre d'années d'expérience de travail à chaque niveau?

1ère sec.:	1 à 3 ans	9	2e sec.	1 à 3 ans	8
	4 à 7 ans	2		4 à 7 ans	6
	7 ans et plus	11		7 ans et plus	16

## Annexe III

Questionnaire destiné aux élèves avant l'expérimentation

Nom de l'élève: \_\_\_\_\_

Groupe: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

Que veut-dire le mot « **patrimoine** » ?

---

---

---

Enumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes?

Véhicules: \_\_\_\_\_

Mobiliers: \_\_\_\_\_

Vaisselle: \_\_\_\_\_

Vêtements: \_\_\_\_\_

Textiles: \_\_\_\_\_

Jouets: \_\_\_\_\_

Instruments servant à l'agriculture: \_\_\_\_\_

Objets utilitaires de la maison: \_\_\_\_\_

Objets de culte: \_\_\_\_\_

Qu'est ce qu'une « **courtepointe** » ?

---

---

---



## Annexe IV

Jeu d'association et VOIR-de-l'élève

## JEU D'ASSOCIATION

Lire attentivement chaque texte et associez l'image correspondante:

Sorte de couvre-lit:  
**APPLIQUÉ.**

Cette couverture de lit est faite de superposition de tissus sur un autre. On compose sur un fond à partir de morceaux de tissus découpés au ciseau.

On représente des paysages, des scènes d'époques ou des formes très abstraites.

Cette appliqué est un paysage fait de denim pour le ciel, de coton pour les nuages, de la dentelle pour les fenêtres des bâtiments de ferme, des lainages pour les champs....

1

L'ancêtre occupe les longs mois d'hiver à fabriquer toutes sortes d'objets, surtout utilitaires. Nos ancêtres ont fait preuve de créativité pour améliorer leur qualité de vie en confectionnant ces objets qui font maintenant parti de notre patrimoine: armoire en pin, fer à repasser, cheval de bois, métier à tisser, lanterne sourde, calice et girouette.

3

Sorte de couvre-lit:  
**POINTES FOLLES.**

La pointe folle est dérivé de la courtepointe. Les retailles, de formes et de tissus disparates sont assemblées les uns aux autres de façon à obtenir une composition abstraite.

Les formes géométriques ou non-géométriques sont enjolivées entre elles par des points de broderie variées.

2

Détail d'une courtepointe:  
**COQS ET FLEURS.**

Mary Morris confectionna cette courtepointe ornée de coqs, de fleurs et motifs géométriques. La pièce la plus importante des trousseaux de jeunes filles consistait souvent à une courtepointe très décorée destinée au lit conjugal. Malheureusement, Mary n'utilisa jamais son couvre-lit. Elle est née avec un pied-bot et ne<sup>S</sup> maria jamais.

4

Motif traditionnel de notre patrimoine:  
L'OISEAU.

L'oiseau a servi d'inspiration pour des patrons de travaux domestiques.

L'oiseau, par sa rapidité et sa légèreté, apparaît comme le messager des dieux. Selon qu'il est blanc ou noir, on le rattache à la bonne ou mauvaise nouvelle. Dans les courtepointes, il est travaillé en symétrie.

5

Sorte de couvre-lit:  
LA COURTEPOINTE.

La courtepointe est faite de nombreux petits morceaux de tissus neufs ou usagés assemblés pour créer une mosaïque à motifs géométriques ou figuratifs à un ou plusieurs axes de symétrie. Matelassée par de la ouate ou du coton, la courtepointe est retenue par des piqûres faites à la main, point par point.

7

Motif traditionnel de notre patrimoine: LE COQ

La nature du coq s'avère une source d'inspiration pour l'artisan.

Les moules à sucre d'érable ont aussi exploité le coq comme motif traditionnel. Les artistes recréent en miniature les éléments qui ont marqué leur vie active.

6

Sorte de couvre-lit:  
LA COURTEPOINTE.

Marie-Louise Jodoin confectionne *La maison du bonheur* pour son mariage.

Cette courtepointe est fait de tissu neuf garni de motifs appliqués en superposition.

Le bonheur se résume à une maisonnette entourée d'arbres, de fleurs, d'animaux...

Juste après les fiançailles, son fiancé décède tragiquement.

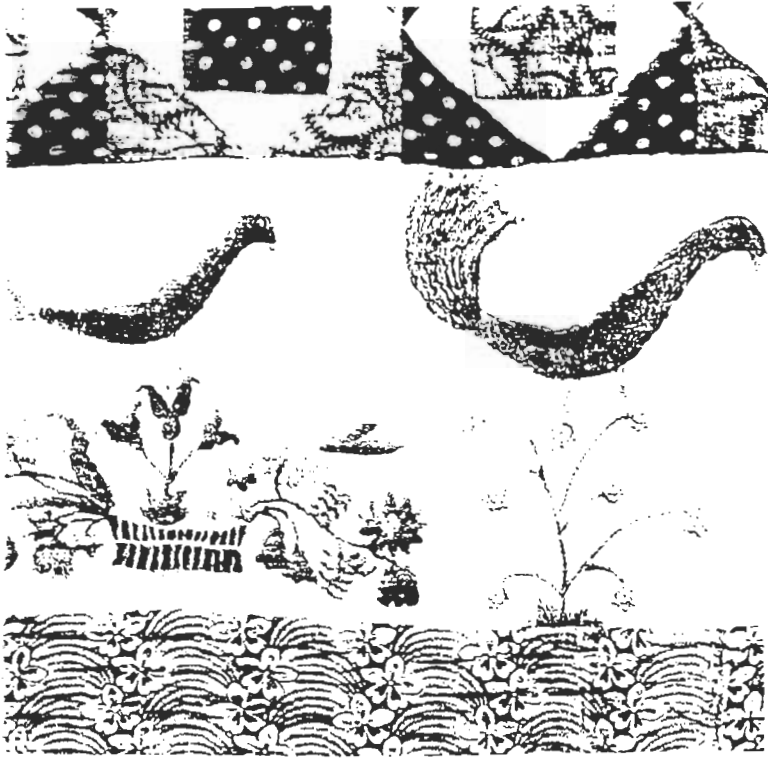
Qu'est-ce que Marie-Louise a fait de sa vie?

8

Sorte de couvre-lit:  
**LA BOUTONNUE**

Catalogne dont les éléments décoratifs sont boutonnés. Ils représentent ordinairement des étoiles et des conifères.

Sur les côtés, on retrouve des lignes en zigzag, des motifs répétitifs, des formes géométriques évoluant selon un rythme différent.



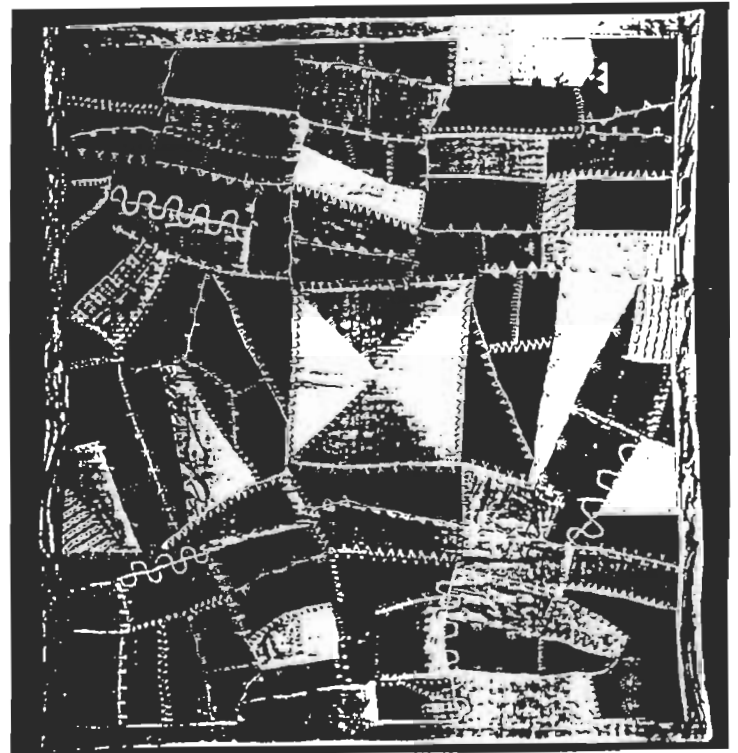
A



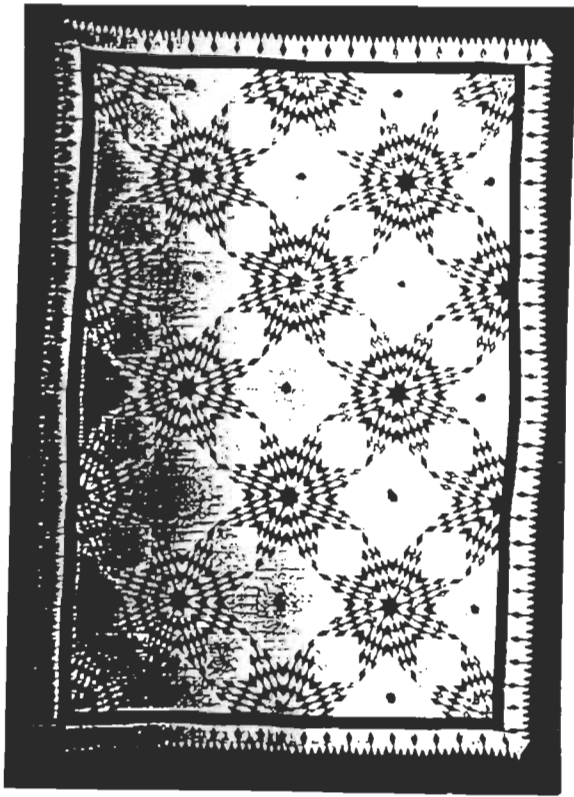
C



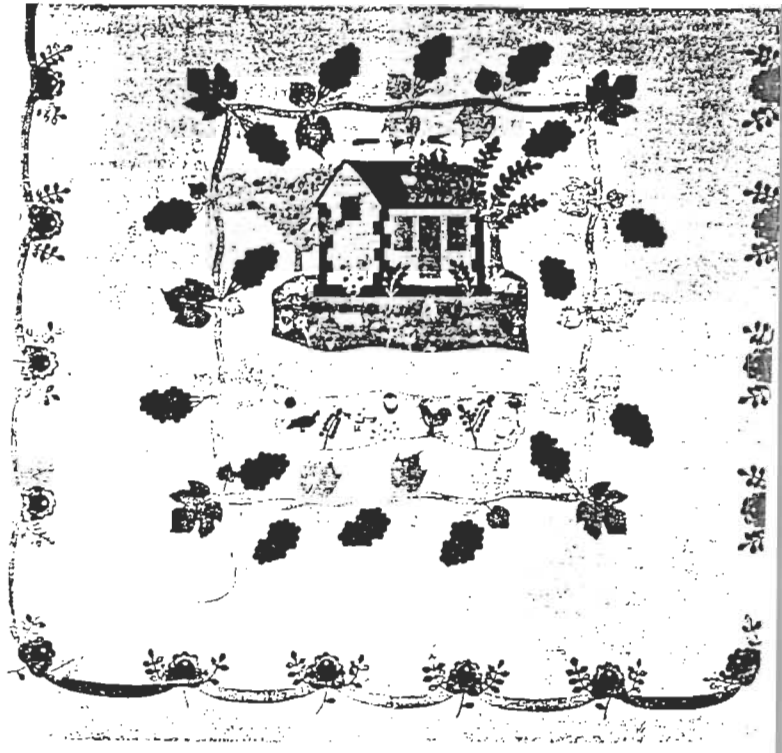
B



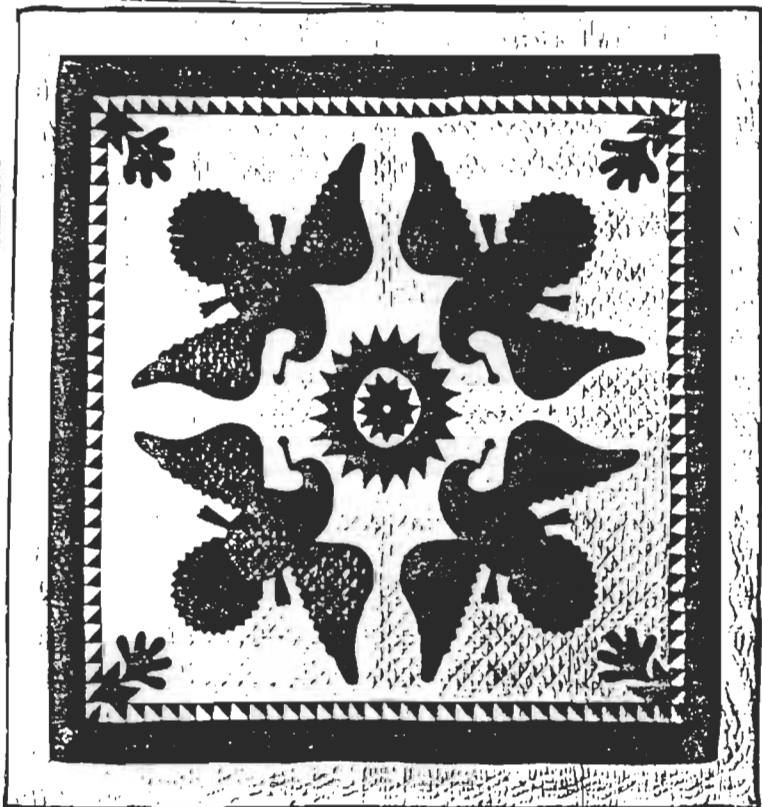
D



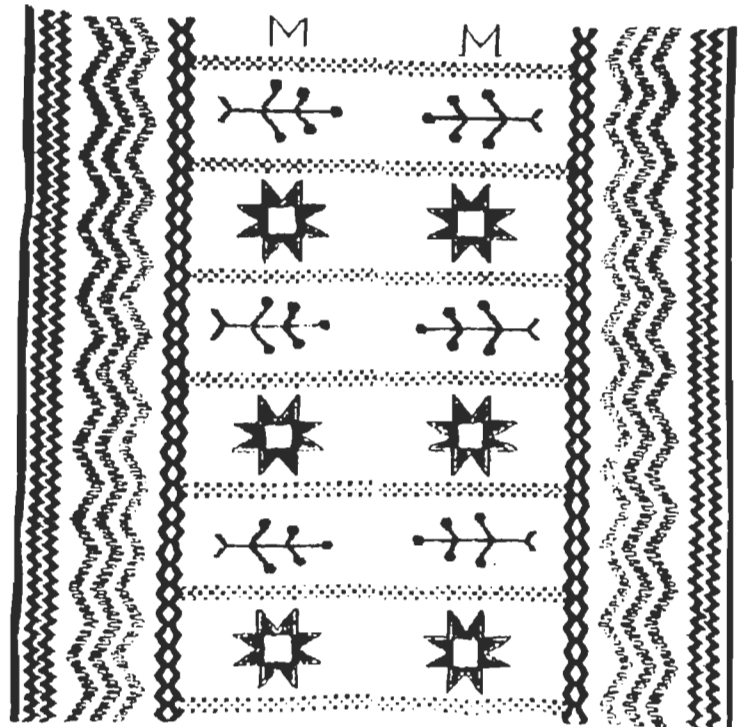
E



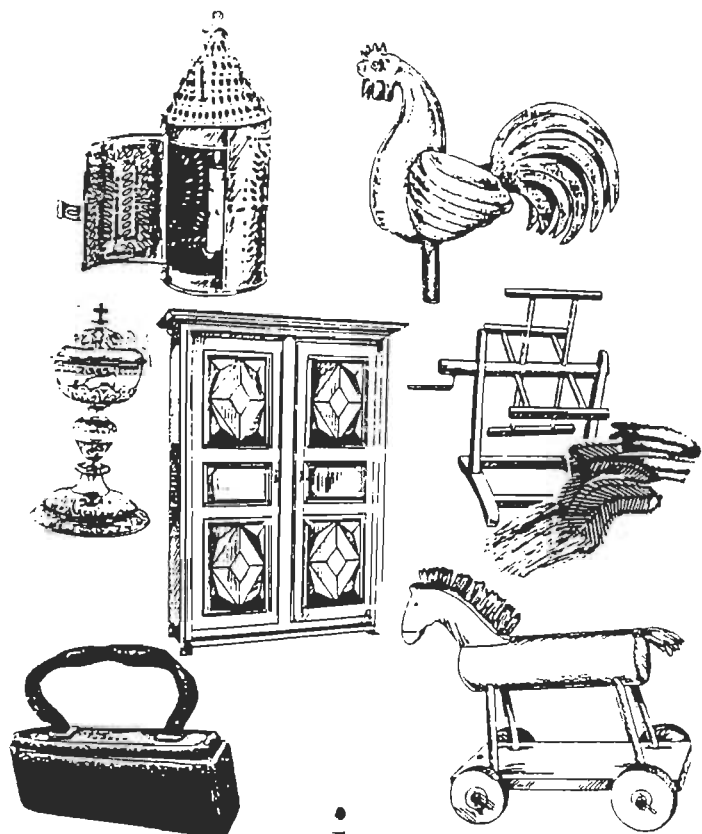
G



F



H



i



**VOIR-de-l'élève par écrit**  
**le 13, 14 et 15 décembre 1994.**

Nom de l'élève: \_\_\_\_\_

Groupe: \_\_\_\_\_

**Répondez aux questions en rapport avec les trois projets réalisés:**

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

«*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*»

«*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*»

1- Quel projet avez-vous préféré faire? Mettre en ordre de priorité.

1er choix: \_\_\_\_\_

2e choix: \_\_\_\_\_

3e choix: \_\_\_\_\_

Pourquoi?

\_\_\_\_\_

2- Avec quel projet avons-vous travaillé la *symétrie*?

\_\_\_\_\_

3- Donne-moi la définition de la *superposition* et donne un exemple où tu as appliqué cette notion?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4- Avec quel projet avons-vous travaillé l'*alternance* et la *répétition*?

\_\_\_\_\_

5- Nous avons parlé de textures à quelques reprises, nomme-moi des *textures réelles* que l'on peut retrouver dans les trois projets ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6- Dans quel projet as-tu rencontré le plus de difficultés? Lesquelles?

\_\_\_\_\_

## Annexe V

Questionnaires destinés aux élèves 6 mois après l'expérimentation

Nom de l'élève: \_\_\_\_\_

Groupe: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

Que veut-dire le mot « **patrimoine** » ?

---

---

---

Enumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes?

Véhicules: \_\_\_\_\_

Mobiliers: \_\_\_\_\_

Vaisselle: \_\_\_\_\_

Vêtements: \_\_\_\_\_

Textiles: \_\_\_\_\_

Jouets: \_\_\_\_\_

Instruments servant à l'agriculture: \_\_\_\_\_

Objets utilitaires de la maison: \_\_\_\_\_

Objets de culte: \_\_\_\_\_

Qu'est ce qu'une «**courtepointe**» ?

---

---

---

## Annexe VI

Grille d'observation du journal de bord et  
définitions des différentes catégories d'interventions

**JOURNAL DE BORD DE L'OBSERVATEUR****Groupe:**     **cours:****Date:****Projet:**

Étape de la démarche d'apprentissage:

Commentaires:

---

---

---

---

---

**INTERVENTIONS**

LANGAGE PLASTIQUE:

---

---

---

GESTE ET TECHNIQUE :

---

---

---

THÈME:

---

---

---

ART ET SOCIÉTÉ:

---

---

---

DISCIPLINE:

---

---

---

## Définitions des différentes catégories d'interventions:

### LANGAGE PLASTIQUE:

Interventions sur l'exploitation des notions suivantes:

*Alternance:* succession et variation de motifs semblables ou différents.

*Contraste:* opposition de deux éléments de couleurs, de formes ou de matières.

*Couleur claire et foncée:* étude des valeurs dans les diverses couleurs pures.

*Énumération:* distribution d'éléments et de formes dans l'espace sans que rien ne se touche.

*Juxtaposition:* situation où les éléments et les formes se touchent sans se chevaucher.

*Organisation de l'espace:* manière de disposer des éléments dans une oeuvre.

*Perspective à chevauchement:* superposition d'éléments représentés créant plusieurs plans.

*Perspective à diminution:* effet que peut produire des éléments dessinés en gros de ce que l'on veut faire paraître près et dessinés en petit ce que l'on veut faire paraître loin.

*Répétition:* élément reproduit plusieurs fois.

*Saturation:* état de ce qui ne peut recevoir plus de couleur.

*Superposition:* formes se recouvrant partiellement ou complètement dans une oeuvre. On peut utiliser la superposition pour créer un effet de perspective.

*Symétrie:* position inversée de formes identiques et égales à même distance de part et d'autres des axes.

*Texture représentée:* substitut de points répétés et de lignes hachurées, qui doit rappeler et imiter la qualité d'une surface réelle.

### GESTE ET TECHNIQUE:

Interventions sur la connaissance et l'apprentissage:

Du geste de *découper*.

Du geste de *dessiner*.

Du geste de *plier*.

Du geste de *tracer*.

De la technique au pastel gras: l'*estompage*.

Du procédé de *réserve*.

Du *matériel*, requis pour les techniques diverses.

THÈME:

Interventions sur la qualité du traitement du thème :

*Vraisemblance* de la représentation du thème:

- Élaboration de la représentation du thème.
- Caractéristiques essentielles de la représentation du thème.
- Simplification de la représentation du thème.
- Stylisation de la représentation du thème.

*Modalités personnelles* de représentation des éléments.

ART ET SOCIÉTÉ:

Interventions sur certains aspects du patrimoine québécois au niveau:

De l'*identification* des différents éléments exploités dans les activités.

De la *description* des caractéristiques des éléments et du vocabulaire approprié.

De la *comparaison* des éléments entre eux et leur relation avec le patrimoine.

DISCIPLINE:

Interventions sur les problèmes rencontrés dans la classe:

Le *verbiage* c'est-à-dire une abondance de bavardage inutile et excessif.

Le *manque d'attention* tel que avoir l'air de s'ennuyer, demander de l'aide après que les explications sont données ou être simplement dans la lune.

Le *comportement perturbateur* qui occasionne un désordre ne permettant pas l'apprentissage.

La consigne de *lever la main pour des questions* pour éviter le désordre.

La consigne de *rester assis* pour garder une ambiance propice au travail productif.

L'*entretien* du matériel et du local surtout en arts plastiques où il y a beaucoup de manipulations d'outils et ainsi éviter au professeur de faire tout lui-même.

AUTRES:

Interventions sur :

L'*insécurité des élèves* vis-à-vis leur image pour manque de confiance au niveau de la création.

Le *manque de temps* dans la planification des activités.

## Annexe VII

Grille d'évaluation des trois activités





## EVALUATION DE RÉALISATIONS EN ARTS PLASTIQUES

### DESSIN A LA PLUME « DES OISEAUX PARMI LES PLANTES »

#### QUALITÉ DU TRAITEMENT DU THEME:

. Vraisemblance de la représentation des oiseaux et des plantes ( caractéristiques essentielles, élaboration, simplification ou stylisation).

. Relation entre les oiseaux et les plantes.

. Modalités personnelles de représentation des éléments.

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

#### QUALITÉ D'EXPLOITATION DU LANGAGE PLASTIQUE:

. Agencement des formes des parties constituantes des oiseaux et des plantes (aplat ou effet de volume).

. Valeur significative des textures représentées et inventées ( plumage, feuillage, etc.).

. Organisation de l'espace: mise en évidence des éléments principaux: (des oiseaux en symétrie et au moins deux oiseaux sont identiques dans leur position inversée).

Total: \_\_\_\_\_ sur 40

#### QUALITÉ DES GESTES EFFECTUÉS PROPRES À LA TECHNIQUE:

. Gestes contrôlés et significatifs pour rendre les différentes composantes du thème.

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

Grand total: \_\_\_\_\_ sur 100

### COLLAGE EN PAPIER DÉCOUPE «Un personnage qui utilise un objet du patrimoine »

#### QUALITÉ DU TRAITEMENT DU THEME:

. Vraisemblance de la représentation de l'objet et du personnage.

. Utilisation de l'objet du patrimoine par le personnage.

. Éléments caractéristiques du lieu qui contextualisent le thème ( aujourd'hui ou autrefois).

. Modalités personnelles de représentation des éléments.

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

#### QUALITÉ D'EXPLOITATION DU LANGAGE PLASTIQUE:

. Agencement des formes des parties constituantes du personnage en mouvement ( position du tronc, des membres, présence d'articulations) et de l'objet .

. Agencement des couleurs pour représenter les différents éléments.

. Valeur significative des textures représentées ( foin, toiture, cheveux, etc.)

. Organisation de l'espace: mise en évidence des éléments principaux ( le personnage et l'objet du patrimoine) et leur interrelation.

Total: \_\_\_\_\_ sur 40

#### QUALITÉ DES GESTES EFFECTUÉS PROPRES À LA TECHNIQUE:

. Gestes contrôlés et significatifs pour rendre les différentes composantes du thème

N.B. Le découpage doit être fait directement dans du papier construction sans tracer au préalable

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

Grand total: \_\_\_\_\_ sur 100

### RESERVE ET PASTEL GRAS «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

#### QUALITÉ DU TRAITEMENT DU THEME:

. Vraisemblance de la représentation du coq et des fleurs ( caractéristiques essentielles, élaboration, simplification ou stylisation ).

. Suggestion du passage du coq entre les fleurs.

. Modalités personnelles de représentation des éléments.

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

#### QUALITÉ D'EXPLOITATION DU LANGAGE PLASTIQUE:

. Agencement des formes des parties constituantes du coq, des fleurs et autres éléments (aplat ou effet de volume).

. Agencement des couleurs du coq, des fleurs et autres éléments.

. Valeur significative des textures représentées ( plumes, cornes des pattes, crête, ergot, etc.).

. Organisation de l'espace: mise en évidence des éléments principaux ( le coq, les fleurs) et leur interrelation.

Total: \_\_\_\_\_ sur 40

#### QUALITÉ DES GESTES EFFECTUÉS PROPRES À LA TECHNIQUE:

. Gestes contrôlés et significatifs pour rendre les différentes composantes du thème.

Total: \_\_\_\_\_ sur 30

Grand total: \_\_\_\_\_ sur 100

## Annexe VIII

### Démarche d'apprentissage appliquée aux trois activités

Année du secondaire: 2e année

Thème:	Des oiseaux parmi les plantes.
Technique et procédé	Dessin Plume et encre de Chine noire.
Matériaux:	Plume à dessin avec pointes au choix Carton Bristol (22cm x 22cm) ( 8cm x 8cm) ( 8cm x 28cm) Encre de Chine noire Godets, eau Papier Bond, ciseaux, crayon HB Papier couleur Art Kraft en rouleau ( 90cm x 200cm ) Plantes variées: graminées et fines herbes( blé, orge, mil, aneth, thym, persil) Diapositives et photos d'oiseaux . Diapositives de motifs brodés et tissés de la collection de textiles Robert-Lionel Séguin
Type de réalisation:	Individuelle, puis colligée (collectif)
Durée approximative:	4 périodes de 75 minutes

### DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE:

#### 1- PERCEVOIR: ( objectifs intermédiaires: T. 2.1.1- 2.1.2, L.P. 2.1.1-2.1.2)

- Inviter l'élève à décrire les éléments qui caractérisent les oiseaux.
- Observer différentes sortes d'oiseaux ( photos- diapositives) et faire ressortir leurs ressemblances et leurs différences: forme, agencement des parties du corps, des textures et du plumage.
- Observer différentes sortes de plantes telles que graminées et fines herbes: blé, orge, mil, aneth, fenouil, persil, rameaux et dégager les principales caractéristiques.
- Choisir l'oiseau que l'on veut représenter parmi ceux observés ou connus. Concevoir le mode de représentation qu'on désire lui donner.
- Choisir la sorte de plantes que l'on veut représenter parmi celles observées ou connues. Concevoir le mode de représentation qu'on désire leur donner .

#### 2- SAVOIR: ( objectifs intermédiaires: L.P. 2.2.1, G.T. 2.1.1)

- Langage plastique: - *ligne dessinée*: ligne qui peut être plus ou moins fine , longue, variée dans ses orientations et strictement visuelle.

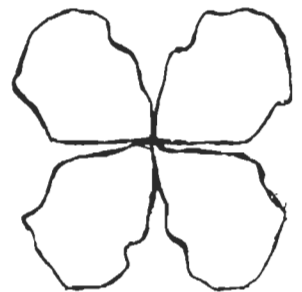
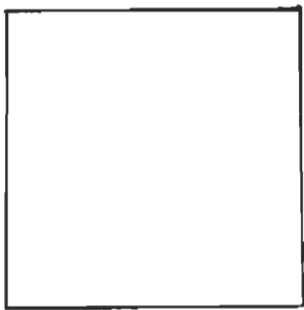
- *texture représentée*: substitut de points répétés et de lignes hachurées. qui doit rappeler et imiter la qualité d'une surface réelle
- *symétrie*: position inversée de formes identiques et égales à même distance de part et d'autres des axes.
- *alternance*: succession et variation de motifs semblables ou différents
- *répétition*: élément reproduit plusieurs fois.

- Geste et technique: - dessin, plume et encre de Chine noire.

### 3- FAIRE-EXERCICE DE BASE: (objectifs intermédiaires: L.P. 2.2.2, G.T. 2.1.2)

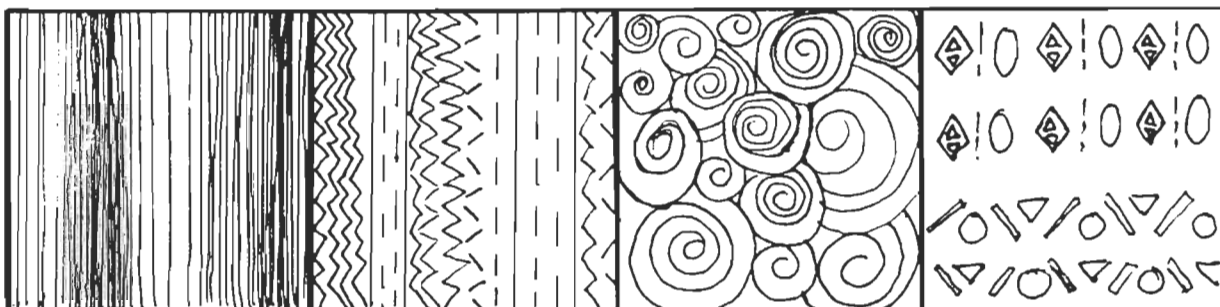
Exercice de base de contrôle:

- Plier une feuille de papier Bond ( 20cm x 20cm)) deux fois afin d'obtenir une surface de 10 cm x 10 cm.
- Tenir la feuille par la pointe du côté plié.
- Découper une forme complexe la plus grande possible tout en conservant intacte une section centrale du côté plié afin de conserver un lien entre les formes découpées.
- Déplier et observer le résultat obtenu. Noter la symétrie des formes obtenues.



Exercice de base d'exploration:

- Tracer des agencements de lignes sur du carton Bristol ( 8 cm x 8cm)
  - a) des lignes droites horizontales en variant la proximité
  - b) des lignes droites, brisées et interrompues en variant la direction.
  - c) des lignes courbes, circulaires développées dans diverses directions
  - d) trois formes différentes: ligne, forme courbe et forme angulaire disposées en alternance.



a)

b)

c)

d)

4- FAIRE-RÉALISATION: (objectifs intermédiaires: T. 2.2.1, L.P. 2.3.i, G.T. 2.2.1)

Étape 1:

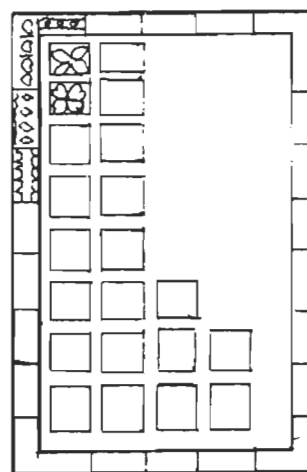
- Représenter des oiseaux parmi les plantes par un dessin à la plume et à l'encre de Chine noire sur du carton Bristol.
- Plier une feuille de papier Bond ( 20cm x 20 cm) deux fois afin d'obtenir une surface de 10cm x 10cm.
- Découper la forme de l'oiseau en gardant intact la section centrale du côté plié. Faire deux ou trois modèles, puis conserver le plus intéressant comme patron.
- Déplier le patron obtenu et noter l'effet de symétrie et de répétition.
- Placer le patron au centre du carton Bristol et tracer le contour.
- Traiter la surface des oiseaux à la plume et à l'encre de Chine noire de façon à obtenir des agencements symétriques de parties texturées ou en aplat qui soient identiques pour au moins deux oiseaux.
- Compléter le dessin en représentant des plantes, puis les agencer de façon symétrique.

Étape 2:

- Représenter une bordure par un dessin à la plume sur un carton Bristol ( 8cm x 28cm ) composée de lignes et de formes géométriques ou figuratives en utilisant les notions de répétition et d'alternance.

Étape 3: collectif.

- Regrouper les réalisations des élèves sur un grand papier de format rectangulaire d'une couleur de votre choix( ex: Art Kraft en rouleau) de façon à constituer une courtepointe.
- Placer les réalisations *Des oiseaux parmi les plantes* sur la surface rectangulaire en laissant un espace de 5 cm entre chaque réalisation.
- Ajouter les bordures réalisées tout autour des réalisations précédentes.



5- VOIR-L'IMAGE DE L'ÉLÈVE: ( objectifs intermédiaires: T. 2.3.1-2.3.2-2.3.3-2.4.1-2.4.2, L.P.2.4.1-2.4.2-2.4.3, G.T.2.3.1-2.3.2-2.3.3)

- Comparer les différentes façons de traiter la ligne et la forme pour représenter les oiseaux et les plantes ( aplat, textures et symétrie).
- Décrire l'oiseau représenté que l'on préfère et en donner les raisons.
- Discuter de l'agencement symétrique des oiseaux et des plantes dans les réalisations.
- Trouver les motifs le plus souvent utilisés dans les sections qui composent la bordure.

6- VOIR -L'IMAGE DE L'ARTISTE: ( objectifs intermédiaires:T. 2.3.1-2.3.2-2.3.3-2.4.1-2.4.2. L.P.2.4.1-2.4.2-2.4.3. G.T.2.3.1-2.3.2-2.3.3. A.S.3.3.1- 2.3.2- 2.3.3)

- Visionnement des diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel Séguin.
- Décrire la façon que nos ancêtres ont travaillé les textiles à cette époque.
- Discuter du mode d'organisation des oeuvres ( symétrie, répétition, alternance)
- Établir des liens entre les réalisations des élèves et celles des artisanes ( art comparé).

Informers les élèves sur un des aspects du patrimoine québécois:

**Les motifs traditionnels dans les textiles:**

Les textiles québécois reflètent diverses influences: française et amérindienne, puis anglo-saxonne. L'influence française s'exerce d'abord par l'intermédiaire des religieuses qui enseignent les ouvrages féminins aux jeunes filles d'origine amérindienne et européenne. Au Québec, les grandes collections de textiles proviennent des écoles ménagères, des écoles d'art et métiers et des cercles de fermières. Ces ouvrages tressés, tissés, assemblés, ornés dans une grande variété de fibres et de matières sont souvent des chefs-d'oeuvre d'adresse et d'imagination.

Une des sources de l'attachement à la tradition pionnière est certainement la lecture chargée d'histoire et de souvenirs de tous les motifs. Il y a quelque chose de magique à refaire exactement cette étoile, cette fleur, cet oiseau qui étaient comme les mots d'un vocabulaire du coeur. En piquant la branche d'une étoile, on accroche dans le ciel des souvenirs de vie difficile, de labeur, mais aussi d'espérance, de vertus féminines et familiales. Reproduire tout cela dans les textiles, c'est un peu revêtir la force qui habitait ces femmes et respecter une histoire qui vient sécuriser un monde un peu désorienté.

L'universalité du thème iconographique reste une constante. Le créateur populaire reproduit les formes tirées du réel. Le monde animal, végétal, minéral, la cosmographie, la religion sont toutes des figures qu'il tente de reproduire fidèlement ou qu'il stylise selon le goût du moment.

La symbolique rattachée aux formes demeure un autre caractère de l'art populaire traditionnel. Le créateur populaire exprime à travers le langage plastique ses sentiments, ses préoccupations, ses inhibitions et ses désirs. L'art populaire matérialise les profondeurs de l'âme humaine. Le motif devient une image qui cache une signification profonde:

- le cercle devenu roue suggère les cycles, les recommencements, le temps.
- le carré représente la terre, les quatre éléments naturels, les quatre points cardinaux, les quatre saisons.
- le triangle exprime la divinité, l'harmonie et la proportion.
- la ligne dentelée, la terre; la ligne brisée continue, le feu; la ligne sinueuse, l'air; la ligne courte répétée et terminée en spirale, l'eau.

Le soleil, la lune, les étoiles, les comètes, l'arc-en-ciel sont probablement les formes les plus employées à cause de leur universalité, et du fait qu'utilisant des figures géométriques simples, elles sont faciles à exécuter. L'étoile à huit branches observée dans les couvertures résulte d'une combinaison de rectangles, de triangles, de carrés. L'arbre en fleur né des métiers à tisser des artisanes du même comté provient d'un assemblage de lignes et de points. Le sapin, le bouleau, diverses fleurs et feuilles sont des motifs répandus dans les techniques de la boutonnière et du tissage.

L'oiseau, qu'il soit perdrix, canard, corbeau, hirondelle, rossignol ou simple moineau, par sa rapidité et sa légèreté, apparaît comme le messager des dieux. Selon qu'il est blanc ou noir, on le rattache à la bonne ou à la mauvaise nouvelle. Il peut être un signe avant-coureur du beau temps qui s'annonce ou du malheur qui va frapper la maisonnée. L'animal sert à nourrir, à vêtir, à chauffer, à laver et à transporter l'habitant. On comprend donc l'importance accordée à l'animal (cheval, coq, castor, lapin) dans le répertoire de motifs traditionnels québécois. Le blé, base de l'alimentation, permet de survivre pendant la saison morte. Des compositions végétales et animales serviront d'inspiration pour des patrons de travaux domestiques de crochet et d'aiguille.

L'ancêtre s'est exprimé dans la majorité des objets domestiques, nous révélant une imagination débordante dans son geste. Prendre conscience de l'originalité, de la représentativité et de la richesse de l'art populaire ne peut être que salutaire pour une collectivité qui cherche à matérialiser ses caractères propres et à personnaliser son environnement.

Au Québec, de grandes collections de textiles ont été constituées, parmi lesquelles celle que le Musée des Arts et Traditions populaires du Québec nous offrira en 1996 avec *Les tissus de la Collection Robert-Lionel Séguin*.

#### BIBLIOGRAPHIE:

- Burnham, D. K. (1981). *L'art des étoffes. Le filage et le tissage traditionnels au Canada*. Ottawa, Musée nationaux du Canada, 238 p.
- Collaboration (1990). *Objets de civilisation, Les textiles traditionnels*. Musée de la civilisation, Éditions Broquet inc, 1990, p. 70- 77.
- Cyril, S. et Bouchard, J-L. *Artisanat québécois*. Les Éditions de l'homme. Montréal.
- Inventaire et catalogue (1989). *Les tissus de la Collection Robert-Lionel Séguin*. Université du Québec à Trois-Rivières, 91 p.
- Lessard, M. (1994). *Objets anciens du Québec. La vie domestique. Les objets textiles*. Les Éditions de l'homme, Montréal. p.274-321.
- Lessard, M. et Marquis, H. (1975). *L'art traditionnel au Québec*. Les Éditions de l'homme. Montréal, 462 p.

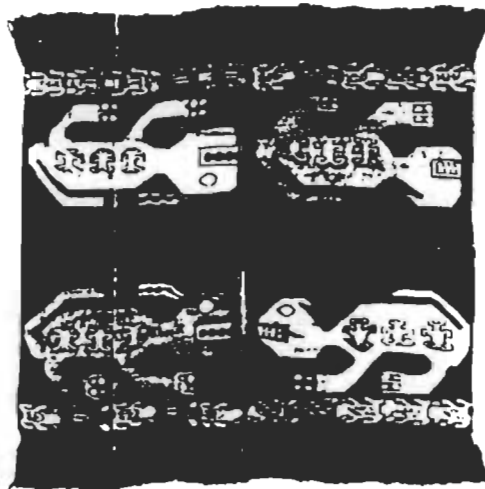


## Reproductions L'Image de l'art:

### S.2-3 ART INCA, *Poncho de momie: Félines et grenouilles.*

Tissu fait de fibres  
900 après J-C

Les Nazcas ont produit des tissus dans des techniques du «cordé», du «bouclé», du «filet» et des «tresses» 2500 ans avant J-C. Les oiseaux, les plantes, les mille-pattes, les démons-à-tête-de-chat, les têtes humaines et un certain nombre de motifs géométriques constituent les sujets décoratifs utilisés par les Nazcas. Les variantes ( alternances et inversions), les changements de couleur et de composition de ces motifs sont remarquables. Ce poncho représente quatre chats vus de profil tissés à la façon d'une tapisserie. Sur la bordure du poncho, des crapauds courent en bleu, rouge et crème.



### S.3-2 d'EEGYVUDLUK, *Série du Cap Dorset, sans titre no.3*

Dessin, crayon feutre,  
crayon de couleur .  
1931



La chasse et la pêche est source d'inspiration pour les artistes inuit . La fréquence du thème de l'oie dans leur oeuvre d'art n'a rien d'étonnant. Cet oiseau est hautement prisé des Inuits, Il est d'autant plus car c'est un animal qui exige d'être longuement observé pour être capturé. De plus, l'oie est aussi un compagnon de jeu.

### S.3-24 GEORGES DE LA TOUR, *La diseuse de bonne aventure* ,

Huile sur toile  
1593-1652

De la Tour a peint cette oeuvre par temps de guerre, de peste et de famine et ce climat a suscité pour lui un moyen de réfléchir sur son époque. *La diseuse de bonne aventure* évoque ironiquement le monde profane du milieu où il vivait: un jeune homme est en train d'écouter une diseuse de bonne aventure pendant que les bohémiennes le volent discrètement. L'atmosphère de supercherie est due au jeu de regards et de mains donné à ces personnages.

On peut remarquer la tenue vestimentaire à cette époque: tablier tissé, broderie, dentelle, coiffe, etc...



Année du secondaire: 2e année

Thème:	Un personnage qui utilise un objet du patrimoine.		
Technique et procédé:	Collage Papier découpé.		
Matériaux:	Papier construction ou papier Art Kraft ( 22cm x22cm) Papier construction ( 10cm x 10cm) Feuilles de papier de différentes couleurs (construction , art kraft , carand'ache) Papier couleur Art Kraft en rouleau (90cm x 200cm)( collectif). Colle en bâton, ciseaux. Diapositives d'objets du patrimoine de la collection Robert-Lionel Séguin. Diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel Séguin.		
Reproductions L'image de l'art:	S.1-3	S.2-10	S.2-20
Type de réalisation:	Individuelle, puis colligée (collectif).		
Durée approximative:	4 périodes de 75 minutes		

### DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE:

1- PERCEVOIR: ( objectifs intermédiaires: T. 2.1.1-2.1.2, A.S. 2.1.1- 2.1.2 )

- Identifier des éléments du patrimoine de la région à partir des diapositives de la collection Robert Lionel-Séguin: violon, chaise berçante, fourche, râteau, tricycle, cheval à bascule, vaisselle, charrue, etc...( Ref: Guide pédagogique, Tome II, p.15 à 66)
- Décrire les principales caractéristiques et les façons possibles de les traduire en image.
- Faire des croquis rapides des éléments du patrimoine tout en regardant les diapositives ( 2 minutes par croquis).
- Faire des croquis rapides de 3 ou 4 personnes prenant différentes positions et pouvant s'adapter à l'utilisation des objets du patrimoine.Prendre des élèves dans la classe qui à tour de rôle viennent faire les modèles.
- Choisir un élément du patrimoine qu'on désire représenter avec un personnage puis en visualiser l'agencement des différentes parties . Concevoir une façon de simplifier les formes dans un collage.

2- SAVOIR: ( objectifs intermédiaires :L.P. 2.2.1, G.T. 2.1.1)

Langage plastique:

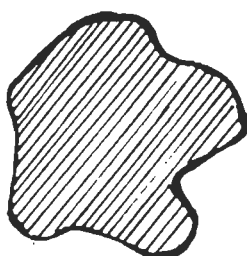
- *contraste dans la couleur* : opposition de couleurs claires et foncées avec du papier de couleurs différentes.
- *juxtaposition* : situation où les éléments et les formes se touchent sans se chevaucher.
- *superposition*: formes se recouvrant partiellement ou complètement dans une oeuvre. On peut utiliser la superposition pour créer un effet de perspective.
- *perspective à diminution* : effet que peut produire des éléments dessinés en gros de ce que l'on veut faire paraître près et dessinés en petit ce que l'on veut faire paraître loin.
- *perspective à chevauchement* : superposition d'éléments représentés créant plusieurs plans.

Geste et technique: - Collage de différents papiers découpés.

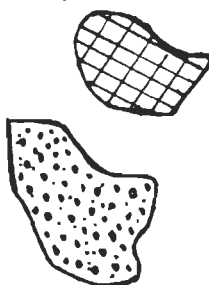
3- FAIRE-EXERCICE DE BASE:( objectifs intermédiaires: L.P.2.2.2, G.T. 2.1.2)

Exercice de base de contrôle:

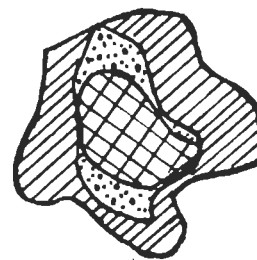
- a) Découper directement dans du papier construction une grande forme complexe sans la délimiter au préalable par un trait de contour.
- b) Découper deux autres formes complexes de formats différents mais plus petites que la première dans du papier construction de deux couleurs différentes.
- c) Superposer les trois formes obtenues par ordre croissant puis coller.



a)



b)



c)

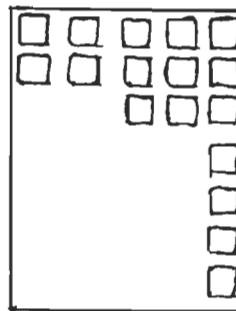
4- FAIRE-RÉALISATION: (objectifs intermédiaires: T. 2.2.1, L.P. 2.3.1, G.T. 2.1.1)

Etape 1: travail individuel:

- Représenter *Une personne qui utilise un élément du patrimoine* par un collage à l'aide de papiers découpés.
- Découper directement les différentes parties du personnage et de l'objet du patrimoine dans du papier construction ou Art Kraft de la couleur désirée.
- Varier les couleurs dans l'utilisation du papier pour la représentation du personnage et de l'élément du patrimoine.
- Agencer les parties découpées entre elles de façon à structurer le personnage et l'objet du patrimoine en tenant compte de l'organisation picturale: juxtaposition et superposition. Coller sur une feuille support de papier construction d'une couleur désignée (22cm x 22cm) ( couleur uniforme pour tout le groupe).

Etape 2: travail collectif:

- Regrouper les réalisations des élèves sur un grand papier de format rectangulaire d'une couleur de votre choix ( Art Kraft en rouleau) de façon à constituer une courtepointe en laissant un espace de 5cm entre chaque réalisation.



5- VOIR L'IMAGE DE L'ÉLÈVE:( objectifs intermédiaires:T.2.3.1-2.3.2-2.3.3,2.4.1, 2.4.2, , L.P 2.4.1-2.4.2-2.4.3, G.T. 2.3.1-2.3.2-2.3.3)

- Décrire le personnage et l'objet du patrimoine représentés dans les réalisations.
- Relever des exemples d'utilisation de la couleur qui renferme des contrastes.
- Comparer des exemples d'éléments juxtaposés , superposés ou qui se chevauchent.
- Discuter de la manière dont les réalisations ont été regroupées en collectif.

6-1 VOIR L'IMAGE DE L'ARTISTE:( objectifs intermédiaires: A.S. 2.3.2, 2.3.3)

- Visionner les oeuvres de la collection de textiles Robert Lionel-Séguin à partir de diapositives.
- Décrire les oeuvres présentées et la façon de faire de nos artisanes.
- Discuter du mode d'organisation des oeuvres et les caractéristiques qui en résultent ( juxtaposition, superposition, énumération, répétition, couleurs).
- Établir des liens entre le travail collectif et les courtepointes de nos artisanes ( art comparé).

Informez les élèves sur un des aspects du patrimoine québécois:

**Les couvre-lits: la courtepointe, la pointe folle et l'appliqué.**

Nos aïeules se réjouissaient de leurs créations. Leurs compositions, au bout de leur aiguille, devenaient éloquentes à n'en plus finir. Elles racontaient des histoires. Avec tous ces bouts de tissus qui appartenaient à l'un ou à l'autre, qui provenaient de la chemise ou du pantalon récupérés après l'avoir tant portés, devenaient immortalisés dans une oeuvre qui est devenue un trésor culturel inestimable.

On distingue trois techniques d'exécution de récupération: la courtepointe, la pointe folle et l'appliqué.

Ces couvertures de lit sont faites de nombreux petits morceaux de tissus assemblés, doublés, rembourrés d'ouate, de coton ou de laine, le tout retenu par des piqûres faites à la main point par point. Les rembourrages de tissus devaient protéger les gens de nos hivers québécois.

La composition de motifs géométriques ou anecdotiques, forme un travail soigné et minutieux où on peut sentir une réflexion au niveau de la couleur, de la forme et du thème.

Le collage fait par les élèves est apparenté à la technique de l'appliqué qui est une superposition de tissu sur un autre. On compose sur un fond à partir de morceaux de tissus coupés. Lorsque tout l'appliqué est terminé, on place tous les différents éléments ensemble et on les pique à la main ou à la machine. On peut ainsi regrouper différentes scènes et en faire un tout: une oeuvre qui fait l'orgueil de nos artisanes et de nos élèves.

## 6-2 VOIR L'IMAGE DE L'ARTISTE: ( objectifs intermédiaires:A.S. 2.2.2-2.3.3)

Informez les élèves sur les reproductions de L'image de l'art:

S.1-3 CORNELIUS KRIEGHOFF *Course de traîneaux sur glace* Huile sur toile  
1861

Cornelius Krieghoff est né à Amsterdam en 1815 et s'installe au Québec vers 1853. Ses principaux sujets sont les Indiens, les métiers, les paysages et les moyens de transport. Plusieurs de ces scènes rustiques sont peintes sur un fond de neige étincelant ou de brillants feuillages d'automne. L'emploi qu'il fait des couleurs vives et claires donne une fraîcheur et une transparence à ses peintures.

La *Course de traîneaux sur glace* nous présente deux versions différentes d'un même moyen de transport. Celui à gauche, peint en rouge, servait à la balade et celui au centre servait au transport de bûches de bois. La course semble serrée et chaque personnage est bien emmitoufflé dans une tenue vestimentaire typique de l'hiver.

S.2-10 JOSEPH FRANCHÈRE *Le brassin de savon* Huile sur toile  
1910

Franchère est un adepte de la peinture réaliste, peinture chargée de reproduire fidèlement des paysages et des scènes de gens. *Le brassin de savon* est un témoignage des mœurs rurales de l'époque. Cette peinture possède les qualités plastiques traditionnelles: la lumière et la composition.

On peut remarquer les différents objets du patrimoine utilisés: plat en fonte, baguette de bois, etc...

S.2-20 THÉOPHILE HAMEL *Flore et Olympe Chauveau* Huile sur toile

Théophile Hamel est né en 1814 à Québec. Il débute comme portraitiste, surtout de grandes dames de la bourgeoisie qu'il représentait souvent dans des décors d'accessoires de théâtre. Et, avec les années, vinrent s'ajouter des tableaux de scènes historiques.

*Flore et Olympe Chauveau* illustre bien la finesse du travail de Théophile Hamel: un dessin avec des couleurs appliquées de façon léchée et un sens théâtral de la composition. Le vaste paysage dénote un Canada qui songeait à s'unir dans un «beau et grand pays».



Année du secondaire: 2e année

Thème:	Le coq passe entre les fleurs		
Technique et procédé	Réserve Batik sur papier (pastel gras et encre de couleur)		
Matériaux:	Pastel gras Carton Bristol ( 30cm x 30cm) Retailles de cartons ( Bristol) Papier journal Encre de couleur Godets, eau Fleurs naturelles et séchées Diapositives et photos de coqs et de fleurs Diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel Séguin		
Reproductions de L'image de l'art:	S.1-6	S.2-5	S.28 «White Rooster» de Milton Avery
Type de réalisation:	Individuelle, puis colligée ( collectif)		
Durée approximative:	4 cours de 75 minutes		

### DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE:

1- PERCEVOIR: ( objectifs intermédiaires: T. 2.1.1- 2.1.2, L.P. 2.1.1- 2.1.2)

- Observer différentes sortes de coqs (photos- diapositives) et faire des croquis rapides afin de s'approprier des particularités de la forme et de l'agencement des différentes parties des coqs observés.
- Comparer les races de coqs entre elles et dégager les traits communs et distinctifs par rapport aux coloris du plumage.
- Observer les fleurs naturelles et séchées et faire des croquis rapides afin de s'approprier des particularités de la forme et de l'agencement des différentes parties des plantes observées.
- Observer différentes sortes de fleurs ( photos-diapositives) et porter une attention particulière aux couleurs
- Choisir la sorte de coq et de fleurs que l'on désire représenter.

2- SAVOIR: ( objectifs intermédiaires: L.P. 2.2.1, G.T. 2.1.1)

- Langage plastique: - *ligne dessinée*: ligne qui peut être plus ou moins fine , longue variée dans ses orientations et est strictement visuelle.

- *texture représentée*: substitut de points répétés et de lignes hachurées qui doit rappeler et imiter la qualité d'une surface réelle.
- *énumération*: distribution d'éléments et de formes dans l'espace sans qu'aucun ne touche l'autre.
- *juxtaposition*: situation où les éléments et les formes se touchent sans se chevaucher.
- *perspective à chevauchement*: superposition d'éléments représentés créant plusieurs plans.
- *couleur claire et foncé*: étude des valeurs dans les diverses couleurs pures.

- Geste et technique: - Réserve, batik sur papier ( pastel gras et encre de couleur)

### 3- FAIRE-EXERCICE DE BASE: (objectifs intermédiaires: L.P. 2.2.2, G.T. 2.1.2 )

Pour les exercices de base, prendre les retailles de carton comme support.

Exercice de base d'intégration:

- Délimiter des formes angulaires par un trait contour avec un pastel gras d'une couleur claire.
- Observer à l'aide de diapositives et représenter les textures suivantes à l'aide de deux couleurs claires: écailles, plumes et partie de la crête.
- Recouvrir toute la surface avec de l'encre de couleur contrastante (claire ou foncée) diluée avec de l'eau et appliquée avec un pinceau.

Exercice de base d'exploration:

- Appliquer en juxtaposition trois couleurs de pastel gras avec saturation et , à l'aide des doigts ou d'un bâtonnet, estomper les couleurs pour les fusionner de façon délicate.

### 4- FAIRE-RÉALISATION: (objectifs intermédiaires: T. 2.2.1, L.P. 2.3.1, G.T. 2.2.1)

- Représenter *Le coq qui passe entre les fleurs* par une réserve ( batik sur papier) sur du carton Bristol ( 30cm x30cm).
- Décider de l'organisation du coq et des fleurs ( énumération, juxtaposition et chevauchement).
- Esquisser la forme générale du coq et des fleurs en utilisant un pastel gras d'une couleur claire.
- Représenter le coq en utilisant les couleurs appropriées aux différentes parties du plumage de la tête , des pattes, etc .
- Porter une attention particulière aux textures représentées ( plumes, corne des pattes) et aux couleurs pâles et foncées. Estomper les couleurs avec un bâtonnet ou les doigts pour fusionner de façon délicate les couleurs et obtenir différents tons. Utiliser du blanc pour toutes les parties du coq et des fleurs qu'on désire garder blanches
- Représenter les fleurs choisies en utilisant les couleurs appropriées.
- S'assurer que l'application du pastel gras est faite avec saturation aux endroits désirées pour répondre aux exigences du procédé de réserve.
- Peindre toute la surface avec de l'encre d'une couleur assortie ou contrastante après l'avoir diluée avec de l'eau.

5- VOIR-L'IMAGE DE L'ÉLÈVE: ( objectifs intermédiaires: T. 2.3.1-2.3.2-2.3.3-2.4.1-2.4.2, L.P 2.4.1-2.4.2- 2.4.3, G.T.2.3.1-2.3.2-2.3.3)

- Décrire la façon de représenter les coqs dans les différentes réalisations.
- Comparer les différentes façons de traiter les couleurs et de représenter les textures.
- Discuter du mode d'organisation (juxtaposition, chevauchement ) du coq et des fleurs dans les différentes réalisations.

6- VOIR -L'IMAGE DE L'ARTISTE: ( objectifs intermédiaires:A.S. 2.3.2, 2.3.3)

- Visionnement des diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel Séguin:
- Discuter du mode d'organisation des oeuvres ( thème, motifs répétitifs)
- Établir des liens entre les réalisations des élèves et celles des artisanes.  
( art comparé)

Informers les élèves sur les aspects suivants du patrimoine québécois:

**Le thème du coq comme motif dans les objets de notre patrimoine:**

La nature s'avère une source intarissable d'inspiration pour l'artiste populaire. Les animaux de la ferme, notamment le coq, inspirent les artistes et ornent les outils . Ainsi l'art populaire voisine les besoins utilitaires de la vie quotidienne.

Il est coutume d'ériger des girouettes sur les bâtiments en guise de travail terminé et appel vivant à la protection des esprits bienfaisants. En plus d'exercer la fonction d'indicateurs météorologiques et d'informer le passant sur le métier de l'habitant, la girouette témoigne de la dextérité technique et du sens esthétique de son créateur. Le coq est son thème privilégié. Il est façonné en fer-blanc ou sculpté dans du bois.

L'Église couronna ses lieux de culte d'un coq pour représenter la résurrection et la vigilance. Ce coq sur le clocher veut dire qu'il éveille les dormeurs, les incite au travail et leur inspire par son chant, strident comme un coup de clairon, la confiance et l'entrain. Gardien toujours en éveil virant à tous les souffles du vent, le coq fait le guet au sommet du clocher des église, d'où il inspecte l'horizon et met en fuite les démons.

Les moules à sucre d'érable ont aussi exploité le coq comme motif traditionnel. Les artistes recréent en miniature les éléments qui ont marqué leur vie active.

Expressions que le coq a inspiré:

<i>Au chant du coq:</i>	Au point du jour.
<i>Comme un coq en pâte:</i>	Choyé, à l'aise, sans souci.
<i>Passer du coq à l'âne:</i>	Passer sans raison d'un sujet à l'autre.
<i>Coq au vin:</i>	Plat préparé à partir de cet oiseau ou du poulet cuit avec du vin rouge.
<i>Coq gaulois:</i>	Un des emblèmes de la nation française.
<i>Coq de village:</i>	Homme le plus admiré des femmes dans une localité: séducteur
<i>Poids coq:</i>	Catégorie de poids dans certains sports de combat.
<i>Coq:</i>	Cuisinier à bord d'un navire.



Informer les élèves sur les reproductions de L'image de l'art :

S.1-6 WASSILY KANDINSKY *Blue mountain no.84* Huile sur toile 1908

Selon l'auteur on doit s'inspirer de la nature mais jamais l'imiter. Dans cette peinture, les couleurs vont au-delà de la représentation de la nature: les arbres sont rouges et jaunes, la montagne est bleue.

L'animation de la nature est rendue par la couleur appliquée en touches, en petits points. La forme des chevaux et des personnages est simplifiée.

Kandisky est l'un des grands initiateurs de l'art abstrait. La peinture abstraite comme expression romantique du monde intérieur et de sa spiritualité.



S.2-5 J.E.H. MacDONALD *The tangled garden* Huile sur bois 1916

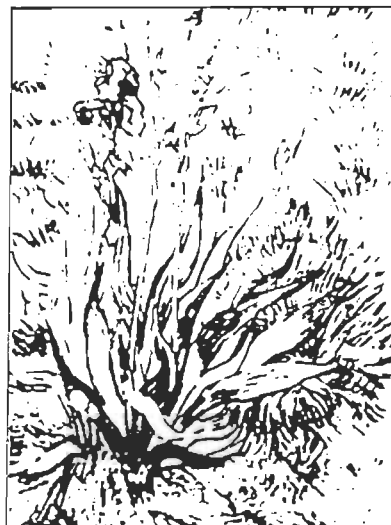


MacDonald commença sa carrière dans les arts comme illustrateur de catalogue. Lors d'une exposition où *Tangled garden* (jardin en broussaille) fut exposé, toute une campagne contre l'art moderne se déclencha: on dit de lui qu'il jette ses pots de peinture à la face du public, ses couleurs sont éclatantes et sa peinture a beaucoup d'épaisseur.

MacDonald continua à peindre des paysages canadiens et se joint au Groupe des Sept: tous le même intérêt et beaucoup de succès avec leurs paysages. Ils influencèrent beaucoup d'autres peintres.

S.2-28 VAN GOGH *Iris* 1888-1889

Selon Van Gogh, les apparences de la nature n'ont pas à être imitées ou le goût du public à être flatté. Pour lui, les couleurs sont parties intégrantes à la fois de la forme et du fond, comme on peut le voir dans son tableau «*Iris*», le mouvement des fleurs et des feuilles se distribue sur toute la surface du tableau. Avec un même trait saccadé, presté et coloré, le motif de la plante se mêle à celui du sol et des herbes, formant un plan unique, voire décoratif



MILTONAVERY

*White Rooster*

1947

Avery est un autodidacte dans son art qui est original et intime. Il peint les gens et les scènes de la vie quotidienne comme sujets de peinture. Ces huiles aux touches légères sont de tendres poèmes composés dans de jolis tons de rose, de mauve, d'orange, de jaune, de bleu et de vert.

*White Rooster* est un paysage imaginaire, habité par un gros coq et deux poules brunes beaucoup plus petites. Un arbre au feuillage bleu et au tronc gris-bleu se détache et s'harmonise au rose ondulant qui constitue le paysage. Le coq, quoique ayant des couleurs proches de la réalité, est tellement imposant que les plumes jaunes de sa queue semblent être plus larges que les collines au loin. Les formes flottent sur la surface de la toile dû à la façon d'utiliser la peinture.



## Annexe IX

Réponses au questionnaire destiné aux élèves  
avant l'expérimentation

## RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÈLÈVES, le 14 Novembre 1994.

GROUPE: 01  
29 répondants

### Que veut-dire le mot «patrimoine»?

- C'est l'ensemble en général de la culture et du passé d'une nation.
- Des objets anciens, des choses qui peuvent avoir une grande valeur pour certaines personnes.
- Je crois que c'est ce qui représente (le Québec), c'est comme des choses historiques, c'est comme la culture du Québec.
- Pour moi ça signifie ce qui a rapport avec ton pays (je ne suis pas sûre) et son origine.
- Notre passé et ce qui est typique à nous québécois.
- Les ancêtres du Québec
- C'est le passé de notre culture.
- Vieux, ancien.
- Je ne le sais pas (22)

### Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes?

**Véhicules:** Chevaux (11), carriole (4), calèche (4), charette (4), charette tirée par des chevaux (4), traîneau (4), chariot (2), à pied (2), roue (2), carosse avec des chevaux, charrue, train, bateau, raquette, motoneige, automobile, bois, marche, bicyclette.

Je ne le sais pas (3)

**Mobiliers:** Table (7), lit (4), chaise (4), mobilier en bois (4), table de bois (3), maison en bois (2), chaise berçante (2), armoire (2), étagère, foyer, bureau, four à bois, métier à tisser, maison en bois rond, divers meubles que nous avons aujourd'hui, meuble en bois, poêle à bois, fauteuil du père, lit avec matelas de paille, tabouret, lit de bois avec matelas de paille, poêle, banc de bois, commode, mobilier en pierre.

Je ne le sais pas (5)

**Vaisselle:** Assiette (6), poterie(4), vaisselle en bois (3), porcelaine (2), couteau (2), fourchette (2), verre (2), plat en bois, vaisselle du dimanche, vaisselle de la semaine, en pierre, coutellerie d'argent, cuillère, vase en poterie, tasse, jarre, plat, cuillère de bois, vaisselle en terre cuite.

Je ne le sais pas (6)

**Vêtements:** Pantalon (8), robe (7), longue robe (4), peau d'animal (4), chemise (3), vêtement fait à la main (2), jupe (2), tissu, peau, fourrure, blouse, gilet, habit, vêtement en coton, chandail, chapeau, manteau, tissage, feuille, vêtement tissé, vêtement tricoté, comme aujourd'hui, vêtement fait de tissus très épais.

Je ne le sais pas (5)

**Textiles:** Coton (9), laine (8), lin (3), peau d'animal (2), fourrure (2), jute, jeans, velours, comme aujourd'hui.

Je ne le sais pas (9).

**Jouets:** Cheval en bois (6), jouet en bois (5), poupée (5), billes (3), traîneau (2), camion en bois (2), jouet en bois sculpté, voiture, train, poupée en bois, poupée en porcelaine, soldat en bois, train de bois, auto de bois.

Je ne le sais pas (10)

**Instruments servant à l'agriculture:** Charrue (6), araire (6), fourche (4), houe (4), rateau (2), charrette (2), charrue tirée par des boeufs (2), des boeufs pour tirer les instruments, pelle, tracteur, boeuf avec le chariot, boeuf.

Je ne le sais pas (6)

**Objets utilitaires de la maison:** Poêle (4), poêle au bois (2), bois, grosse pierre, fourneau, métier à tisser, grotte, balai, guénille.

Je ne le sais pas (18).

**Objets de culte:** Croix (8), bible (4), chapelet (4), statue (2), crucifix, image, croix en bois, croix de Jésus, aller à l'église, croire en Dieu, chapelet en bois, temple.

Aucune réponse (12)

### **Qu'est ce qu'une courtepointe?**

- Une couverture fait à la main (3).
- Une couverture pour mettre sur un lit cousue à la main.
- Une couverture tricotée à la main de plusieurs couleurs et motifs.
- Une couverture épaisse style «édredon».
- Une couverture qu'on met sur le lit.
- Une couverture cousue avec des carreaux de tissus.
- Une couverte faite de petits morceaux de tissus cousus ensemble.
- Une couverture qu'on fait de génération en génération.
- Un morceau de couverture que chaque génération fait pour former une grande couverture.
- Une grande couverture très épaisse, faite à la main, très chaude pour les temps froids.
- Grande étoffe de tissu cousue à la main et qui prend plusieurs jours à faire.
- C'est un tissu rempli de d'autres bouts de tissus de différentes couleurs.
- Un drap taillé à la main avec tout plein de tissus différents.
- Vêtement
- C'est une pointe courte.
- Je ne le sais pas (11)

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ  
AUX ÉLÈVES, le 14 novembre 1994**

GROUPE: 02  
30 répondants

**Que veux-tu dire le mot «patrimoine» ?**

- L'histoire d'hier jusqu'à aujourd'hui.
- Ancien monument ou ancien objet de nos ancêtres.
- Tout ce qui concerne une religion du passé.
- Ce qui t'entoure.
- Descendance.
- Je ne le sais pas (25)

**Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes ?**

**Véhicules:** Charette (8), cheval (8), auto (5), bicyclette (3), carriole (2), tracteur (2), chariot (2), calèche, ski-doo, animal, caravane, chaloupe, bateau.  
Je ne le sais pas (5)

**Mobiliers:** Chaise (4), lit (4), bibliothèque (4), table (3), meuble (3), lit de fer (2), bureau (2), divan (2), salon (2), commode (2), meuble en bois, fauteuil, divan-lit, cuisine, fauteuil, vieux meubles, banc, étagère.  
Je ne le sais pas (10)

**Vaisselles:** assiette (12), verre (5), bol (4), poterie (4), fourchette (3), couteau (3), tasse (2), vase (2), soucoupe, cuillère, plat, porcelaine, argenterie, vieille vaisselle, vaisselle en métal, vaisselle en bois, ustensile en bois.  
Je ne le sais pas (8)

**Vêtements:** Robe (7), pantalon (6), peau d'animal (3), redingote (3), chemise (2), chandail (2), manteau (2), grosse robe (2), vêtement chic, jupe, corset, jeans, salopette, vêtement en laine, chemise à carreau, boeuf.  
Je ne le sais pas (8)

**Textiles:** Coton (4), laine (2), soie (2), peau d'animal (2), tissu (2), fourrure, lin, rideau, rude, les murs rudes, matériel.  
Je ne le sais pas (17).

**Jouets:** Jouet de bois (6), poupée (4), camion (2), train en bois, bloc en bois, cheval de bois, petite auto de bois, sculpture de bois, jouet sans couleur et simple, petit cheval, jouet en tissu, petit camion.  
Je ne le sais pas (12).

**Instruments servant à l'agriculture:** Tracteur (5), houe (5), araire (4), boeuf (2), charrue (2), objet de métal, piquet.  
Je ne le sais pas (12).

**Objets utilitaires de la maison:** Balai (4), four (2), couteau (2), poêle, poêle à bois, ustensile, brosse, abri, robinet, chauffage.  
Je ne le sais pas (16).

**Objets de culte:** Chapelet (4), croix (3), blé, foin, houe, chandelle, Jésus, église, dogue, hostie.  
Je ne le sais pas (17).

**Qu'est ce qu'une «courtepointe» ?**

- Une couverture (2).
- Une couverture formée de plusieurs morceaux de tissus.
- Un drap pour décorer, une décoration.
- Quelque chose qui est tout petit, et qui n'est pas long.
- De la couture.
- Ça rapport avec des ciseaux en couture.
- Ciseaux.
- Je ne le sais pas (22).



## RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES, LE 14 novembre 1994

GROUPE : 03  
30 répondants

### Que veux-dire le mot «patrimoine» ?

- Qui mets en valeur des objets de l'ancien temps.
- Ce qui est passé à l'histoire dans une société.
- Personne qui s'occupe de choses anciennes.
- Nature.
- Le fondateur de quelque chose.
- Je ne le sais pas (25).

### Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes ?

- Véhicules:** Cheval (5), charrette (4), calèche (3), tracteur, charrue, chariot, train, bateau, traîneau, auto, vieille auto, bicycle, bicyclette, métal, bois, tissu, roue.  
Je ne le sais pas (14).
- Mobiliers:** Table (5), mobilier en bois (3), chaise (3), lit (2), bûche de bois, chaise en bois, bois, poêle, armoire, fer, vitre, maison, meuble, tabouret.  
Je ne le sais pas (15).
- Vaisselle:** Assiette (5), porcelaine (3), vaisselle en bois (2), céramique(2), tasse (2), couteau (2), cuillère (2), vaisselle en métal, poterie, argenterie, ustensile, fourchette, bol, bol en bois, vase.  
Je ne le sais pas (16).
- Vêtements:** Robe (3), pantalon (3), gilet (2), chemise (2), tissu (2) grande robe, jupe, bas, tuque, chemise de ferme, jeans, chapeau, habit, manteau, armure, guénille, tissage, plastique, vêtement fait par eux-mêmes.  
Je ne le sais pas (15).
- Textiles:** Coton (6), laine(2), fibre naturel, tissu, laine de mouton, fil.  
Je ne le sais pas (21).
- Jouets:** Poupée (5), jouet en bois (4), jouet en plastique (3), cheval de bois (3), train en bois, toupie, hockey, balle, gant, cheval de Troie, fer, caoutchouc.  
Je ne le sais pas (14).
- Instruments servant à l'agriculture:** Houe (5), araire (2), charrue (2), tracteur (2), fourche (2), bêcheuse, piochet, râteau, herse.  
Je ne le sais pas (18).
- Objets utilitaires de la maison:** Balai (3), poêle à bois (2), vaisselle (2), couteau (2), poêle, pompe à eau, fer à repasser, lavabo, robinet, fourchette, cuillère en bois, foyer, petit pot, chiotte.  
Je ne le sais pas (17).
- Objets de culte:** Chapelet (4), croix de Jésus (2), bible (2), croix, crucifix, vin, hostie, bénitier.  
Je ne le sais pas (21).

**Qu'est ce qu'une courtepointe ?**

- Un morceau de tissu (2).
- Un drap épais tissé à la main (2).
- Une couverture que les femmes faisaient.
- Une couverture faite avec des carreaux de chiffons.
- Une couverture faite avec plusieurs petits bouts de tissus de différentes couleurs pour en faire une grande couverture.
- Une couverture faite avec plein de sorte de tissus.
- Une grande couverture fait avec des morceaux de tissus.
- Un morceau de linge.
- Un point de couture
- Un bout de crayon très fin.
- Un crayon.
- Je ne le sais pas (17).

Annexe X

Observations tirées du journal de bord

## JOURNAL DE BORD DE L'OBSERVATEUR

Groupe: 01

### 1er cours.

Date: 15 novembre 1994

Projet: «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR

Visionnement des diapositives sur les oiseaux.

- GESTE ET TECHNIQUE:           - 5 interventions sur le geste de *découper* la forme de l'oiseau dans l'étape du FAIRE-réalisation  
  - 4 interventions sur le geste de *tracer* l'oiseau sur le carton de réalisation.
- LANGAGE PLASTIQUE:           - 3 interventions sur la notion de *symétrie*.  
  - 2 interventions sur la notion de *texture représentée*.
- THÈME:                            - 5 interventions sur la *vraisemblance* des oiseaux (caractéristique et stylisation ).
- DISCIPLINE:                    - 2 intervention sur l'*entretien* du matériel: la plume et le porte-plume.

**2e cours.****Date:** 18 novembre 1994**Projet:** «DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-exercice de base  
FAIRE-réalisation

Groupe calme et intéressé par l'activité.

- GESTE ET TECHNIQUE;
- 13 interventions sur le geste de *découper* la forme de l'oiseau dans l'étape du FAIRE-réalisation avant de *tracer* sur le carton de réalisation. beaucoup d'insécurité de la part des élèves.
  - 8 interventions sur la façon de *tracer* son oiseau sur le carton de réalisation.
- LANGAGE PLASTIQUE:
- 4 interventions sur la notion de *symétrie*.
  - 2 interventions sur la notion d'*alternance*.
- DISCIPLINE:
- 3 interventions sur le rappel de la consigne de *lever la main* pour des questions.

**3e cours.****Date:** 22 novembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR.

FAIRE-exercice de base

Suspension de l'activité «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*». Nous avons la chance d'avoir un coq vivant pour la journée. Le coq, en cage, est placé sur une table au milieu de la classe. Les tables de travail des élèves sont disposées en grand cercle autour du coq et on en profite pour faire des croquis rapides d'observations afin de s'approprier des particularités de la forme et de l'agencement des parties du coq. On insiste sur les textures du coq. Les élèves doivent reproduire des parties du plumage, de la crête et des pattes à l'aide du pastel gras. On en profite pour expliquer la technique du pastel gras: l'*estompage* et l'application avec *saturation*. Les élèves sont fascinés et intéressés par le coq. Le groupe est très calme.

LANGAGE PLASTIQUE: - 4 interventions sur la notion de *texture représentée*.  
- 4 interventions sur la *saturation* au pastel gras.

GESTE ET TECHNIQUE: - 5 interventions sur la technique au pastel gras: l'*estompage*.

DISCIPLINE: - 3 interventions sur le rappel de la consigne de *lever la main* pour des questions.

4<sup>e</sup> cours.

Date: 24 novembre 1994

Projet: «DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

Les élèves sont intéressés par l'activité. Le groupe est calme, chacun travaille en silence.

- LANGAGE PLASTIQUE:
- 5 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence des oiseaux et des plantes et leur interrelation afin de créer une composition équilibrée.
  - 4 interventions sur la notion de *texture représentée*.
  - 3 interventions sur la notion de *symétrie*.
  - 2 interventions sur la notion de *contraste*: opposition des textures avec les aplats dans l'image de l'oiseau.
- AUTRES:
- 3 interventions sur l'*insécurité* des élèves au niveau de leur image. Les élèves laissent trop de parties blanches dans leur dessin. Ils ne savent plus comment compléter leur image: manque de création.

**5e cours.****Date:** 29 novembre 1994**Projet:** «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE:
- 7 interventions sur la notion de *contraste*. Les valeurs obtenues par les lignes, les points, les aplats ne contrastent pas assez entre eux.
  - 4 interventions sur l'*organisation de l'espace* : mise en évidence des plantes autour de l'oiseau pour créer une composition équilibrée.
  - 4 interventions sur la notion de *texture représentée*.
  - 2 interventions sur la notion d'*alternance*.
  - 2 interventions sur la notion de *répétition*.
- GESTE ET TECHNIQUE:
- 4 interventions sur le *matériel* : la plume et de son embout. L'encre sèche rapidement sur l'embout ce qui rend la plume inutilisable.
- THÈME:
- 2 interventions sur les *modalités personnelles* du thème de la bordure. Les élèves ne comprennent pas les éléments et les formes imitant les points de broderies: ils doivent être exploités en répétition et alternance.



**6e cours.****Date:** 2 décembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR.

Visionnement des diapositives des objets de la collection Robert-Lionel-Séguin.

ART ET SOCIÉTÉ:	- 4 interventions sur la <i>description</i> des caractéristiques des objets de la collection Robert-Lionel-Séguin. - 2 interventions sur la <i>comparaison</i> des objets et leur relation avec le patrimoine.
DISCIPLINE:	- 4 interventions sur le verbiage des élèves. Ils parlent en dessinant ce qui nuit à une ambiance propice au travail: plusieurs élèves sont déconcentrés.
THÈME:	- 3 interventions sur la <i>vraisemblance</i> et les caractéristiques essentielles de la représentation des objets du patrimoine.
GESTE ET TECHNIQUE:	- 2 interventions sur le geste de <i>dessiner</i> . Les élèves trouvent difficile de faire des croquis d'après diapositives: certains objets présentés sont trop petits.

**7e cours.****Date:** 6 décembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE:           - 3 interventions sur la notion de *superposition*.  
  - 2 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence du personnage et de l'objet.  
  - 2 interventions sur la notion de *perspective à diminution*.  
  - 1 intervention sur la notion de *contraste* dans la couleur.
- GESTE ET TECHNIQUE:           - 5 interventions sur le geste de *découper*: la difficulté est de découper sans tracer au préalable.
- THÈME:                            - 4 interventions sur la *vraisemblance* et l'élaboration de la représentation de l'objet choisi.
- DISCIPLINE:                      - 1 intervention sur la consigne de *rester assis*.

**8e cours.****Date:** 8 décembre 1994**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

Le PERCEVOIR a été fait le 22 novembre.

Les élèves ne se souviennent plus comment le coq est fait. La période de temps entre le PERCEVOIR et le FAIRE-réalisation est trop long. Ils dessinent donc leur coq de mémoire. Toute la spontanéité du dessin d'observation est perdue. Les élèves reproduisent le coq vu de côté, on ne voit plus de coq avec une position de devant ou autres.

GESTE ET TECHNIQUE: - 9 interventions sur la technique du pastel gras: *l'estompage* avec les doigts.

LANGAGE PLASTIQUE: - 3 interventions sur *l'organisation de l'espace*: mise en évidence des fleurs dans la composition de l'image..  
- 2 interventions sur la *perspective à chevauchement* des différents éléments qui composent l'image.  
- 2 interventions sur la notion de *texture représentée* du coq.

DISCIPLINE: - 3 interventions sur le *verbiage* trop fort des élèves.

THÈME: - 2 interventions sur la *vraisemblance* et l'élaboration du coq.



**10e cours.****Date:** 15 décembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»  
«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»  
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»

Étape de la démarche d'apprentissage: VOIR -de-l'élève

VOIR -de-l'artiste

Dernier cours. On commence le cours par un jeu d'association d'images et de textes pour vérifier les connaissances acquises sur le concept du patrimoine. Suivra un VOIR-de-l'élève qui est fait par écrit, individuellement. Les élèves répondent à diverses questions sur le LANGAGE PLASTIQUE, sur le projet préféré, sur les difficultés rencontrées, etc. Une analyse des résultats est faite.

Toutes les réalisations sont exposées et une discussion en grand groupe suit. On reprend le VOIR-de-l'élève fait par écrit mais cette fois-ci, oralement. Les mêmes questions sont soulevées par l'animatrice; chacun s'exprime librement. Les interventions de cette partie de cours n'ont pas été retenues car elles font déjà l'objet d'analyse dans le VOIR-de-l'élève fait par écrit. Il s'agissait seulement de partager ensemble oralement ce qui a été écrit.

Visionnement des diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel-Séguin: discussion sur les oeuvres (VOIR-de-l'artiste). Voici les interventions retenues pour cette partie de cours.

- ART ET SOCIÉTÉ:
- 7 interventions sur l'*identification* des différents éléments exploités dans les activités: en faisant le VOIR-de-l'élève on reconnaît les divers objets du patrimoine dans les réalisations.
  - 3 interventions sur la *description* des caractéristiques des objets du patrimoine représentés.
  - 2 interventions sur la *comparaison* des différents éléments faisant parti des réalisations: à partir de l'observation et de la description on établit un rapport et on en fait ressortir leurs ressemblances et leurs différences.
- DISCIPLINE:
- 3 interventions sur le rappel de *lever la main* pour des questions.
  - 2 interventions sur le *verbiage*.

**JOURNAL DE BORD DE L'OBSERVATEUR****Groupe: 02****1er cours.****Date:** 14 novembre 1994**Projet:** «*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR.

Visionnement des diapositives des objets de la collection Robert-Lionel-Séguin.

- DISCIPLINE: - 5 interventions sur le *verbiage* des élèves: ils parlent en même temps que le professeur.
- ART ET SOCIÉTÉ: - 4 interventions sur la *description* des objets présentés: les caractéristiques et leur utilisation.
- GESTE ET TECHNIQUE: - 2 interventions sur le geste de *dessiner*: les élèves trouvent difficile de faire des croquis d'après diapositives: certains objets présentés sont trop petits.
- THÈME: - 2 interventions sur la *l'vraiesemblance* et les caractéristiques essentielles de la représentation des objets du patrimoine.

**2e cours.****Date:** 16 novembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-exercice de base  
FAIRE-réalisation.

- LANGAGE PLASTIQUE: - 3 interventions sur la notion de *perspective à diminution*: les élèves découpent les différents éléments qui composent l'image et ne savent pas comment les disposer pour créer la perspective. La notion de *superposition* vient interférer à la difficulté rencontré.
- 2 interventions sur la notion de *superposition*.
- 2 interventions sur le *contraste* dans la couleur dans le choix de papier.
- 2 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence du personnage et de l'objet.
- AUTRES: - 8 interventions sur l'*insécurité* des élèves vis-à-vis leur personnage dans leur image. « Est ce que mon personnage est correct ? »
- 3 interventions sur l'*insécurité* des élèves au niveau de l'incompréhension de ce qu'est une forme complexe: « Est ce qu'une forme complexe c'est comme ça? » (FAIRE-exercice de base).
- GESTE ET TECHNIQUE: - 4 interventions sur le geste de *découper* de la forme complexe dans l'exercice de base.
- 3 interventions sur le geste de *découper* sans tracer au préalable au crayon. Les élèves se sentent insécures.
- ART ET SOCIÉTÉ: - 2 interventions sur la *description* d'un objet du patrimoine et de son vocabulaire approprié
- THÈME: - 1 intervention sur la *vraisemblance* de la représentation de son thème: « Est- ce que le Père Noël et sa carriole font parti du patrimoine? »

**3e cours.****Date:** 18 novembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation.

- LANGAGE PLASTIQUE:       - 8 interventions sur l'*organisation de l'espace*: les élèves laissent des parties complètes de leur image non utilisées. Ils ont de la difficulté avec leur composition: comment distribuer les différents éléments pour créer un équilibre ?
- 3 interventions sur la notion de *perspective à diminution*.
- 1 intervention sur la notion de *superposition*.
- 1 intervention sur le *contraste* des couleurs dans le choix du papier.
- GESTE ET TECHNIQUE:       - 3 interventions sur le rappel du geste de *découper* directement dans le papier sans tracer au préalable au crayon.
- AUTRES:                       - 2 interventions sur l'*insécurité* des élèves et du manque de création pour compléter leur image.
- DISCIPLINE:                 - 1 intervention sur le *manque d'attention* des élèves quand le professeur parle.



**4e cours.****Date:** 22 novembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR.

FAIRE-exercice de base

Arrêt de l'activité «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE». Nous avons la chance d'avoir un coq vivant pour la journée. Le coq, en cage, est installé sur une table dans le milieu de la classe. Les tables de travail des élèves sont disposées en grand cercle autour du coq et on en profite pour faire des croquis d'observations rapides afin de s'approprier des particularités de la forme et des différentes parties du coq. On insiste sur les textures du coq. Les élèves doivent reproduire des parties du plumage, de la crête et des pattes à l'aide du pastel gras. On en profite pour expliquer la technique du pastel gras: l'*estompage* et l'application avec *saturation*. Les élèves sont fascinés et intéressés par le coq. Le groupe est très calme.

- LANGAGE PLASTIQUE:           - 4 interventions sur les *couleurs claires et foncées*.  
   - 2 interventions sur les *textures représentées*.  
   - 2 interventions sur la *saturation* au pastel gras.
- THÈME:                               - 8 interventions sur la *vraisemblance* de la représentation du coq: «Mon coq ne ressemble pas au vrai! »
- GESTE ET TECHNIQUE           - 3 interventions sur la technique au pastel gras: l'*estompage*.  
   - 3 interventions sur le geste de *dessiner* pendant les croquis d'observations.
- ART ET SOCIÉTÉ:               - 2 interventions sur la *comparaison* du coq et de sa relation avec le patrimoine: ex.: le coq devenu girouette...

**5e cours.****Date:** 28 novembre 1994.**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»  
«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation pour les deux projets.

Les élèves devaient visionner des diapositives sur les fleurs pour le PERCEVOIR de l'activité «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS » mais à cause d'une ambiance défavorable, on omet cette étape. Il y a des élèves qui réalisent leur collage, d'autres qui réalisent leur dessin au pastel gras et d'autres qui font des croquis d'objets du patrimoine pour s'occuper afin de ne pas déranger ceux qui travaillent: les élèves ne sont pas tous rendus à la même activité. On s'ajuste en conséquence.

- LANGAGE PLASTIQUE:
- 5 interventions sur l'*organisation de l'espace* dans le collage: mise en évidence du personnage et de l'objet pour composer l'image.
  - 4 interventions sur la notion de *texture représentée* pour le dessin au pastel gras: «Comment représenter le plumage du coq ?»
  - 2 interventions sur la *saturation* des couleurs au pastel gras.
  - 2 interventions sur le procédé de *réserve* avec de l'encre de couleur.
- GESTE ET TECHNIQUE
- 3 interventions sur la technique du pastel gras: l'*estompage*.
- THÈME:
- 3 interventions sur les *modalités personnelles* de représentation des objets du patrimoine: les élèves font des croquis, ils vont chercher dans leur mémoire les objets qu'ils ont déjà visualiser au cours du 14 novembre dernier.

**6e cours.****Date:** 30 novembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE:           - 3 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence du coq et des fleurs et leur interrelation.  
  - 2 interventions sur les *couleurs claires et foncées*.  
  - 2 interventions sur la *saturation* dans les couleurs.
- DISCIPLINE:                     - 6 interventions sur le *verbiage* des élèves.
- GESTE ET TECHNIQUE:         - 3 interventions sur la technique au pastel gras: l'*estompage*.
- THÈME:                         - 2 interventions sur la *vraisemblance* et l'élaboration de la représentation du coq.

**7e cours.****Date:** 2 décembre 1994.**Projet:** «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR

FAIRE-exercice de base

FAIRE-réalisation

- GESTE ET TECHNIQUE: - 6 interventions sur le geste de *tracer* son oiseau sur le carton de réalisation.  
- 8 interventions sur le geste de *découper* la forme de l'oiseau.
- LANGAGE PLASTIQUE: - 3 interventions sur la notion de *symétrie*.  
- 3 interventions sur la notion de *texture représentée*.
- DISCIPLINE: - 3 interventions sur le *verbiage*.  
- 3 interventions sur le *nettoyage* des plumes et des embouts.
- AUTRES: - 3 interventions sur l'*insécurité* des élèves et leur manque de confiance vis-à-vis leur image.

**8e cours.****Date:** 6 décembre 1994.**Projet:** «DES OISEAUX PARMIL LES PLANTES»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE: -6 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence des oiseaux et des plantes et leur interrelation afin de créer une composition équilibrée.
- 3 interventions sur la notion de *symétrie*.
  - 3 interventions sur la notion de *texture représentée*.
  - 2 interventions sur la notion de *contraste*: opposition des textures avec les aplats dans l'image de l'oiseau.
- GESTE ET TECHNIQUE: - 4 intervention sur le geste de *dessiner* avec une plume.
- AUTRES: - 3 interventions sur l'*insécurité* des élèves au niveau de leur image. Les élèves laissent trop de parties blanches dans leur dessin. Ils ne savent plus comment compléter leur image: manque de création.
- THÈME: - 2 interventions sur les *modalités personnelles* de la représentation de l'oiseau.

**9e cours.****Date:** 9 décembre 1994.**Projet:** «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE:
- 4 interventions sur *l'organisation de l'espace* : mise en évidence des plantes autour de l'oiseau pour créer une composition équilibrée.
  - 4 interventions sur la notion de *texture représentée*.
  - 3 interventions sur la notion de *symétrie*.
  - 3 interventions sur la notion de *contraste*. Les valeurs obtenues par les lignes, les points, les aplats ne contrastent pas assez entre eux.
  - 2 interventions sur la notion d'*alternance*.
  - 2 interventions sur la notion de *répétition*.
- THÈME:
- 4 interventions sur les *modalités personnelles* du thème de la bordure. Les élèves ne comprennent pas les éléments et les formes imitant les points de broderies et qui doivent être exploités en répétition et alternance.
- GESTE ET TECHNIQUE:
- 2 interventions sur le *matériel* : la plume et son embout. L'encre sèche rapidement sur l'embout ce qui rend la plume inutilisable.
- DISCIPLINE:
- 2 interventions sur la consigne de *rester assis*.
- AUTRES:
- 2 interventions sur le *manque de temps* pour les élèves pour compléter le travail demandé.

**10e cours.****Date:** 13 décembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»  
«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»  
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»Étape de la démarche d'apprentissage: VOIR-de-l'élève  
VOIR-de-l'artiste

Dernier cours. On commence le cours par un jeu d'association d'images et de textes pour vérifier les connaissances acquises sur le concept du patrimoine. Suivra un VOIR-de-l'élève qui est fait par écrit individuellement. Les élèves répondent à diverses questions sur le langage plastique, sur le projet préféré, sur les difficultés rencontrées, etc. Une analyse des résultats est faite.

Toutes les réalisations sont exposées et une discussion en grand groupe suit. On reprend le VOIR-de-l'élève fait par écrit mais cette fois-ci, oralement. Les mêmes questions sont soulevées par l'animatrice; chacun s'exprime librement. Les interventions de cette partie de cours n'ont pas été retenues car elles font déjà l'objet d'analyse dans le VOIR-de-l'élève fait par écrit. Il s'agissait seulement de partager ensemble oralement ce qui a été écrit.

Visionnement des diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel-Séguin: discussion sur les oeuvres (VOIR-de-l'artiste). Voici les interventions retenues pour cette partie de cours.

- ART ET SOCIÉTÉ:
- 6 interventions sur l'*identification* des différents éléments exploités dans les activités: en faisant le VOIR-de-l'élève on reconnaît les divers objets du patrimoine dans les réalisations.
  - 4 interventions sur la *comparaison* des différents éléments faisant partie des réalisations: à partir de l'observation et de la description on établit un rapport et on en fait ressortir leurs ressemblances et leurs différences.
- DISCIPLINE:
- 5 interventions sur le rappel de *lever la main* pour des questions.
  - 4 interventions sur le *verbiage*.





**2e cours:****Date:** 17 novembre 1994**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

La technique de *réserve* à l'encre de couleur est omis car le groupe est trop indiscipliné.

Les dix dernières minutes du cours: arrêt du cours et silence total pour retour au calme.

LANGAGE PLASTIQUE:	- 9 interventions sur l' <i>organisation de l'espace</i> : ils ont de la difficulté avec la composition de leur image. - 2 interventions sur la <i>saturation</i> des couleurs au pastel gras.
DISCIPLINE:	- 5 interventions sur le <i>verbiage</i> des élèves. - 3 interventions pour le rappel de la consigne de <i>rester assis</i> . - 1 intervention pour <i>comportement perturbateur</i> .
THÈME:	- 4 interventions sur la <i>vraisemblance</i> et l'élaboration de la représentation du coq: ex.: Est-ce que mon coq est trop petit ? - 2 interventions sur la <i>vraisemblance</i> et les caractéristiques de la représentation du coq: ex.: Est-ce qu'on peut habiller le coq?
AUTRES:	- 4 interventions sur l' <i>insécurité</i> des élèves vis à vis leur image: manque de création.
GESTE ET TECHNIQUE:	- 2 interventions sur la technique du pastel gras: l' <i>estompage</i> .

**3e cours:****Date:** 21 novembre 1994**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE: - 6 interventions sur l'*organisation de l'espace*: les élèves laissent des parties complètes de leur image non utilisées. Ils ont de la difficulté avec l'équilibre de la composition.  
- 3 interventions sur la notion de *texture représentée*.
- GESTE ET TECHNIQUE: - 6 interventions sur la technique au pastel gras: l'*estompage*.
- DISCIPLINE: - 3 interventions sur le rappel de la consigne de *rester assis*.  
- 2 interventions sur le *manque d'attention*.
- ART ET SOCIÉTÉ: - 2 interventions sur la *comparaison* du coq et sa relation avec le patrimoine.

**4e cours:****Date:** 23 novembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

Étape de la démarche d'apprentissage: PERCEVOIR

Visionnement des diapositives des objets du patrimoine de la collection Robert-Lionel-Séguin.

Arrêt du cours les 45 dernières minutes du cours pour indiscipline: les élèves doivent continuer à faire des croquis de mémoire et non d'après les diapositives.

- ART ET SOCIÉTÉ:
- 6 interventions sur l'*identification* des objets présentés parmi les diapositives.
  - 3 interventions sur la *description* des caractéristiques des objets présentés parmi les diapositives.
  - 2 interventions sur la *comparaison* des objets entre eux et leur relation avec le patrimoine.
- DISCIPLINE:
- 6 interventions sur le *verbiage* des élèves: ils parlent en même temps que le professeur pendant le visionnement.
  - 3 interventions sur la consigne de *lever la main* pour des questions.
  - 1 intervention pour *comportement perturbateur*.
- GESTE ET TECHNIQUE:
- 3 interventions sur le geste de *dessiner* d'après diapositives.
- AUTRES:
- 2 interventions sur le *manque de temps*: le temps alloué pour les croquis est contesté.

**5e cours:****Date:** 28 novembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

Intérêt pour le découpage des éléments .

Les élèves inventent des objets du patrimoine en raison du visionnement arrêté au dernier cours pour l'indiscipline: guillotine, kukulkan, etc...

LANGAGE PLASTIQUE: - 9 interventions sur *l'organisation de l'espace*: image incomplète.  
- 2 interventions sur la *superposition*.

THÈME: - 3 interventions sur la *vraisemblance* et les caractéristiques essentielles de la représentation des objets du patrimoine.

GESTE ET TECHNIQUE: - 3 interventions sur le geste de *découper* sans tracer au crayon au préalable.

DISCIPLINE: - 2 interventions sur la consigne de *rester assis*.

**6e cours:****Date:** 1er décembre 1994**Projet:** «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»  
«DES OISEAUX PARI MI LES PLANTES»Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation «UN PERSONNAGE..»  
PERCEVOIR «DES OISEAUX...»GESTE ET TECHNIQUE: - 6 interventions sur le geste de *découper* la forme de l'oiseau: «DES OISEAUX ...»  
- 4 interventions sur le geste de *tracer* son oiseau sur le carton de réalisation: «DES OISEAUX ...»LANGAGE PLASTIQUE: - 3 interventions sur la notion de *symétrie*: «DES OISEAUX...»  
- 3 interventions sur les *textures représentées*: «DES OISEAUX ...»  
- 2 interventions sur le *contraste* dans la couleur et le choix de papier: «UN PERSONNAGE...»DISCIPLINE: - 3 interventions sur le *verbiage*.  
- 2 interventions sur la consigne de *rester assis*AUTRES: - 3 interventions sur l'*insécurité* des élèves et leur manque de confiance vis-à-vis leur image.THÈME: - 2 interventions sur la *vraisemblance* et l'élaboration de la représentation de l'oiseau: «DES OISEAUX...»

**7e cours:****Date:** 5 décembre 1994**Projet:** «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

L'intérêt est soutenu tout au long du cours: groupe calme.

- LANGAGE PLASTIQUE: - 7 interventions sur la notion de *texture représentée*.  
- 3 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence des oiseaux et des fleurs.
- GESTE ET TECHNIQUE: - 3 interventions sur le *matériel* de la plume et du porte-plume. L'encre sèche rapidement sur l'embout ce qui rend la plume inutilisable.
- THÈME: - 2 interventions sur la *vraisemblance* et la stylisation de la représentation de l'oiseau.

**8e cours:****Date:** 7 décembre 1994**Projet:** «*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

L'intérêt est soutenu pour le cours: groupe calme.

LANGAGE PLASTIQUE: - 5 interventions sur la notion de *répétition* (bordure).  
- 3 interventions sur la notion d'*alternance* (bordure).  
- 4 interventions sur l'*organisation de l'espace*: mise en évidence des oiseaux et des fleurs.

DISCIPLINE: - 4 interventions sur le rappel de la consigne de *rester assis* à sa place.

THÈME: - 3 interventions sur les *modalités personnelles* de représentation de la bordure.

**9e cours:****Date:** 9 décembre 1994**Projet:** «*DES OISEAUX PARMI LES PLANTES*»

Étape de la démarche d'apprentissage: FAIRE-réalisation

- LANGAGE PLASTIQUE: - 5 interventions sur l'*organisation de l'espace* : mise en évidence des plantes autour de l'oiseau pour créer une composition équilibrée.  
 - 3 interventions sur la notion de *symétrie*.  
 - 3 interventions sur la notion d'*énumération*.  
 - 2 interventions sur la notion de *contraste*. Les valeurs obtenues par les lignes, les points, les aplats ne contrastent pas assez entre eux.  
 - 2 interventions sur la notion d'*alternance*.  
 - 2 interventions sur la notion de *répétition*.
- DISCIPLINE: - 2 interventions sur le *verbiage*.  
 - 2 interventions sur le *nettoyage* du matériel.
- THÈME: - 3 interventions sur les *modalités personnelles* du thème de représentation de la bordure. Les élèves ne comprennent pas comment créer une bordure en s'inspirant des points de broderies de nos artisanes. Ils doivent concevoir des formes figuratives ou non, et les exploiter en répétition et en alternance.
- GESTE ET TECHNIQUE: - 2 interventions sur le *matériel* de la plume et de son embout. L'encre sèche rapidement sur l'embout ce qui rend la plume inutilisable.
- AUTRES: - 2 interventions sur le *manque de temps* pour les élèves à compléter le travail demandé.



**10e cours.****Date:** 14 décembre 1994.**Projet:** «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»  
«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»  
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»

Étape de la démarche d'apprentissage: VOIR-de-l'élève

VOIR-de-l'artiste

Dernier cours. On commence le cours par un jeu d'association d'images et de textes pour vérifier les connaissances acquises sur le concept du patrimoine. Suivra un VOIR-de-l'élève qui est fait par écrit individuellement. Les élèves répondent à diverses questions sur le LANGAGE PLASTIQUE, sur le projet préféré, sur les difficultés rencontrées, etc. Une analyse des résultats est faite.

Toutes les réalisations sont exposées et une discussion en grand groupe suit. On reprend le VOIR-de-l'élève fait par écrit mais cette fois-ci oralement. Les mêmes questions sont soulevées par l'animatrice; chacun s'exprime librement. Les interventions de cette partie de cours n'ont pas été retenues car elles font déjà l'objet d'analyse dans le VOIR-de-l'élève fait par écrit. Il s'agissait seulement de partager ensemble oralement ce qui a été écrit.

Visionnement des diapositives de la collection de textiles Robert-Lionel-Séguin: discussion sur les œuvres (VOIR-de-l'artiste). Voici les interventions retenues pour cette partie de cours.

ART ET SOCIÉTÉ:

- 9 interventions sur l'*identification* des différents éléments exploités dans les activités: en faisant le VOIR-de-l'élève on reconnaît les divers objets du patrimoine dans les réalisations.

- 2 interventions sur la *comparaison* des différents éléments faisant partie des réalisations: à partir de l'observation et de la description on établit un rapport et on en fait ressortir leurs ressemblances et leurs différences.

- 2 interventions sur la *description* des caractéristiques des objets du patrimoine en utilisant le vocabulaire approprié.

DISCIPLINE:

- 6 interventions sur le *verbiage*.

- 3 interventions sur le rappel de *lever la main* pour des questions.

- 3 interventions sur le rappel de *rester assis*.

**COMPILATION DES INTERVENTIONS**  
**ACTIVITÉ: LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS**

INTERVENTIONS	GROUPES			Total
	01	02	03	
<b>LANGAGE PLASTIQUE</b>				
Alternance				0
Contraste				0
Couleur claire et foncée	3	6	2	11
Énumération				0
Juxtaposition				0
Organisation de l'espace	11	3	6	20
Perspective à chevauchement	2			2
Perspective à diminution				0
Répétition				0
Saturation	6	6	4	16
Superposition				0
Symétrie				0
Texture représentée	6	6	6	18
<b>GESTE ET TECHNIQUE</b>				
Découper				0
Dessiner		3	5	8
Plier				0
Tracer				0
Estompage	19	9	12	40
Réserve		2		2
Matériel				0
<b>THÈME</b>				
Vraisemblance	7	10	11	28
Modalités personnelles				0
<b>ART ET SOCIÉTÉ</b>				
Identification				0
Description				0
Comparaison		2	4	6
<b>DISCIPLINE</b>				
Verbiage	3	6	5	14
Manque d'attention			2	2
Comportement perturbateur			1	1
Lever la main	3			3
Rester assis	2		6	8
Nettoyage				0
<b>AUTRES</b>				
Insécurité			4	4
Manque de temps				0

**COMPILATION DES INTERVENTIONS**  
**ACTIVITÉ: DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES**

INTERVENTIONS	GROUPES			Total
	01	02	03	
<b>LANGAGE PLASTIQUE</b>				
Alternance	4	2	5	11
Contraste	9	5	2	16
Couleur claire et foncée				0
Énumération			3	3
Juxtaposition				0
Organisation de l'espace	9	10	12	31
Perspective à chevauchement				0
Perspective à diminution				0
Répétition	2	2	2	6
Saturation				0
Superposition				0
Symétrie	10	10	7	27
Texture représentée	10	10	10	30
<b>GESTE ET TECHNIQUE</b>				
Découper	18	8	6	32
Dessiner		4		4
Plier				0
Tracer	12	6	4	22
Estompage				0
Réserve				0
Matériel	4	2	5	11
<b>THÈME</b>				
Vraisemblance	5		4	9
Modalité personnelle	2	6	6	14
<b>ART ET SOCIÉTÉ</b>				
Identification				0
Description				0
Comparaison				0
<b>DISCIPLINE</b>				
Verbiage		3	5	8
Manque d'attention				0
Comportement perturbateur				0
Lever la main	3			3
Rester assis		2	6	8
Nettoyage	2	3	2	7
<b>AUTRES</b>				
Insécurité	3	6	3	12
Manque de temps		2	2	4

## COMPILATION DES INTERVENTIONS

### ACTIVITÉ: *UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*

INTERVENTIONS	GROUPES			Total
	01	02	03	
<b>LANGAGE PLASTIQUE</b>				
Alternance				0
Contraste	1	3	2	6
Couleur claire et foncée				0
Énumération				0
Juxtaposition				0
Organisation de l'espace	2	7	9	18
Perspective à chevauchement				0
Perspective à diminution	2	6		8
Répétition				0
Saturation				0
Superposition	3	3	2	8
Symétrie				0
Texture représentée				0
<b>GESTE ET TECHNIQUE</b>				
Découper	5	10	3	18
Dessiner	2	2	3	7
Plier				0
Tracer				0
Estompage				0
Réserve				0
Matériel				0
<b>THÈME</b>				
Vraisemblance	7	3	3	13
Modalité personnelle		3		3
<b>ART ET SOCIÉTÉ</b>				
Identification			6	6
Description	4	6	3	13
Comparaison	2		2	4
<b>DISCIPLINE</b>				
Verbiage	4	5	6	15
Manque d'attention				
Comportement perturbateur			1	1
Lever la main			3	3
Rester assis	1		2	3
Nettoyage				0
<b>AUTRES</b>				
Insécurité		3		3
Manque de temps		1	2	3

## Annexe XI

Réponses au jeu d'association et VOIR-de-l'élève

**RÉPONSES AU  
JEU D'ASSOCIATION ET VOIR-DE-L'ÉLÈVE  
Le 15 décembre 1994**

Groupe: 01  
30 élèves

**1- Lire attentivement chaque texte et associez l'image correspondante?**

Bonnes réponses à toutes les combinaisons: 15 élèves

Mauvaises réponses aux combinaisons suivantes:

7-E	15 élèves
2-D	11 élèves
9-H	5 élèves
1-C	2 élèves
6-B	1 élève

**2- Quel projet avez-vous préféré réaliser?**

	1er choix	2e choix	3e choix
« <i>DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES</i> »	21	6	3
« <i>LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS</i> »	7	17	6
« <i>UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE</i> »	2	7	21

**Donnez les raisons de votre choix ?**

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»:

Réflexions positives:

- Parce que j'ai aimé travailler avec l'encre de Chine. (13)
- Parce que j'ai aimé travailler avec la symétrie. (4)
- Parce ce que le résultat a donné un beau travail. (4)
- Parce que j'aime les oiseaux. (4)
- C'était le fun. (2)
- C'était le fun même si c'était difficile.
- C'était amusant de travailler avec la plume.
- Parce que c'était la première fois que j'en faisais.
- Parce que le projet était facile.
- Parce que c'était intéressant.

Réflexions négatives:

- Parce ce que c'était trop long. (3)

«*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» :

Réflexions positives:

- C'était le fun. (3)
- Parce qu'on avait un vrai coq en classe et on voyait les différentes textures. (2)
- Parce que j'ai aimé travailler avec le pastel gras et la technique de réserve. (2)
- C'était coloré
- Parce que le pastel se rapproche de la peinture.
- Parce que j'ai aimé faire l'estompage aux pastels gras.
- Parce que le projet a été court et le moins difficile.

Réflexions négatives:

- C'était plate.
- Estomper c'est salissant.
- On ne peut pas faire une image claire avec les pastels.
- Je n'aime pas dessiner aux pastels.

«*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*»

Réflexions positives :

- C'était facile.
- J'aime faire des collages.
- On avait un grand choix d'objets.
- C'était intéressant.
- J'avais beaucoup d'idées.

Réflexions négatives:

- Je n'aime pas faire du collage. (9)
- C'était plate. (2)
- Parce que c'était plate, on peut faire la même chose en maternelle.

**3- Avec quel projet avez-vous travaillé la symétrie?**

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

30 réponses

**4- Donnez-moi la définition de la superposition ?**

- Mettre des objets un par dessus l'autre. (5)
- Mettre 2 couleurs ou plus par dessus l'autre. (2)
- Mettre des éléments un en avant de l'autre en cachant celui d'en arrière.
- Application de plusieurs papiers posés les uns sur les autres pour créer une harmonie.
- Quelque chose à côté de quelque chose.

- Des objets qui sont un à côté de l'autre.
- Mettre des objets un en arrière de l'autre et un à côté de l'autre.
- Morceau placé un par dessus l'autre.
- Des motifs ou des couleurs une par dessus les autres.
- Motifs placés les uns par dessus les autres.
- Mettre des choses qui s'harmonisent avec les autres.
- Éléments superposés dans un ensemble.
- Des formes par dessus une autre forme ou couleur.
- Des choses superposées les unes sur les autres.
- Des morceaux de papier ou des motifs les uns sur les autres.
- Des morceaux de papier ou de tissus s'embarquant légèrement les uns sur les autres pour former un tout.
- Des morceaux de papiers collés morceau par morceau.
- Morceau de carton par dessus un autre.
- Cacher un objet en partie ou en entier par un autre.
- Image pouvant être par dessus une autre image.
- Superposer dans un dessin une fleur proche et une autre loin.
- De la paille par dessus d'autre paille.
- Quelque chose qui n'est pas en ligne.

**Nommez un projet où vous avez appliqué cette notion?.**

«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»	15 réponses
«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »	14 réponses
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»	1 réponse

**5- Avec quel projet avez-vous travaillé les notions de l'alternance et de la répétition.**

«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES » et sa bordure	30 réponses
---	-------------

**6- Nommez des textures réelles que l'on peut retrouver dans les trois projets?**

- Plumage (9)
- Fleur (9)
- Plume (6)
- Foin (5)
- Gazon (4)
- Patte (3)
- Vêtement (3)
- Queue (2)
- Bec de l'oiseau
- Arbre
- Crête
- Herbage



- Plante
- Mur en pierre
- Cheveux
- Pantalon
- Bois
- Ligne courbe(4)
- Point (3)
- Ligne verticale(2)
- Ligne droite (2)
- Symétrie (2)
- Répétition (2)
- Spirale (2)
- Ligne brisée
- Zig-zag

**7- Dans quel projet avez-vous rencontré le plus de difficultés ?  
Et quelles sont ces difficultés?**

*«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»*

- Faire la symétrie (4)
- Les plumes d'encre faisaient des dégats (3)
- Faire les textures (2)
- Faire les oiseaux (2)
- De bien faire les plantes
- Les bordures
- Le découpage de l'oiseau sans tracer

*«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»*

- Le découpage sans tracer (4)
- Le collage

*«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»*

- Dessiner un coq (4)
- L'estompage (5)
- Faire le pastel

Aucune difficulté

7 réponses

**RÉPONSES AU  
JEU D'ASSOCIATION ET VOIR-DE-L'ÉLÈVE  
Le 13 décembre 1994.**

Groupe: 02  
29 élèves

**1- Lire attentivement chaque texte et associez l'image correspondante?**

Bonnes réponses à toutes les combinaisons:	:	7 élèves
Mauvaises réponses aux combinaisons suivantes:	7-E	20 élèves
	2-D	19 élèves
	1-C	7 élèves
	8-G	6 élèves
	9-H	5 élèves
	4-A	5 élèves
	6-B	2 élèves

**2- Quel projet avez-vous préféré réaliser ?**

	1er choix	2e choix	3e choix
« <i>DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES</i> »	18	6	5
« <i>LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS</i> »	7	10	12
« <i>UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE</i> »	4	13	12

**Donnez les raisons de votre choix ?**

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»:

Réflexions positives:

- J'ai aimé travailler avec l'encre de Chine. (5)
- C'était le fun. (4)
- J'ai aimé travailler avec la plume. (4)
- C'était facile.
- J'ai aimé utilisé le matériel de ce projet.
- C'était original et beau.
- Faire des textures, c'est le fun.
- J'ai aimé faire des oiseaux.

Réflexions négatives:

- L'encre coulait tout le temps.
- Je n'aime pas travailler avec la plume.
- C'était trop long.
- Je n'ai pas aimé.

«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS» :

Réflexions positives:

- C'était le fun (2).
- J'ai aimé dessiner le coq.
- C'était intéressant d'avoir un vrai coq.
- Ça se travaillait bien.
- Le projet s'est fait rapidement.
- J'ai aimé faire du pastel.

Réflexions négatives:

- Je n'aime pas faire du pastel gras (2).
- C'était dure et plate.
- J'ai pas aimé ça
- C'était dur de dessiner le coq.

«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»:

Réflexions positives :

- J'aime faire le collage (2).
- J'aime le découpage (2).
- On a appris des choses en même temps que de faire le collage.

Réflexions négatives:

- J'étais tout collé.
- C'était plate.
- C'est dur de faire des croquis.
- C'est dur de découper sans tracer.
- Je déteste faire le collage.

**3- Avec quel projet avez-vous travaillé la symétrie?**

«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»  
«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»

28 réponses  
1 réponse

**4- Donnez-moi la définition de la superposition ?**

- Deux choses une par dessus l'autre (5)
- Deux objets les uns par dessus les autres (5)
- Quelque chose qui embarque une sur l'autre(4)
- Mettre une image sur une autre (3)
- Des formes qui embarquent une par dessus l'autre (2)
- Dessiner des choses une par dessus l'autre.
- Objet que l'on met l'un sur l'autre en les voyant tous les deux.
- Mettre une chose par dessus l'autre en voyant tout de même celle d'en dessous.
- Superposer des éléments, les mettre uniformément un en face de l'autre.
- Superposer quelque chose sur une surface.
- Que l'on met un sur l'autre.
- Mettre quelque chose en avant ou en arrière sur un dessin.

**Nommez un projet où vous avez appliqué cette notion?.**

«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»	24 élèves
«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »	4 élèves
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»	1 élève

**5- Avec quel projet avez-vous travaillé les notions d'alternance et de répétition.**

«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES» et sa bordure 29 réponses

**6- Nommez des textures réelles que l'on peut retrouver dans les trois projets?**

- Plume (15)
- Fleur (12)
- Oiseau (6)
- Coq (4)
- Plumage (2)
- Plante (2)
- Montagne (2)
- Gazon (2)
- Fourche (2)
- Feuille
- Fille
- Meuble
- Personnage
- Vêtement
- Bois
- Lanterne

**7- Dans quel projet avez-vous rencontré le plus de difficultés? Et quelles sont ces difficultés?**

«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»

- Découper l'oiseau dans le papier sans tracer. (3)
- Faire la symétrie. (2)
- Le matériel de la plume.
- Faire des textures dans l'oiseau.
- Les bavures avec l'encre.

«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»

- Faire le découpage directement (3)
- Faire de belles formes en découpage
- Faire un personnage en action au découpage.

*«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»*

- Faire le coq au pastel sans tracer avant . (2)
- La saturation dans les couleurs (2)
- Dessiner le coq.
- Faire le procédé de réserve.
- L'estompage avec les doigts.
- L'agencement des couleurs.

Aucune difficulté

10 réponses

**RÉPONSES AU  
JEU D'ASSOCIATION ET VOIR-DE-L'ÉLÈVE  
Le 14 décembre 1994**

Groupe: 03  
25 élèves

**1- Lire attentivement chaque texte et associez l'image correspondante?**

Bonnes réponses à toutes les combinaisons: : 11 élèves

Mauvaises réponses aux combinaisons suivantes:

7-E	10 élèves
2-D	9 élèves
1-C	6 élèves
9-H	6 élèves
4-A	4 élèves
8-G	2 élèves
6-B	1 élève

**2- Quel projet avez-vous préféré réaliser ?**

	1 <sup>er</sup> choix	2 <sup>e</sup> choix	3 <sup>e</sup> choix
«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»	20	3	2
«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»	5	10	10
«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»	0	12	13

**Donnez les raisons de votre choix ?:**

«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»:

Réflexions positives:

- C'était super le fun. (4)
- J'ai aimé travailler avec la plume. (3)
- J'ai aimé travailler avec l'encre de Chine. (2)
- J'aime faire des détails comme les textures. (2)
- J'ai aimé parce qu'il fallait faire des choses imaginaires.
- C'était facile à réaliser.
- J'ai aimé travailler avec le noir et le blanc.
- J'aime les oiseaux.
- J'ai aimé parce que c'était originale.
- J'ai aimé faire de la symétrie.
- Parce que le résultat était beau.
- J'ai aimé ça.
- C'était facile.
- C'était différent.

Réflexions négatives:

- C'était plate.
- Je n'ai pas aimé.
- C'était trop difficile.
- L'encre était salissante.

«*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS*» :

Réflexions positives:

- J'aime faire le pastel
- J'ai adoré faire le coq
- J'ai amélioré ma technique de pastel
- Parce que ça faisait changement
- J'aime jouer avec les couleurs et le pastel.
- J'ai aimé ça.

Réflexions négatives:

- C'était plate. (4)
- Je n'aime pas le pastel. (3)
- Trop difficile de faire le coq de profil.
- C'était salissant.
- On peut moins laisser notre imagination.
- Mon coq faisait pitié.
- Je n'aime pas les coqs.

«*UN PERSONNAGE UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE*»:

Réflexions positives :

- J'aime faire le collage (3)
- C'était facile (3)
- Parce ce que nos ancêtres utilisaient les objets.
- C'est drôlement amusant.
- C'était bien.

Réflexions négatives:

- Je n'aime pas le collage (3)
- C'était plate (3)
- On s'en fout du patrimoine.
- Je n'aime pas travailler avec la colle.
- On était obligé.

**3- Avec quel projet avez-vous travaillé la symétrie?**

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES*»

25 réponses

**4- Donnez-moi la définition de la superposition ?**

- Mettre des objets les uns par dessus les autres (4)
- Quelque chose que tu mets par dessus une autre chose (3)
- Deux matériaux un par dessus l'autre. (2)
- Quelque chose qui cache d'autre chose.
- Des morceaux par dessus d'autres morceaux.
- Un objet qui cache un peu un autre objet.
- Un sur l'autre.
- Superposition de papier sur un carton.
- Les plumes du coq pour donner un effet plus rapproché.
- Je ne le sais pas (6)

**Nommez un projet où vous avez appliqué cette notion?.**

- «UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE» 15 réponses  
 «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS» 4 réponses  
 Je ne le sais pas 6 réponses

**5- Avec quel projet avez-vous travaillé les notions de l'alternance et de la répétition.**

- «DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES» et sa bordure 23 réponses  
 «LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS» 2 réponses

**6- Nommez des textures réelles que l'on peut retrouver dans les trois projets?**

- Plumage (9)
- Fleur (7)
- Coq (4)
- Oiseau (3)
- Gazon (3)
- Objet (2)
- Plume (2)
- Personnage (2)
- Plante
- Queue
- Crête
- Plante
- Ecorce
- Bois
- Ciel
- Terre
- Tissu
- Tache



- Ligne droite (3)
- Ligne courbe (3)
- Ligne brisée (2)
- Ligne horizontale (2)
- Ligne diagonale
- Ligne verticale
- Forme géographique.
- Forme géométrique
- Forme figurative
- Je ne le sais pas

**7- Dans quel projet avez-vous rencontré le plus de difficultés?  
Et quelles sont ces difficultés?**

*«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES »*

- L'encre après la plume sèche vite.
- L'encre fait des bavures.
- Je n'avais pas d'imagination

*«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»*

- Découper sans tracer au crayon au préalable. (2)
- J'ai eu de la misère avec mes montagnes.
- C'était trop compliqué.

*«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS»*

- Faire des textures au coq. (5)
- Faire la forme du coq (4)
- Faire le dessin du coq (3)
- Faire des fleurs
- Faire le dessin directement avec le pastel sans tracer (2)
- La saleté du pastel
- Superposer les couleurs avec saturation.

Aucune difficulté

1 réponse

Annexe XII

Compilation des notes de la session d'évaluation

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 01**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thème 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	27	25	26	78	22	21	20	63	21	23	23	67
2	22	24	26	72	24	22	21	67	19	21	24	64
3	26	26	23	75	21	23	22	66	18	20	20	58
4	26	26	24	76	25	26	24	75	23	25	24	72
5	28	26	26	80	23	24	23	70	20	23	21	64
6	27	27	25	79	22	19	22	63	19	21	21	61
7	17	20	22	59	24	24	24	72	18	21	21	60
8	-	-	-	-	20	20	18	58	20	21	22	63
9	20	24	24	68	21	18	18	57	21	19	20	60
10	17	19	20	56	23	25	23	71	20	23	25	68
11	21	25	24	70	19	22	22	63	19	19	20	58
12	24	24	24	72	25	24	24	73	-	-	-	-
13	28	27	27	82	23	26	24	73	22	24	22	68
14	24	27	24	75	24	22	19	65	20	20	19	59
15	-	-	-	-	-	-	-	-	23	25	22	70
16	28	28	26	82	25	24	23	72	21	23	24	68
17	21	24	21	66	24	22	20	66	22	24	20	66
18	26	26	25	77	23	26	26	75	22	24	24	70
19	20	24	23	67	23	21	19	63	-	-	-	-
20	24	24	25	73	21	22	22	65	17	18	20	55
21	23	24	24	71	22	23	22	67	25	25	25	75
22	24	24	23	71	24	23	22	69	-	-	-	-
23	25	23	24	72	22	21	18	61	19	19	20	58
24	26	26	25	77	18	18	19	55	19	20	21	60
25	26	22	25	73	21	19	21	61	21	23	24	68
26	24	24	23	71	18	18	19	55	18	18	18	54
27	24	24	23	71	23	26	24	73	25	26	25	76
28	26	27	25	78	28	27	26	81	27	27	26	80
29	28	28	26	82	26	25	24	75	23	23	23	69
30	25	27	25	77	18	19	18	55	18	20	19	57
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Évaluations faites par :

Anny Jacques  
Jacinthe Beauregard  
Nathalie Blais

Anny Jacques  
Jacinthe Beauregard  
Nathalie Blais

Anny Jacques  
Jacinthe Beauregard  
Nathalie Blais

## NOTES DES EVALUATEURS

**GROUPE: 01**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	30	38	30	98	25	32	28	85	28	32	22	82
2	21	22	30	73	22	34	24	80	23	32	24	79
3	30	37	20	87	24	34	24	82	27	29	22	78
4	30	36	25	91	25	33	26	84	26	29	24	79
5	30	40	28	98	26	38	28	92	22	26	23	71
6	30	40	25	95	25	33	24	82	22	27	24	73
7	15	20	20	55	24	34	26	84	26	25	22	73
8	-	-	-	-	23	34	24	81	25	27	23	75
9	20	26	27	73	22	35	26	83	24	27	23	74
10	10	15	10	35	25	38	28	91	25	34	24	83
11	25	30	30	85	24	38	27	89	21	29	21	71
12	23	40	18	81	23	32	28	83	-	-	-	-
13	30	40	28	98	25	35	28	88	26	36	27	91
14	30	36	25	91	20	32	22	74	21	27	22	70
15	-	-	-	-	-	-	-	-	26	26	22	74
16	30	40	25	95	26	36	26	88	24	32	23	79
17	15	40	20	75	24	33	22	79	26	31	22	79
18	30	40	28	98	26	38	28	92	27	34	23	84
19	23	33	20	76	21	30	20	71	-	-	-	-
20	30	40	29	99	25	36	24	85	19	27	18	64
21	30	32	28	90	22	33	28	83	24	36	25	85
22	30	40	22	92	24	33	20	77	-	-	-	-
23	30	29	30	89	20	32	24	76	22	36	21	79
24	30	40	30	100	22	32	22	76	20	26	19	65
25	30	35	27	92	24	36	23	83	26	31	23	80
26	30	35	30	95	20	32	22	74	26	25	24	75
27	30	40	30	100	24	36	26	86	27	27	28	82
28	30	40	30	100	24	34	28	86	29	38	29	96
29	30	40	27	97	25	32	28	85	27	37	27	91
30	30	36	30	96	22	30	20	72	25	36	26	87
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Évaluations faites par:

Guyline Leclerc  
Véronique Komlosy  
Claude St-Onge

Julie M  
Isabelle M

Steve Boutin  
Francis Boisvert

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 01**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	28	34	27	89	22	30	22	74	26	34	25	85
2	21	25	19	65	24	30	22	76	24	30	21	75
3	25	31	21	77	22	28	21	71	24	28	25	77
4	28	34	27	89	27	35	27	89	24	32	24	80
5	28	33	21	82	27	35	25	87	27	32	25	84
6	28	36	27	91	24	32	25	81	22	28	22	72
7	18	24	19	61	22	31	23	76	22	28	21	71
8	-	-	-	-	24	32	24	80	23	32	26	81
9	23	30	23	76	22	28	21	71	24	28	21	73
10	17	24	18	69	25	33	24	82	25	30	21	76
11	21	26	19	66	23	30	22	75	21	28	21	70
12	25	30	22	77	22	31	21	74	-	-	-	-
13	29	34	29	92	25	32	24	81	25	35	25	85
14	25	32	27	84	20	27	20	67	26	30	21	77
15	-	-	-	-	-	-	-	-	27	28	21	76
16	29	36	28	93	25	34	26	85	26	30	24	80
17	24	27	19	70	22	28	21	71	27	30	21	78
18	26	32	24	82	24	32	24	80	27	35	25	87
19	25	30	23	78	21	28	21	70	-	-	-	-
20	25	33	23	81	22	27	21	70	19	26	19	64
21	26	32	26	84	21	28	21	70	25	31	22	78
22	26	32	21	79	21	28	21	70	-	-	-	-
23	25	28	23	76	22	34	22	78	24	30	22	76
24	28	33	26	87	22	30	22	74	22	28	21	71
25	26	34	25	85	20	28	23	71	25	32	24	81
26	26	32	26	84	21	28	21	70	21	35	21	77
27	25	32	22	79	22	31	24	77	26	35	26	87
28	24	35	26	85	27	32	26	85	28	38	27	93
29	28	38	28	94	23	28	24	75	26	32	24	82
30	25	34	31	90	22	28	21	71	21	30	21	72
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Évaluations faites par :

Steve Boutin  
Francis Boisvert

Sandra Lee Phoenix  
Marie-Chantale Poirier  
Chantale Gagnon

Sandra Lee Phoenix  
Marie-Chantale Poirier  
Chantale Gagnon

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 02**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	24	30	19	73	15	10	30	55	27	39	29	95
2	26	34	22	82	22	35	30	87	23	34	22	79
3	22	30	22	74	5	40	30	75	26	35	25	86
4	23	30	22	75	20	33	30	83	20	32	21	73
5	18	26	17	61	27	35	25	87	22	32	23	67
6	21	30	19	70	20	35	22	77	21	33	22	76
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	26	34	28	88	22	35	25	82	24	34	25	83
9	21	26	19	66	22	40	25	87	18	25	18	61
10	29	38	28	95	30	40	30	100	25	34	28	87
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	22	26	25	73	27	35	30	92	18	27	19	64
13	19	26	22	67	30	40	30	100	20	34	24	78
14	23	34	22	79	27	40	30	97	18	28	20	66
15	-	-	-	-	5	5	30	40	19	29	19	67
16	22	34	25	81	30	40	30	100	25	36	28	89
17	25	30	22	77	30	40	30	100	26	37	29	92
18	20	26	25	71	23	38	27	88	21	29	21	71
19	18	26	22	66	-	-	-	-	18	28	17	63
20	19	26	22	67	22	30	25	77	20	33	25	78
21	18	30	22	70	0	1	0	1	18	24	17	59
22	23	34	19	76	23	40	27	90	21	33	23	77
23	18	26	19	63	0	0	0	0	18	26	19	63
24	19	26	22	67	30	40	30	100	27	38	28	93
25	19	30	22	71	28	40	25	93	21	31	18	70
26	20	30	28	78	26	40	30	96	19	33	24	76
27	19	34	25	78	20	37	25	82	-	-	-	-
28	23	34	19	76	26	40	30	96	22	38	23	83
29	18	26	22	66	24	30	25	79	19	33	21	73
30	28	38	28	94	30	40	30	100	26	34	24	84
31	27	34	28	89	30	40	30	100	24	33	22	79
32	24	38	25	87	30	40	30	100	23	36	25	84

Évaluations faites par :

Annie Savignac  
Maryse Jérôme

Véronique Komlosy  
Guylaine Leclerc

Annie Savignac  
Maryse Jérôme

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 02**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	25	35	27	87	19	24	18	61	25	36	25	86
2	28	33	28	89	25	30	26	81	20	28	18	66
3	29	38	28	95	26	35	26	87	26	37	27	90
4	26	32	33	91	23	30	26	79	24	36	27	87
5	20	32	19	71	26	33	23	82	23	32	25	80
6	24	33	25	82	26	29	27	82	23	32	25	80
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	25	38	28	91	25	32	24	81	23	35	26	84
9	23	32	21	76	25	33	24	82	20	28	18	66
10	24	36	28	88	27	36	27	90	24	33	26	83
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	26	34	26	86	25	32	26	83	20	30	20	70
13	22	33	22	77	25	34	25	84	23	36	27	86
14	24	35	26	85	25	33	24	82	22	30	21	73
15	-	-	-	-	19	20	16	55	22	30	21	73
16	26	38	28	92	26	31	24	81	25	36	25	86
17	28	36	28	92	28	34	27	89	23	35	26	84
18	26	35	27	88	27	32	26	85	23	33	26	82
19	23	31	22	76	-	-	-	-	21	28	18	67
20	25	35	26	86	23	29	22	74	23	33	25	81
21	24	32	20	76	19	20	17	56	21	30	20	71
22	27	36	26	89	29	39	28	96	21	32	25	78
23	26	32	25	83	17	5	0	22	20	28	18	66
24	25	33	22	80	23	29	23	75	25	35	25	85
25	26	33	25	84	25	33	22	80	21	27	18	66
26	26	32	23	81	27	38	25	90	23	34	22	79
27	23	35	26	84	25	29	24	78	-	-	-	-
28	22	36	25	83	25	35	25	85	22	33	26	81
29	25	33	25	83	25	32	26	83	21	30	22	73
30	28	37	28	93	29	39	29	97	23	35	22	80
31	28	36	28	92	25	37	28	90	24	34	26	84
32	26	36	26	88	27	34	27	88	25	37	27	89

Évaluations faites par:

Julie M.  
Isabelle M.  
Marie L.

Francis Boisvert  
Steve Boutin

Julie M.  
Isabelle M.  
Marie L.

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 02**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	19	22	17	58								
2	23	29	20	72								
3	23	27	28	78								
4	22	28	18	68								
5	19	22	17	58								
6	21	24	18	63								
7	-	-	-	-								
8	27	32	27	86								
9	20	22	16	58								
10	26	29	24	79								
11	-	-	-	-								
12	23	23	21	67								
13	22	23	20	65								
14	25	34	22	81								
15	-	-	-	-								
16	24	22	19	65								
17	23	28	19	70								
18	22	23	23	68								
19	19	21	19	59								
20	21	23	18	62								
21	19	24	18	61								
22	23	24	22	69								
23	21	22	18	61								
24	22	22	18	62								
25	20	24	19	63								
26	24	24	24	72								
27	22	24	18	64								
28	25	30	21	76								
29	20	21	19	60								
30	26	34	27	87								
31	24	28	23	75								
32	25	26	23	74								

Évaluations faites par :

Eric Massicotte  
Yves Prince  
Pierre Dupuis



## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 03**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1					17	20	17	54				
2					25	29	25	79				
3					22	30	23	75				
4					20	25	20	65				
5					20	23	20	63				
6					20	25	23	68				
7					18	21	20	59				
8					19	22	20	61				
9					17	22	18	57				
10					20	26	21	67				
11					20	23	23	66				
12					26	37	27	90				
13					21	24	22	67				
14					21	21	22	64				
15					20	23	23	66				
16					18	23	19	60				
17					-	-	-	-				
18					21	26	25	72				
19					23	33	22	78				
20					26	34	26	86				
21					20	22	23	65				
22					24	32	25	81				
23					24	33	26	83				
24					14	23	22	59				
25					24	29	26	79				
26					21	30	24	75				
27					22	34	24	80				
28					19	22	20	61				
29					21	25	24	70				
30					21	28	22	71				
31					19	21	18	58				
32					18	22	19	59				

Évaluations faites par :

Éric massicotte  
Pierre Dupuis  
Yves Prince

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 03**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	25	29	21	75	22	24	19	65	22	25	20	67
2	19	29	22	70	22	25	19	66	21	27	19	67
3	-	-	-	-	21	28	20	69	19	25	19	63
4	21	27	19	67	22	28	19	69	20	24	19	63
5	23	25	20	68	25	31	24	80	21	30	22	73
6	27	35	26	88	23	28	21	72	22	24	20	66
7	23	30	24	77	22	28	22	72	24	25	19	68
8	23	27	20	70	21	25	19	65	20	25	18	63
9	25	32	19	76	20	24	19	63	21	28	18	67
10	23	28	20	71	26	32	24	82	24	29	21	74
11	17	25	21	63	21	27	20	68	18	24	19	61
12	27	35	27	89	25	32	25	82	26	34	25	85
13	26	30	21	77	21	27	20	68	20	25	18	63
14	26	31	21	78	21	27	20	68	22	28	21	71
15	19	23	10	52	23	28	22	73	23	28	19	70
16	20	25	20	65	22	26	19	67	18	24	17	59
17	-	-	-	-	-	-	-	-	26	31	23	80
18	22	28	22	72	24	31	23	78	22	27	20	69
19	25	32	25	82	22	29	24	75	20	25	19	64
20	27	34	26	87	23	29	21	73	26	33	24	83
21	26	31	20	77	21	28	20	69	20	24	19	63
22	24	32	24	80	23	28	22	73	25	32	25	82
23	21	28	20	69	22	25	20	67	24	28	21	73
24	18	27	19	64	22	27	20	69	24	28	20	72
25	28	36	23	87	25	32	25	82	23	28	21	72
26	20	27	24	71	24	27	21	72	21	28	19	68
27	24	32	25	81	25	31	24	80	23	32	20	75
28	22	20	17	59	21	27	18	66	20	27	18	65
29	27	32	26	85	22	28	20	70	23	29	18	70
30	24	30	21	75	25	31	25	81	20	25	15	60
31	21	28	19	68	20	24	17	61	20	24	19	63
32	24	31	23	78	20	24	19	63	20	25	20	65

Évaluations faites par:

Pierre St-Aubin  
Rosalie Van Guyseghem

Pierre St-Aubin  
Rosalie Van Guyseghem

Pierre St-Aubin  
Rosalie Van Guyseghem

## NOTES DES ÉVALUATEURS

**GROUPE: 03**

Élève	COLLAGE				DESSIN				PASTEL GRAS			
	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100	Thèm 30	Langa 40	Geste 30	Total 100
1	24	32	22	78	18	26	19	63	17	28	16	71
2	25	36	26	87	28	37	26	91	19	30	19	68
3	-	-	-	-	23	31	23	77	16	29	17	62
4	25	31	22	78	20	28	23	71	19	30	20	69
5	25	32	21	78	24	31	27	82	23	33	22	78
6	28	37	24	89	23	32	23	78	22	32	24	78
7	27	36	24	87	21	32	23	76	15	25	17	57
8	23	32	23	78	19	28	20	67	17	30	18	65
9	26	32	20	78	19	28	20	67	20	30	22	72
10	24	31	22	77	25	36	25	86	21	32	20	73
11	21	30	22	73	20	30	21	71	17	26	16	59
12	27	39	29	95	21	39	28	88	25	32	23	80
13	24	37	25	86	24	27	22	73	18	28	17	63
14	23	35	23	81	22	31	21	74	21	32	20	73
15	23	31	23	77	21	30	22	73	21	33	19	73
16	21	30	22	73	18	27	22	67	17	28	16	61
17	-	-	-	-	-	-	-	-	21	35	22	78
18	24	35	28	87	25	35	27	87	22	31	23	76
19	29	35	28	92	29	34	25	88	20	29	21	70
20	29	39	29	97	28	38	29	95	25	36	22	83
21	23	32	21	76	20	28	21	69	16	26	18	60
22	29	39	29	97	28	36	28	92	22	33	21	76
23	25	30	25	80	22	30	24	76	21	30	22	73
24	21	36	27	84	19	32	22	73	23	31	24	78
25	26	36	26	88	29	36	28	93	23	33	24	80
26	21	37	26	84	20	31	24	75	19	28	21	68
27	26	34	21	81	27	36	27	90	20	31	21	72
28	21	28	21	70	18	27	19	64	17	28	18	63
29	29	36	29	94	21	28	21	70	20	32	21	73
30	25	31	27	83	28	35	27	90	19	28	20	67
31	24	29	24	77	17	26	19	62	19	32	20	71
32	26	32	27	85	23	31	21	75	20	26	22	68

Évaluations faites par:

Pauline Trottier  
Julie Laflamme  
Line Marcotte

Pauline Trottier  
Julie Laflamme  
Line Marcotte

Éric Massicote  
Pierre Dupuis  
Yves Prince

## Annexe XIII

Réponses au questionnaire destiné aux élèves  
6 mois après l'expérimentation

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
6 MOIS APRÈS L'EXPÉRIMENTATION  
Le 2 mai 1995**

GROUPE: 01  
28 répondants

**Que veut-dire le mot «patrimoine» ?**

- L'ancien temps (2).
- Ce que les générations antérieures nous ont laissé en héritage culturel.
- C'est l'ensemble de notre passé, son histoire, etc....
- Quelque chose qui a rapport avec le passé québécois.
- C'est nos ancêtres.
- Tout ce qui a rapport à nos ancêtres.
- Culture de l'ancien temps qui est restée présent.
- Le passé, nos ancêtres.
- C'est le passé, tout ce qui a rapport avec nos ancêtres.
- C'est ce qui est le passé, l'ancien, les vieux objets.
- Des actions, objets, idées de nos ancêtres.
- C'est l'ensemble des traditions de l'artisanat et de l'art de nos ancêtres.
- Tout ce qui fait parti de l'héritage.
- Tout ce qui fait parti de l'héritage canadien.
- L'ensemble des moeurs et des coutumes du passé.
- Des objets, des vêtements, des coutumes, etc. du passé. De notre pays autrefois.
- Objets utilisés dans le temps de nos ancêtres.
- Ce sont des objets, des instruments du passé. Ce qui est ancien fait parti du patrimoine.
- Des objets qui font parti de notre histoire.
- Ce sont les choses du passé.
- Les vieux objets du Québec ou du Canada.
- Des choses provenant de l'ancien temps.
- Dans le temps de nos ancêtres avec toutes ses légendes.
- L'ensemble des moments culturels du passé.
- La première population du Québec.
- Ancienne maison de nos ancêtres.
- Je ne le sais pas (1).

**Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes?**

**Véhicules:** Charrette (16), cheval (10), cariole (7), calèche (5), charrue (2), traineau (2), traineau à chien, tracteur, carrosse, caravelle, char, brouette, charette tiré par des chevaux, automobile, chien guide, boeuf.

Je ne le sais pas (1).

**Mobiliers:** armoire (13), lit (8), table (6), chaise (6), berceau (6), commode (5), vaisselier (3), bureau (3), divan (2), armoire en bois (2), meuble en bois, chaise berçante en bois, chaise berçante, tabouret, poterie, lit à baldaquin, lit haut en bois, lit de bois, maison sur pilotis, maison.

Je ne le sais pas (1).

- Vaisselle:** Assiette (9), tasse (7), fourchette (7), couteau (6), cuillère (6), porcelaine (4), bol en bois (2), vaisselle en poterie, vaisselle en métal, assiette en céramique, assiette en bois, cuillère en bois, assiette et tasse en porcelaine, théière, plat, plat à soupe, chaudron en fonte, gros chaudron, louche, verre, vase, ustensile, écuelle.  
Je ne le sais pas (3).
- Vêtements:** Robe (16), pantalon (8), chemise (8), longue robe (4), grande robe (3), chapeau (3), bas de laine (3), corset (2), tablier (2), bas (2), chemise en coton, chemise à carreau, pantalon à bretelle, vêtement en fourrure, salopette, châle, bonnet, soulier, sabot, botte, camisole, bretelle, barrette, manteau, courte pointe.  
Je ne le sais pas (1).
- Textiles:** Coton (17), laine (15), courtepoinette (4), lin (3), polyester (3), tapis, dentelle, cuir, chapeau, peau.  
Je ne sais pas (2).
- Jouets:** Cheval de bois (23), poupée (6), train de bois (3), camion (2), cheval à bascule, cheval berçant, traîneau, luge, tortue à roue.  
Je ne le sais pas (1).
- Instruments servant à l'agriculture:** Fourche (17), râteau (4), houe (3), araire (3), faux (2), moissonneuse batteuse (2), faucille, boeuf pour labourer, instrument tiré par des boeufs, instrument à labourer, charrue, rouet, hache.  
Je ne le sais pas (2).
- Objets utilitaires de la maison:** Fer à repasser (4), lanterne (2), fanal (2), balai (2), armoire (2), foyer (2), lampe sourde, métier à tisser, rouet, poêle, poêle à bois, lampe, feu, toit, téléphone, linge, coffre, couverture, pompe à eau, chandelle, lampe à l'huile, chaise berçante, arbre, plancher, toit, 4 murs, four à pain.  
Je ne le sais pas (5).
- Objets de culte:** Croix (9), crucifix (8), chapelet (4), bible (3), statue (2), image (2), chandelle (2), statuette de la vierge Marie, roseau, Jésus, tabernacle, calice, ciboire, église.  
Je ne le sais pas (5).

### Qu'est ce qu'une «courtepoinette» ?

- Une couverture (2).
- Une couverture constituée de plusieurs morceaux.
- Une couverture faite avec plein de morceaux de tissus.
- Une couverture utilisée autrefois sur laquelle on faisait des motifs.
- Une couverture à motifs.
- Une couverture faite avec des morceaux de tissus.
- Une couverture faite de morceaux de différents tissus tous assemblés.
- Une couverture (assemblage d'étoffe de tissus).
- Une couverture faite avec des bouts de tissus cousus ensemble.
- Une couverture formée de plusieurs morceaux de tissus différents.
- Une couverture avec des décorations répétées.
- Une couverture faite de génération en génération (grand-mère, mère, fille) représentée souvent par des fleurs et oiseaux.
- Une couverture tissée à la main faite de petits morceaux de tissus.
- Un genre de couverture tissée de génération en génération.
- Un drap avec des carreaux de toutes sortes de couleurs et de tissus.
- Un morceau de tissu brodé par les jeunes filles pour leur avenir.
- Une couverture faite avec des morceaux de tissus différents.
- Une couverture faite de dizaines et de dizaines de petits carrés de tissus différents.

- Ce sont différents morceaux de tissus cousus ensemble qui donnent une couverture.
- Regroupement de plusieurs morceaux de tissus pour faire un couvre-lit.
- Des pièces de tissus cousues ensemble.
- Plein de petits tissus cousus ensemble qui donnent un grand tissu.
- Quelque chose fait en symétrie.
- Ce qui est fait en symétrie.
- Une bande avec des formes consécutives.
- Je ne le sais pas (2)

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
6 MOIS APRÈS L'EXPÉRIMENTATION  
Le 2 mai 1995**

GROUPE: 02  
27 répondants

**Que veut-dire le mot «patrimoine» ?**

- Notre passé (2).
- Le moyen âge (2).
- L'ancien (2).
- Les objets de l'ancien temps (2).
- Les objets du passé.
- L'ancien temps.
- Au temps de nos ancêtres.
- L'histoire de nos ancêtres.
- Autrefois.
- Autrefois, il y a longtemps.
- Le passé d'une colonie ou l'histoire du passé d'un pays.
- Une ancienne société.
- Une époque dans le temps du 19e siècle et début du 20e siècle.
- Les antiquités, vieux meubles, outils, maison, etc....
- Les années 1900.
- Notre race, les gens qui restent dans le même pays que nous.
- Personne de l'époque contemporaine dans les campagnes.
- Les objets anciens.
- Les objets du temps passé ( ancien temps).
- Les objets qui t'entoure de tous les jours.
- Je ne le sais pas (3).

**Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes ?**

- Véhicules:** Charrette (8), cheval (8), chariot (3), calèche (3), charrue, carriole avec cheval, calèche avec cheval, traîneau avec cheval, voiture avec cheval, charette tiré par des boeufs ou chevaux (2), locomotive à vapeur, bicycle, bicyclette, train, auto, tramway.  
Je ne le sais pas (3)
- Mobiliers:** Chaise (6), commode (6), table (5), armoire (3), lit (4), fauteuil (2), bureau (2), vaissellier (2), buffet, mobilier de bois, meuble avec 2 portes hautes, chaise berceuse, vieille peinture, tabouret.  
Je ne le sais pas (7).
- Vaisselles:** Assiette (7), tasse (4), fourchette (4), bol (4), verre (4), cuillère (3), soucoupe, couteau (2), poterie (2), ustensile, assiette en poterie, vaisselle en porcelaine.  
Je ne le sais pas (7).
- Vêtements:** Robe (12), chemise (9), pantalon (6), jupe(2), bas (2), culotte (2), soulier, chapeau, robe longue, corsage, salopette, chienne, vêtement en coton, vêtement ancien . Je ne le sais pas (7).
- Textiles:** Coton (8), laine (2), couverture, vêtement, courtepointe, tissage, tissu, drap, soie, jean.  
Je ne le sais pas (12).



**Jouets:** Cheval de bois (12), jouet de bois (4), auto de bois (2), train de bois (2), poupée, poupée de céramique, poupée en bois, bille, pantin.  
Je ne le sais pas (7).

**Instruments servant à l'agriculture:** Fourche (10), araire (4), houe (4), faux (3), main à patate (2), pelle, instrument tiré par des chevaux, herminette, fauche, cheval, boeuf.  
Je ne le sais pas (4).

**Objets utilitaires de la maison:** Balai (6), fer à repasser (5), hache (2), lanterne sourde, lampe à l'huile, métier à tisser, poêle à bois, lampe à l'huile, four à bois, meuble, objet non électrique.  
Je ne le sais pas (7).

**Objets de culte:** Croix (8), chapelet (2), tabernacle (2), statue, crucifix, christ, bible, livre.  
Je ne le sais pas (12).

### Qu'est ce qu'une courtepointe ?

- Une couverture (5).
- Une couverture chaude faite avec des bouts de tissus.
- Une couverture à plusieurs motifs.
- Une couverture avec différents motifs.
- Une couverture avec des dessins.
- Une couverture avec plusieurs dessins différents.
- Une couverture ou un drap formé de dessins rassemblés.
- Un genre de couverture tricotté.
- Une surface avec plusieurs formes ou dessins dans des carrés.
- Un assemblage de plusieurs choses sur un même sujet.
- Un morceau de tissu où l'on coud dessus de belles choses.
- Plusieurs morceaux alignés.
- Plein de morceaux de tissus collés n'importe comment.
- Des dessins rassemblés.
- Un dessin reproduit plusieurs fois pareil.
- Un objet placé de façon symétrique.
- Je ne le sais pas (7).

**REPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
6 MOIS APRÈS L'EXPÉRIMENTATION  
Le 2 mai 1995**

GROUPE: 03

28 répondants

**Que veut-dire le mot «patrimoine» ?**

- Des objets du passé (4).
- Des objets de l'ancien temps (3).
- Des objets anciens (2).
- Le passé.
- Le vieux, l'objet ancien.
- Des choses de l'ancien temps.
- Objet ou autre chose de l'ancien temps.
- Période et objets de l'ancien temps.
- Des objets, des souvenirs de nos ancêtres.
- Des objets utilisés dans le moyen âge.
- Des choses anciennes.
- Des objets que nos ancêtres utilisaient.
- Des objets utilisés par nos ancêtres.
- Un objet du temps passé.
- Ce que nos ancêtres utilisaient et qui n'est pas de notre époque.
- L'ancienneté.
- La nature, les animaux, la forêt, etc...
- Je ne le sais pas (5).

**Énumérez tous les objets utilisés par nos ancêtres que vous connaissez dans chacune des catégories suivantes ?**

**Véhicules:** Charette (9), chariot (4), cheval (4), tracteur (3), calèche (3), charette tiré par des chevaux (2), voiture (2), charrue, train, locomotive à vapeur, cheval avec calèche, vieux char, auto, bicycle.  
Je ne le sais pas (3).

**Mobilier:** Commode (4), chaise (3), table de bois (3), lit (2), table (2), table de nuit (2), coffre (2), vieille armoire (2), penderie (2), bureau, armoire, divan, étagère, table de chevet, chaise berçante, tabouret, courtepointe, coffre à bijou, coffret en bois, lampe à l'huile, poêle, vieux divan, vieux meuble, garde robe.  
Je ne le sais pas (6).

**Vaisselle:** Assiette (6), cuillère, couteau (2), fourchette (2), tasse (2), plat, vase, coutellerie, vaisselle en porcelaine (6), vaisselle en bois, vaisselle en terre cuite, assiette en bois, assiette en porcelaine (2), cuillère de bois,  
Je ne le sais pas (8).

**Vêtements:** Robe (6), pantalon (2), robe longue (2), grande robe (2), chemise (2), habit (2), corset (2), costume (2), salopette (2), robe en coton, veston, gilet, chapeau haut de forme, vêtement tricoté, gilet de laine, vêtement normal, morceaux de tissus, vêtements en vieux morceaux de tissus et tissés.  
Je ne le sais pas (5).

**Textiles:** Coton (3), courtepointe (3), couverture, édredon, laine, tissage, tissu à tisser, sorte de tissu, tissu, nylon, peau de bête, rouet, usine de vêtement.  
Je ne le sais pas (13).

**Jouets:** Poupée (8), cheval de bois (7), jouet en bois (5), camion (3), camion en bois (2), train de bois, poupée en bois, cheval à berceau, berceau pour poupée, tracteur, tracteur en métal, tape-cul, ballon, balle.  
Je ne le sais pas.

**Instruments servant pour l'agriculture.** Houe (8), fourche (7), pelle (3), tracteur (2), rateau (2), herse, faux (2), araire, bufle.  
Je ne le sais pas (6).

**Objets utilitaires de la maison:** Balai (5), lampe à l'huile (4), lampe (3), poêle à bois (2), couteau (2), lanterne, balai de paille, corde à linge, poêle, chandelle, table, rouet, bougie, sceau, fourchette, cuillère de bois, vibreur mécanique.  
Je ne le sais pas (8).

**Objets de culte:** Croix (9), bible (3), chapelet (2), crucifix (2), fourche (2), pelle, bêche, Sainte-Marie, tracteur.  
Je ne le sais pas (12).

### Qu'est ce qu'une courtepointe ?

- Une couverte.
- Une couverte avec différentes formes.
- Une couverture à motif fait à la main par des tissus cousus ensemble.
- Une couverture à motif fait à la main, cousue avec des formes différentes.
- Une couverture avec des motifs variés.
- Une couverture faite de différents motifs, morceaux de tissus.
- Une couverture avec des petits carreaux.
- Une couverture qui est faite avec des morceaux de tissus.
- Une couverture faite de bout de tissus.
- Un grand couvre-pied fait à la main.
- Un grand morceau de tissu transmis de génération en génération.
- Une retaille rattachée ensemble.
- Une chose brodée sur un drap.
- Une pointe courte.
- Une pointe qui est courte.
- Un crayon.
- Une ligne fine qui part d'un point et va à un autre point.
- Je ne le sais pas (11).

Annexe XIV

Réponses au questionnaire destiné aux élèves  
sur le LANGAGE PLASTIQUE

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
SUR LE LANGAGE PLASTIQUE, le 2 mai 1995.**

GROUPE:01  
28 répondants

**Parmi les éléments du langage plastique, lesquels se rattachent à chacune des activités vécues sur le patrimoine à l'automne passé ?**

«*LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS* » au pastel gras:

- Les couleurs claires et foncées (16), les valeurs dans les couleurs (15), la superposition (10), la ligne dessinée (8), les textures représentées (8), la juxtaposition (7), la répétition (7), le chevauchement (6), les textures réelles (6), le volume réel (4), l'alternance (4), la ligne abstraite(3), la perspective en diminution (2).

«*UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE* » en collage:

- La superposition (16), la juxtaposition (10), le chevauchement (4), les textures représentées (4), les textures réelles (3), les couleurs claires et foncées (6), la ligne abstraite (5), la perspective en diminution (4), le volume réel (3), l'énumération (2).

«*DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES* » à la plume et à l'encre de Chine:

- La symétrie (24), la répétition (16), le point (15), la ligne dessinée (12), l'alternance (10), les textures représentées (9), la ligne abstraite (6), les textures réelles (4), l'énumération (4), le chevauchement (2), le volume réel, la superposition.

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
SUR LE LANGAGE PLASTIQUE, le 2 mai 1995.**

GROUPE: 02  
27 répondants

**Parmi les éléments du langage plastique, lesquels se rattachent à chacune des activités vécues sur le patrimoine à l'automne passé ?**

*«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »* au pastel gras:

- Les valeurs dans les couleurs (17), les couleurs claires et foncées (15), la ligne dessinée (11), les textures réelles (9), la superposition (6), les textures représentées (5), la juxtaposition (4), l'énumération (3), la répétition (3), le chevauchement (2), la perspective en diminution (2), la ligne abstraite (2), la ligne tangible, le volume réel, l'alternance.

*«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE »* en collage:

- La superposition (19), la juxtaposition (12), les texture représentées (8), la perspective en diminution (7), les valeurs dans les couleurs (6), les textures réelles (5), le chevauchement (5), les couleurs claires et foncées (4), les textures réelles (3), le volume réel (3), l'énumération (2), la ligne dessinée (2), les textures représentées, l'alternance.

*«DES OISEAUX PARMIS LES PLANTES »* à la plume et à l'encre de Chine.

- La ligne dessinée (19), la symétrie (16), la répétition (15), le point (14), la ligne abstraite (8), les textures représentées (5), la ligne tangible (5), les couleurs claires et foncées (5), l'énumération(4), les textures réelles (2), la superposition (2), le chevauchement (2), la juxtaposition, l'alternance, l'asymétrie, le volume réel, la perspective en diminution.

**RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ÉLÈVES  
SUR LE LANGAGE PLASTIQUE, le 2 mai 1995.**

GROUPE: 03  
28 répondants.

**Parmi les éléments du langage plastique, lesquels se rattachent à chacune des activités vécues sur le patrimoine à l'automne passé ?**

*«LE COQ PASSE ENTRE LES FLEURS »* au pastel gras:

- Les valeurs dans les couleurs (10), les textures réelles (10), les couleurs claires et foncées (7), les textures représentées (7), la ligne dessinée (4), la juxtaposition (3), la superposition (4), le chevauchement (3), la ligne abstraite (2), l'alternance (2), le volume réel (2), la ligne tangible (2), la répétition (2).  
Je ne le sais pas (2).

*«UN PERSONNAGE QUI UTILISE UN OBJET DU PATRIMOINE»* en collage:

- La superposition (9), la perspective en diminution (5), la juxtaposition (4), le volume réel (3), les couleurs claires et foncées (2), les textures réelles, la ligne dessinée, les textures représentées, la symétrie, l'alternance.  
Je ne le sais pas (5)

*«LES OISEAUX PARMIS LES PLANTES»* à la plume et à l'encre de Chine.

- La symétrie (17), le point (8), les textures représentées (6), la ligne abstraite (5), la répétition (5), l'alternance(3), la superposition (2), la juxtaposition (2), la ligne dessinée (2), l'énumération (3), les textures réelles (2), la ligne tangible.  
Je ne le sais pas (1).