

**Guide du
Curriculum
pour l'Enseignement
Secondaire
Adventiste**

Art

**Institut
d'Education
Chrétienne**

TABLE DES MATIERES

REMERCIEMENTS	2
SUGGESTIONS POUR L'UTILISATION DU GUIDE	3
QU'EST-CE QU'UN GUIDE DE CURRICULUM ?	4
A QUI EST-IL DESTINE ?	4
PANORAMA DU GUIDE DE CURRICULUM	5
PHILOSOPHIE	6
RATIONNEL	7
BUTS ET OBJECTIFS	9
VALEURS	12
VALEURS ESTHETIQUES	18
SUGGESTIONS POUR LA MISE EN RELIEF DES PROCEDES D'EVALUATION DANS L'ENSEIGNEMENT DU DESSIN	19
THEMES DE DISCUSSION	21
LA PLACE DES EXPERIENCES D'APPRENTISSAGE ARTISTIQUE	25
CONTROLE	26
PANORAMA D'UNE UNITE SUR LES VETEMENTS	28
THEME	29
ANNEXES	30
Experiences d'apprentissage	

REMERCIEMENTS

Le département de l'Education de la Division du Pacifique Sud de l'Eglise adventiste du septième jour a créé un Centre de conception des programmes pour l'éducation secondaire afin d'aider les enseignants à atteindre plus totalement les objectifs de l'éducation adventiste. Dans ce but, le centre a préparé une série de documents sur l'intégration de la foi adventiste aux méthodes d'enseignement-apprentissage.

Son directeur, le **Dr Barry Hill**, remercie le groupe de professeurs qui ont contribué par leur temps, leurs idées, leurs papiers et leur appui à l'édition originale des documents mentionnés. Des équipes de travail ont été formées pour chaque matière, et des guides du curriculum ont été préparés pour chaque discipline.

Nous remercions la Division du Pacifique Sud pour sa générosité en mettant ces documents à la disposition de l'éducation mondiale adventiste. Nous savons qu'il sera nécessaire de faire des adaptations, selon les réalités locales, mais nous espérons que cette initiative du Pacifique Sud sera en grande bénédiction à de nombreux éducateurs adventistes.

La publication de ce guide en français a été possible grâce aux travaux de traduction et d'adaptation des professeurs Victor Rasoanaivo et Emilienne Rasamoely, de la Division de l'Afrique et de l'océan Indien.

Pour plus d'information concernant l'Institut d'Education Chrétienne et l'obtention d'autres guides du curriculum, veuillez vous adresser à :

*Institut d'Education Chrétienne
Département de l'Education
Conférence Générale de l'Eglise Adventiste du Septième Jour
12501 Old Columba Pike
Silver Springs, MD 20904, EE.UU. de N.A.*

SUGGESTIONS POUR L'UTILISATION DU GUIDE

Il y a plusieurs façons possibles d'utiliser le guide, dans la préparation des cours, des unités ou sujets. Le but est de fournir une liste récapitulative pour la planification. Pour les unités ou les sujets, essayez les démarches suivantes et résumez votre plan en une ou deux pages.

Lire l'aperçu sur le guide, la philosophie, le rationnel et les objectifs, pp. 5-10 pour saisir les point-clés de notre matière.

Examinez la liste des valeurs de la pp. 11-17. Exemples : "sensibilité esthétique". Vous y trouverez aussi des suggestions pour l'enseignement des valeurs en général. Y choisir les valeurs qui semblent nécessiter le plus d'insistance et en prendre note.

Lire les suggestions sur les stratégies d'enseignement des valeurs, pp. 19-20. Exemple : faire des jugements de valeur. En utilisant alors les suggestions des pages 11-20 ajoutez à votre résumé des méthodes d'enseignement.

Lire la liste des thèmes de discussion, pp. 21-24. Exemple : "Acceptation". Extraire de cette liste des idées pour la discussion ou des examens et ajouter des sujets de discussion au résumé.

Vous référant aux expériences d'apprentissage, p. 25 choisir celles qui sont applicables. Exemple : "L'observation directe". Noter des expériences d'apprentissage possibles.

Pour trouver des sujets d'examen, voir pp. 26-27. Les examens doivent correspondre au contenu, aux centres d'intérêts et aux méthodes de votre enseignement. Noter quelques idées.

Pour voir comment utiliser les valeurs, les expériences d'apprentissage et les méthodes d'enseignement dans la préparation, se référer à l'aperçu d'unité de la p. 28. Vous pouvez maintenant peaufiner votre propre résumé et votre sujet ou unité.

Lire les annexes pour d'autres ressources didactiques. Ainsi que vous vous en rendrez compte, la planification requiert la combinaison mûrement réfléchie de plusieurs compétences. Cette méthode donne au sujet ou à l'unité une perspective orientée vers les valeurs selon la conception chrétienne adventiste.

QU'EST-CE QU'UN GUIDE DE CURRICULUM ?

Dans le contexte scolaire adventiste un “guide de curriculum” est une déclaration de valeurs et de principes orientant le développement du curriculum. Ces valeurs et principes procèdent de la philosophie de l'Education Adventiste qui professe d'importantes idées, sur le vrai, le réel et le bien. L'objectif du guide est de montrer comment les valeurs et la foi adventiste peuvent s'intégrer à l'enseignement académique. Dans le même temps, il en propose le comment par quelques exemples. Ce guide, étant conçu comme ressource d'idées pour la préparation de la matière, se veut plus utile qu'exhaustif ...

Nous essayons de présenter une perspective adventiste mais nous comprenons bien que certains aspects du cours pourraient s'enseigner de la même manière où que cela se passe. Superficiellement parlant, il se pourrait que les objectifs et le contenu de maints sujets enseignés dans les écoles adventistes semblent différer de peu de ceux des syllabi officiels, ce n'est que parce que le contenu apparaît neutre en termes philosophiques. Dans la pratique enseignante de plus amples réflexions feront apparaître des différences dans l'accent mis sur le contenu et dans l'approche de ces sujets, comme se feront pour des différences notoires dans d'autres sujets et procédés curriculaires. Ces différences de degrés découlent de la philosophie qui sous- tend le guide.

Ce guide du curriculum de dessin contient : un aperçu du guide de curriculum ; une philosophie ; un rationnel ; les objectifs ; une liste des valeurs et des suggestions sur leur mise en relief ; des suggestions sur la didactique des valeurs ; une liste des thèmes de discussion ; des expériences d'apprentissage ; un organigramme de démonstration de procédure de préparation d'unité ; et les annexes contenant des méthodes didactiques et un résumé de syllabus officiel.

Le guide présuppose l'acceptation de l'obligation d'enseigner les compétences de base, les sujets et thématiques spécifiés dans de nombreux syllabi officiels. Le document en propose certains dans une liste récapitulative et donne des suggestions pratiques utiles dans la préparation de répartition de cours de programmes, d'unités et de leçons. Ce faisant, il devient la référence de base pour les enseignants. Il ne veut pas remplacer les programmes individuels des enseignants, mais plutôt guider à l'élaboration des dits. Le guide prétend surtout montrer comment une bonne pratique peut se situer dans une perspective d'enseignement de valeur qui soit chrétienne. Les enseignants peuvent utiliser ces outils soit pour ré-interpréter les documents de curriculum officiel selon une perspective adventiste, soit simplement pour enseigner selon cette perspective si la matière est facultative.

A QUI LE GUIDE EST-IL DESTINE ?

Le guide est avant tout destiné à tous les enseignants des écoles secondaires adventistes. Il constitue en outre un point de référence de conception de curriculum aux directeurs et administrateurs du système éducatif adventiste. Plus encore, il se propose de montrer aux autorités gouvernementales qu'il y a dans le curriculum des points sensibles particuliers qui justifient l'existence d'un système scolaire adventiste. On utilisera ce document pour orienter toute planification du curriculum, que ce soit pour créer des leçons ex nihilo, avec l'aide des syllabi officiels ou pour évaluer des unités ou des ressources.

PANORAMA DU GUIDE DE CURRICULUM

Le guide définit les arts visuels en tant que procédés de fabrication et d'interprétation d'illustration et de dessins.

Sa philosophie et son rationnel dépeignent la nécessité du dessin pour les élèves, les chrétiens, la communauté et la culture.

**LA CAPACITE ARTISTIQUE
SE DEVELOPPE EN VISANT
LES OBJECTIFS TELS QUE :**

- Le développement de la sensibilité à la beauté du monde créé par Dieu.
- Réfléchir l'image de Dieu telle qu'elle est exprimée uniquement dans l'expression artistique.

**LE DESSIN MET L'ACCENT SUR
DES VALEURS TELLES QUE :**

- Equilibre
- Harmonie
- Justice
- Responsabilité

**IL EST STIMULE PAR LA
CONSIDERATION DES
THEMES DE DISCUSSION
TELS QUE :**

- La liberté d'expression
- L'identité culturelle
- L'influence des jeux de hasard
- Les principes du loisir

**LE DESSIN SE CREE, QUAND
NOUS PERMETTONS AUX
ELEVES DE S'ENGAGER
DANS DES EXPERIENCES
DE NATURE :**

- Directe
- Médiatisée
- Intuitive
- Mnémique
- Réactive aux inter-relations

PHILOSOPHIE

Ce guide de curriculum affirme que Dieu est et qu'Il a créé l'homme et son milieu. Cet milieu reflète quelque chose de la beauté de la création originelle, et aussi la laideur causée par la lutte du bien et du mal dans le monde.

L'art peut refléter la conception chrétienne de la création et du bien et du mal, en partie, parce que le processus artistique démontre les relations entre ce qui est et ce qui devrait être. L'art est influencé par les principes moraux et religieux et il réalise la jonction de nos perceptions de notre environnement à ces principes. Dieu nous les a donnés dans sa révélation spéciale dans l'histoire et la littérature que renferme la Bible. L'art nous aide à saisir comment la révélation naturelle dans l'environnement confirme la révélation divine des Ecritures.

Notre croyance en un Dieu Créateur influence notre perception de notre environnement, de nous-mêmes et de notre relation avec Dieu. Cette croyance nous détermine à répondre à Dieu sur le plan esthétique. Nous concevons notre appréciation de la beauté comme résurgant de Dieu et nous répondons au beau car faits à Son image. Nous ressentons le besoin et le désir de création artistique d'objets autant que nous apprécions nos expériences esthétiques, et parce que la créativité participe de l'image de Dieu. L'expression artistique originale est notre réponse à Dieu et à l'humanité.

L'art vient de Dieu et est offert à chacun pour la découverte de sa propre identité, de sa valeur et de sa potentialité créatrice. L'entreprise artistique peut raffermir notre concept de Dieu et de développer notre relation avec Lui. Lorsque nous aimons et connaissons Dieu, notre sensibilité artistique s'accroît. Et réciproquement, notre expérience et nos sentiments sensibles sont des moyens qui nous permettent de nous approcher encore plus de Dieu. Tout autant qu'ils nous aident à clarifier et exprimer nos sentiments quand nous touchons à l'évidence de son expérience et de ses expériences sensibles révélées dans l'univers autour de nous. Connaissant cela, nous sommes amenés à voir les autres hommes autour de nous comme des êtres de grande valeur, uniques puisque faisant partie de la merveilleuse création divine. Et aussi, cela nous entraîne à céder aux autres une partie de nous-mêmes dans notre expression artistique.

RATIONNEL

Ce que sont les arts visuels :

Les arts visuels peuvent se concevoir comme un processus de création et d'interprétation d'illustrations et de dessins. La matière présuppose la prédominance des sens de la vision, mais ne nie pas l'utilité de tous les sens dans la création et l'interprétation d'illustrations.

Par la création de formes visuelles, les élèves visualisent et comprennent leurs idées et leurs sentiments. Ces processus leur fournissent une trame exceptionnelle d'expression et de communication. Ils développent ainsi leur capacité de perception et de sentiments sensibles et leur pensée créatrice.

L'étude de dessins, d'objets d'art et de leur environnement amène les élèves à connaître leur culture et leur monde. A travers ces processus, les élèves développent leur capacité d'interpréter leur environnement et leur monde, à s'en faire une opinion et à y répondre.

Les arts visuels activent et élèvent les réponses sensibles et sentimentales au monde des hommes, à Dieu et à l'environnement.

L'apprentissage des arts visuels ne se forme pas automatiquement, comme un aboutissement de la maturation. Les élèves ont besoin d'expériences positives continues et séquentielles dans l'apprentissage de procédés et de compétences inhérents à la création et à l'étude d'illustrations.

Ces procédés peuvent inclure : perception sensorielle du monde, manière individuelle d'y répondre, manipulation des médias pour générer de nouvelles idées et de nouveaux dessins, organiser le matériel et les dessins pour exprimer des idées et des sentiments, évaluation des dessins pour comprendre, apprécier et prendre des décisions.

La nécessité des arts visuels :

L'éducation aux arts visuels est importante en ce qu'elle permet le développement de la sensibilité esthétique à l'environnement et l'apprentissage d'un langage visuel.

Ce système de symboles visuels représente un moyen de connaissance non-verbale, qui est une manière par laquelle quelques aspects sensibles et sentimentaux de notre monde peuvent être compris et partagés. Il permet ainsi à nos élèves de communiquer et d'exprimer nos idées et nos sentiments, visuellement, et de répondre au monde qui nous entoure avec entendement, imagination et sensibilité.

Les arts visuels et l'élève :

Chaque élève est capable de vision personnelle, de perspicacité et de créativité. Le dessin permet aux élèves d'avoir une claire vision de leurs émotions et de leurs sentiments. Un aspect important de l'enseignement du dessin est que les élèves utilisent et analysent des sentiments, des idées, et l'imagination alors qu'ils restructurent leur monde avec expression. Le dessin met l'accent sur l'approche exploratrice de l'apprentissage dans laquelle sont encouragées les expériences pour être exprimées et interprétées, de façon personnelle. Il est essentiel que les élèves développent leur capacité à utiliser des dessins, des objets, des

documents et des techniques pour exprimer des idées et répondre de façon personnelle à leur environnement.

La capacité de perception, de réponse et de discrimination émotionnelle est de recours dans les expériences de vie et les interprétations que les élèves ont des autres disciplines. Les arts visuels offrent aux élèves des occasions de découvrir leurs intérêts et leurs talents, ce qui permettra des choix à bon escient des activités professionnelles ou récréatives. Un engagement créatif ainsi que la capacité de pensée visuelle sont essentiels.

Les arts visuels et la communauté :

A mesure qu'ils grandissent, les élèves deviennent plus au courant des divers moyens dont l'information est communiquée dans leur environnement communautaire. La qualité environnementale et le changement devront se représenter de plus en plus visuellement. Les dessins, les symboles et objets seront aussi utilisés largement comme porteurs de signification.

Par les expériences en arts visuels, les élèves peuvent acquérir une culture visuelle, leur permettant de participer plus pleinement à la vie de la communauté.

Arts visuels et culture :

Nos activités et nos objets nous permettent d'élaborer un système de croyances qui se reflètent dans les valeurs de la société. Ces croyances et ces valeurs forment les cultures qui s'expriment en une multitude de milieux et de styles de vie.

Pour conceptualiser pleinement les aspects significatifs de ces cultures, les élèves devraient participer au dessin puisqu' aussi bien nos croyances, idées et valeurs sont représentées de plus en plus sous forme visuelle. Cette participation cultivera leur capacité d'exprimer plus encore de leur héritage culture par le dessin . Ce faisant, le dessin leur permettra de contribuer plus positivement encore à tous les aspects de la vie culturelle de leur pays dans les salles de classe, à la maison et en collectivité. A travers le dessin, les élèves apprennent aussi à faire le tri dans des éléments culturels de mérites variés.

Les arts visuels et les chrétiens :

Le langage artistique et la sensibilité nous permettent de raffermir notre compréhension de Dieu. Ceci parce que l'homme se rapporte à Dieu en partie par le développement des sentiments et de l'imagerie visuelle. Nos expériences religieuses incorporent une dimension unique personnalisée qui se peut développer de façon intuitive à travers l'expression artistique.

Le dessin nous permet aussi d'utiliser nos expériences intérieures, en donnant forme à nos options d'existence. L'imagerie artistique nous aide à communiquer la bonne nouvelle chrétienne de façon plus complète . Il nous aide aussi à distinguer les aspects chrétiens de la culture des aspects séculiers.

BUTS ET OBJECTIFS

Dans la liste de buts et d'objectifs ci-dessous, les buts sont numérotés. Sous chacun d'eux sont donnés les objectifs y afférents. Il est patent que les cinq buts et les dix-huit objectifs suivants ont été tirés du syllabus "Cours de Dessin" en classes de 5^{ème} - 2^{nde} du Bureau des Ecoles Secondaires des Nouvelles Galles du Sud. Ces objectifs sont contenus dans ce guide du fait que leurs points forts forment le résumé adéquat de la direction que l'enseignement du dessin devrait prendre en ce moment selon l'avis du Comité du Guide de Curriculum.

LES ARTS VISUELS VISENT A DONNER AUX ELEVES DES OCCASIONS DE :

1. Développer leurs expressions et communications visuelles en produisant des oeuvres d'art.

Objectifs afférents :

- Découvrir l'image de Dieu qui leur est innée par des explorations dans leurs milieux.
- Discerner ceux des éléments d'expression aux relents d'athéisme
- Légitimer leurs expériences religieuses et culturelles par la manipulation médiatique expressive
- Réagir avec délicatesse aux problèmes et valeurs moraux exprimés dans le monde autour d'eux.
- Développer des compétences de manipulation en vue de l'expression de soi
- Trouver des idées d'illustrations en ayant l'expérience des gens, des sites et choses autour d'eux
- Utiliser les sentiments, l'imagination et la mémoire comme sources d'idées dans la création
- Expérimenter les différentes façons d'utiliser les matières premières pour exprimer les idées et les sentiments.

2. Développer la conscience sensible et l'imagination par la vue et l'observation.

Objectifs afférents :

- Comprendre que l'imagination est un trait de caractère qui est un don de Dieu
- Distinguer entre la conception du monde chrétienne et plus largement la compréhension de la société de la condition du monde et du sens de la vie.
- Comprendre, ne serait-ce qu'approximativement, le fait que l'idéal de Dieu pour ses enfants dépasse de beaucoup ce que les hommes peuvent penser et ressentir.
- Réaliser que l'originalité de l'expression artistique procède de dons divers, de capacités particulières aux hommes.
- Faire la distinction entre les intentions de Dieu et le choix humain dans l'expression artistique.
- Développer la sensibilité à la beauté et aux subtilités esthétiques du monde créé par

Dieu.

- Acquérir la confiance et des compétences dans l'utilisation d'un éventail de matériels et des techniques.
- Devenir conscients du milieu environnant par l'apprentissage par la vue et les autres sens.
- Réagir au monde visuel avec imagination afin d'explorer de nouveaux moyens de vision et d'observation.
- Comprendre leurs réactions au monde en trouvant, utilisant et discutant les qualités et relations visuelles.

3. Développer la compréhension et l'appréciation des iconographies, dessins et objets du passé et du présent.

Objectifs afférents :

- Relier les représentations culturelles passées et présentes aux concepts et idéaux chrétiens.
- Réagir aux dessins et objets qui interpellent plus particulièrement les valeurs chrétiennes.
- Faire la distinction entre les dessins, les objets et les iconographies de différentes normes morales.
- S'informer des changements et adaptations que les différentes cultures ont faits dans leur représentation des thèmes et des matières chrétiens.
- Enquêter sur les valeurs exprimées dans les iconographies passées et contemporaines.
- Développer un sentiment de gratitude pour la beauté de l'environnement aussi bien naturel qu'artificiel.
- Enquêter sur les différentes façons par lesquelles les artistes expriment sous formes visuelles leurs idées, leurs sentiments et leurs croyances.
- Produire et juger leurs propres iconographies.
- Utiliser leur imagination pour explorer les moyens de réagir aux illustrations.
- Apprécier l'art d'autrui par la découverte de la signification, la formation et l'expression de raisons.
- S'informer de la façon dont les lieux, le temps, le matériel et la culture agissent sur la signification des iconographies et des dessins.

4. Développer la capacité de penser et d'agir de façon créatrice.

Objectifs afférents :

- Apprécier leur capacité de manipuler de façon créatrice le milieu créé par Dieu auquel ils sont confrontés personnellement.
- Distinguer ceux des éléments d'expression et de communication qui ne reflètent pas l'image de Dieu.

LES VALEURS

Ci-dessous une liste de valeurs groupées, importantes dans l'enseignement du dessin et accompagnée de quelques suggestions de façons de mettre l'accent sur chaque valeur dans différents contextes de leçons.

Sensibilité esthétique

Pour développer la sensibilité esthétique :

- Saisir toutes les occasions de montrer aux élèves comment la conscience esthétique rehausse le désir du beau et du bien-conçu.
- L'art entretient l'appréciation de la beauté de l'environnement naturel tout comme celui artificiel.

Conscience d'un héritage

Montrer l'héritage artistique à travers :

- l'appréciation des oeuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui
- visite de galeries avec projections de diapositives le cas échéant
- la lecture de notre héritage littéraire
- la connaissance de notre particularité régionale.

Une pensée équilibrée

Pour entretenir l'équilibre :

- Faire bien comprendre aux élèves que l'être humain dans sa totalité se développe selon un mode de pensée équilibré
- Montrer l'utilité de l'art dans l'éducation en ce que la sensibilité esthétique est une composante du mode de pensée équilibrée.

Le soin

Pour développer le soin :

- Le soin procède de la fierté du travail.
- Cela touche des détails comme de nettoyer les pinceaux et la paillasse ; le soin constant pour l'équipement et le haut degré de finition des dessins
- Le soin demande l'encouragement incessant de la part du professeur.

La confiance

Pour entretenir la confiance de l'élève en ses capacités :

- Conforter l'estime que l'élève a de lui-même
- Maintenir une atmosphère de création
- Encourager l'élève à atteindre quelque niveau de compétence

Coopération

Pour encourager à la coopération :

- Imaginer des projets de groupes

- Organiser le partage de ressources limitées. Exemple : pour permettre le partage dresser la liste d'utilisation de la chambre noire.
- Interagir avec la communauté dans des situations qui demandent la mise en commun des ressources
- Une liste de tours de nettoyage peut développer la coopération. De telles listes démontrent les avantages de la spécialisation.

Le courage

Le courage consiste en certaines qualités comme l'esprit d'aventure, de risque et de découverte. Pour développer le courage, montrer aux élèves comment :

- prendre des risques
- gérer la peur de l'inconnu. Exemple de prise de risque : essayer différents vernis de poterie.
- Montrer des expériences parsemées de surprises à caractère quasi-miraculeux.

Les valeurs culturelles

Pour développer les valeurs culturelles :

- utiliser toute occasion de faire ressortir comment les beaux-arts comptent et reflètent la culture, comment ils montrent à l'homme sa destinée et lui donnent une compréhension de sa place dans la société.

La dignité

Pour développer la dignité :

- Etablir la compréhension des élèves de leur identité propre, de leur propre valeur, de leur sens de valeurs personnelles internes.
- Une tactique pourrait consister en la recherche d'un groupe racial défavorisé. Exemple de question : Que peut-on dire de ce groupe, qu'est-ce qui lui procure identité, dignité et importance à ses propres regards ? A l'aide de couleurs ou de l'argile représenter un aspect de la culture exprimant son identité (un masque, une arme, etc.)
- Peindre un paysage où vit le groupe en y exprimant la façon dont il s'y rapporte et s'y intègre.

Le sens du discernement

Pour développer le sens du discernement :

- Développer la capacité de distinguer l'absence de qualités artistiques négatives dans l'évaluation du dessin.
- Le rôle de modèle de discernement que joue l'enseignant dans les discussions sur l'art.
- Etudier un large éventail d'oeuvres d'art qui expriment l'héritage culturel.

La compassion

Pour développer la compassion :

- Encourager les élèves à exprimer verbalement leur frustrations quand ils ont des problèmes dans l'expression des idées.

- Il faut aux élèves des occasions de travailler en groupes, ou en collaboration sur des projets. Ce travail fait appel à la capacité intuitive d'établir et entretenir des relations.
- Les discussions sur les illustrations doivent nécessairement encourager la compassion entre les participants.

La souplesse

Pour développer la souplesse :

- Essayer de nouvelles choses, dans le cours.
- Etre à même de changer l'orientation de travail.

Par exemple, introduire des projets collectifs dans lesquels un élève commence la réalisation et un autre la finit, suivant la même conception ou selon une autre interprétation.

- Essayer des projets de groupe auxquels les élèves travaillent avec différents moyens pour réaliser une oeuvre unique qui pourrait être une photographie, un collage, des peintures, des statuettes en argile, etc.

L'amitié

Pour développer l'amitié :

- Organiser des travaux d'équipes nécessitant coopération et partage
- Donner des occasions aux élèves de se soutenir dans l'adversité.

La générosité

Pour développer la générosité :

- Susciter des feedbacks, peut-être lors des travaux de groupe, des idées positives, des renforcements, des glorifications
- Utiliser les conseils : sur l'art pour améliorer le travail ou pour se faire une meilleure idée des situations.

La reconnaissance

Pour développer la reconnaissance :

- En classe, diriger la reconnaissance envers Dieu, pour notre place dans le monde, notre créativité et pour notre capacité de réjouissance dans les arts.
- Rendre possible l'expression de la reconnaissance envers les autres et programmant des situations dans lesquels les élèves auront à s'entr'aider, ce qui occasionnera l'expression de reconnaissance.
- L'enseignant comme modèle de reconnaissance.

L'honnêteté

Pour encourager à l'honnêteté :

- Encourager les élèves et critiquer individuellement leur propre travail
- Les élèves dresseront les listes des aspects positifs et négatifs de leurs travaux successifs.
- Encourager les élèves à se faire une critique réciproque de leurs oeuvres, relever les

aspects positifs et négatifs et proposer des conseils pour s'améliorer.

L'individualité

Pour développer l'individualité :

- Montrer la valeur de l'expression personnelle
- Donner soi-même le modèle de la valeur de la production d'idées personnelles
- Insister sur le fait que les expériences personnelles sont exceptionnelles et méritoires en ce qu'elles sont les seules qui impliquent certaines composantes de notre "monde", telles que notre sincérité, nos convictions et notre éducation.
- Passer du temps avec chaque élève pour leur prodiguer encouragement et consolidation positive de leurs idées et de leurs illustrations.
- Remarquer que la créativité est un moyen pour les élèves de développer leurs différentes pensées et leurs capacités de résolution de problèmes.

L'ingéniosité

Pour développer l'ingéniosité :

- Attirer l'attention sur la capacité de transformer les fautes et les échecs en réussites et améliorations dès lors que l'on se rend compte qu'un changement de direction et d'approche est nécessaire. L'exemple sur la souplesse nous en donne une idée, où il est possible de proposer un projet commun, dans lequel un élève commence et un autre finit, soit suivant le même concept soit en l'interprétant différemment.
- Utiliser différents moyens et combinaisons pour un même projet.

La justice

- Remarquer que la justice englobe les notions d'équité et d'égalité
- Dans les contrôles corriger avec équité
- Etre équitable dans l'assistance aux élèves
- Donner comme thèmes de discussion artistique les problèmes raciaux et sociaux.
- Exemples autochtones d'erreurs judiciaires.

La liberté

Pour développer l'idée de liberté :

- Donner des occasions d'exercer le choix, expliquer parfois de nouvelles organisations ou de nouvelles compétences pour que les élèves tard-venus puissent avoir un choix réel.
- Prendre une attitude non-agressive vis-à-vis des conceptions d'autrui, mais encourager l'auto-critique dans ses formes, idées, etc.
- Si les élèves ne se branchent pas sur un projet, revenir aux programmes ordinaires précédents, être non-directif ou adopter un modèle contractuel.

L'organisation

Pour développer l'organisation :

- Encourager la capacité de travailler en groupe et de progresser dans la cohésion
- Donner un modèle d'organisation dans l'agencement et l'arrangement de la salle de

classe.

- Etre conséquent et s'assurer que les instructions pour les projets des élèves soient structurés et qu'ils surveillent leurs progrès systématiquement.

La patience

Pour développer la patience :

- Impartir un temps juste pour réaliser les dessins
- Donner l'exemple de la patience et de son caractère corollaire, l'application
- Encourager les élèves à la ténacité, et les aider à découvrir les moyens de résoudre leurs frustrations.
- S'assurer qu'ils ont toujours quelque chose à faire, et qu'ils se gardent de l'habitude de musarder ou de dire qu'ils n'ont rien à faire.

La persévérance

Pour développer la persévérance :

- Donner des exemples vécus de bienfaits de la persévérance dans les biographies ou dans l'histoire de l'art.
- Montrer les fruits de la persévérance dans les magazines traitant de l'art.
- Ne rien accepter d'eux que le meilleur en insistant que l'application améliore toujours les résultats.

Un état d'espoir positif

Pour développer :

- Contrôler sa propre attitude et établir une atmosphère de classe positive.
- Aider les élèves à être conscients de leur propre valeur en les encourageant et les poussant à la réussite (Voir la rubrique Confiance).

Fierté du travail

Pour développer la fierté du travail :

- Développer chez les élèves l'estime de soi.
 - Montrer la façon dont les facteurs internes et externes peuvent influencer leur travail.
 - Etablir un environnement positif d'entr'aide.
 - Demander un rapport écrit de travail
 - Encourager l'acceptation constructive de la critique du travail individuel et de celui d'autrui.
 - Exposer les réalisations sur un indicateur visuel.
 - Amener les élèves à connaître et utiliser des techniques et des méthodes performantes.
- Par exemple, souvent la poterie en rouleau n'est pas prisee, ou un enduit de peinture peut ne pas être compatible avec le vernis de finition.

Le respect

Par le dessin, le respect devra s'enseigner en tant que valeur : respect de soi, respect du milieu et respect d'autrui (tolérance). Pour enseigner le respect :

- Donner l'exemple de respect dans l'attitude de l'enseignant envers ses étudiants
- Exposer les oeuvres des élèves
- Etablir que le respect s'appuie sur le respect de son propre travail
- Etablir une atmosphère d'acceptation.

La responsabilité

Pour développer la responsabilité :

- S'attacher à indiquer les formes de responsabilités de l'artiste envers son oeuvre.
- Clarifier comment l'art influence autant l'artiste que son public.
- Organiser des situations dans lesquelles les élèves doivent accepter les conséquences de leur création artistique.
- Planifier une organisation permettant quelque autorité aux élèves.

L'auto-discipline

Pour développer l'auto-discipline :

- Rappeler aux élèves la nécessité de l'application
- Insister que le travail de l'art est un travail d'arrache-pied, que l'artiste ne doit pas rester là à attendre une quelconque inspiration créatrice, il y a des délais à respecter.
- Organiser le travail pour que les élèves obéissent à leur propre rythme pour poursuivre et atteindre leurs buts.
- Présenter diverses expériences à réaliser. La variété peut encourager certains élèves à plus de suite dans leur travail.

La sincérité

Pour développer la sincérité :

- Réduire au minimum la part de fantasme et de superficialité dans les oeuvres des élèves
- Montrer qu'il est important d'être sincère et réaliste, en se mettant à l'école de la réalité
- Amener à un contact précoce avec la sincérité. Exemple : demander aux élèves de 3^{ème} de déjà dessiner des portraits.
- Le rôle de modèle de sincérité de l'enseignant est d'importance.

L'économat

Pour développer l'économat :

- Présenter des vues contrastées sur la façon de gérer la conservation de l'environnement
- Présenter les thèmes de discussion sur l'environnement comme des sujets de réflexion artistique
- Conserver le matériel artistique, comme les peintures et les ustensiles de dessin.
- Démontrer pourquoi nous devons prendre soin des choses
- Amener les élèves à penser l'économat selon la théorie de la causalité.

LES VALEURS ESTHETIQUES

Les valeurs esthétiques se centrent sur l'appréciation et l'expression de la beauté dans ses multiples formes. Pour pouvoir apprécier plus pleinement la beauté, les artistes aspirent à augmenter leur sens artistique et leur sensibilité au beau. S'apercevant de l'intérêt des multiples aspects de la beauté dans les arts, ils essaient d'exprimer cette beauté de manière conforme du développement de leurs perceptions. Ci-dessous nous donnons une liste de valeurs correspondantes au domaine esthétique :

Alternance
Equilibre
Beauté
Clarté
Composition
Contraste
Créativité
Dessein
Dissonance
Diversité
Dominance
Economie
Souplesse
Aisance
Gradation
Harmonie
Impact
Intégration
Originalité
Répétition
Rythme
Simplicité
Spontanéité
Subtilité
Symétrie
Euphémisme
Exception
Unité

SUGGESTIONS POUR METTRE L'ACCENT SUR LES PROCEDES D'ENSEIGNEMENT DES VALEURS DANS LES COURS DE DESSIN

Cette partie du guide retrace brièvement quelques types possibles de procédés pédagogique pour introduire et mettre l'accent sur les valeurs dans l'enseignement du dessin.

1. Identifier et examiner constamment les valeurs exprimées et implicites dans les oeuvres d'art
Voici quelques questions envisageables :
 - Quel est le message ou la valeur exprimée dans cette oeuvre d'art ?
 - Quels sentiments y sont évoqués ?
 - Quels présupposés y a-t-il derrière le dessin ?
 - Quel est le contexte historique qui a influencé le dessin ?
 - Comment le dessin reflète-t-il les valeurs de la société ?
 - Quel est le style de vie de l'artiste, et en quoi cela influe-t-il le dessin ?
2. Organiser un environnement propice à encourager les élèves à donner de la valeur à leur propre art. Les enseignants pourront saisir les occasions de relever les qualités positives du travail des élèves. Ils pourront aussi juger moins positivement le travail tout en aidant l'élève à se sentir bien dans la réalisation du dessin.
3. Aider les élèves à expliciter les affirmations de valeur dans leurs oeuvres aussi bien que dans celles d'autrui. Voici quelques questions pour clarification :
 - Qu'avez-vous en esprit quand vous aviez décidé de vous exprimer ainsi ?
 - Qu'essayez-vous d'exprimer par ce dessin ?
 - Pourquoi vous exprimez-vous ainsi ?
 - Que voulez-vous dire par votre commentaire de la valeur dans ce dessin ? Expliquez-vous.
 - Pourquoi adoptez-vous ce point de vue dans ce débat ?
4. Aider les élèves à émettre des jugements de valeur sur l'art. Il nous faudra aider continuellement les élèves à identifier et à former des critères de jugement sur la valeur des oeuvres d'art. Voici des échantillons de questions :
 - Cette oeuvre est-elle de quelque mérite ? Sur quelles bases établissez-vous votre jugement ?
 - Quels sont les critères de jugement de ce qui est normalement bon ou mauvais dans les arts ?
 - Que pensez-vous du mérite de ce dessin dans sa forme et dans son concept si l'on se réfère au Décalogue ou aux autres critères bibliques ?
 - Voudriez-vous ranger les critères d'évaluation des arts suivants par ordre de mérite ? Justifiez votre choix.
5. Aider les élèves à décider en connaissance de cause dans leurs choix et créations artistiques. Une des tactiques consiste à utiliser le type d'analyse des valeurs qui s'attache aux conséquences du choix ou de la création d'un style ou d'une matière artistique. Les questions suivantes illustrent la tactique :
 - Si nous affichons ce tableau en classe, quelles peuvent être les conséquences - positives ou négatives, à court ou long-terme, pour vous, les autres élèves, les enseignants, l'église?

- Quelles sont les preuves - tirées de l'histoire, des Ecritures ou d'autres sources - que les conséquences supposées plus haut puissent se réaliser ?
 - Devrions-nous alors afficher ici le tableau ?
6. Discuter des problèmes de la vie courante de la classe qui sont chargés de valeur, que l'initiative en vienne du professeur ou des élèves, de façon formelle ou informelle. Vous en trouverez des exemples aux pages 23-26 de ce guide.
 7. Aider les élèves à voir dans le dessin un moyen de communiquer avec Dieu. Deux points sont importants :
 - Dans le dessin, il y a beaucoup de discussion sur la sensibilité émotionnelle et esthétique. A mesure que les élèves acquièrent une "intelligence des sentiments", leur sensibilité leur permet de réagir avec plus de sensibilité à leurs sentiments, aux besoins de la société et à Dieu. Ainsi comprise, la sensibilité donne plus de profondeur, plus de conscience et plus d'équilibre à la vie et aide les élèves à établir des relations sentimentales avec Dieu.
 - L'appréciation de ce qui est beau peut amener les élèves à établir des relations avec Dieu. En percevant et en discutant des qualités telles que l'équilibre, l'harmonie et la beauté dans le dessin, ils peuvent mieux saisir les qualités du Créateur et partant d'établir avec Dieu des rapports émotionnels tels que le respect et l'admiration.
 8. Utiliser la faculté d'imagination comme moyen d'établir des valeurs. Il est possible de créer des occasions de faire entrer les valeurs dans les activités d'imagination. Les questions suivantes illustrent cette possibilité :
 - A quoi rimerait votre vie ou celle de la communauté si vous démissionniez de ce problème ?
 - Imaginez ce que fut la vie 100 ans plus tôt. Dans quelles mesures, cette situation influence-t-elle vos valeurs présentes ?
 9. Utilisez de nombreuses variétés d'activités dans l'appréciation et l'histoire de l'art. Exemples :
 - Identifier des problèmes de valeurs dans d'autres cultures. Exemple de retour de l'humanisme grec pendant la Renaissance.
 - Identifier les différentes attitudes vis-à-vis de la silhouette humaine dans les autres cultures.
 - Distinguer l'érotisme artistique selon les sensibilités culturelles.
 - Discuter des problèmes soulevés dans l'appréciation artistique.
 - Découvrir comment le contexte social détermine l'expression des valeurs. A titre d'exemple, l'expression artistique de la valeur et de la permanence de l'ancienne Egypte dépeint la vanité de son système de croyances. Comparez ces croyances à celles des Adventistes.
 - Recherchez dans quelles mesures l'art du XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècles révèle une société superficielle en quête de plaisir facile.
 10. Créer des occasions pour les élèves d'exercer les valeurs dans leur vie même. Exemples:
 - Quelles sont les relations entre cette activité artistique et vos valeurs ou votre vie ?
 - Quels intérêts retirez-vous personnellement de cette activité artistique ?
 - Que faire face aux idées exprimées par vos propres oeuvres d'art ?

THEMES DE DISCUSSION

De toute évidence, des problèmes existentiels de toutes sortes viendront à parsemer votre enseignement quels aspects de l'art que vous enseigniez. Les discussions des thèmes conduisent à considérer plusieurs valeurs et souvent influent sur l'appréciation et la création d'oeuvres d'art. Les élèves doivent aborder et réfléchir sur nombre de problèmes de leur vie quotidienne et qui sont des stimuli pour leur art. Quelques uns de ces centaines de problèmes d'adolescents sont donnés ci-dessous en guise d'aide-mémoire à des enseignants zélés qui recherchent des idées de matériel stimulant. Ils sont groupés en douze séries.

1. **Acceptation :**
 - Accepter sa propre individualité
 - L'Eglise
 - La famille
 - Le pardon
 - Dieu
 - Nos semblables
 - Nos partenaires

2. **Distractions et loisirs :**
 - Jeux électroniques
 - Fréquentation de discothèque et de salles de danse
 - Les drogues
 - Les films
 - La loterie
 - Les jeux d'argent et de hasard
 - Les magazines, romans et livres
 - La musique
 - Les jeux d'intérieur
 - Activités de loisir du Sabbat
 - Le sexe
 - L'alcoolisme social
 - Le sport
 - Le théâtre
 - Le transport
 - La vidéo et la télé
 - La violence

3. **La santé :**
 - Les systèmes d'assistance publique : centres pour la drogue, pour les mauvais traitements à enfant, les conseillers psychologiques
 - Le régime équilibré - les aliments peu nutritifs - Le végétarisme - Contrôle du poids - Le thé et le café - Le sucre etc.

- La drogue - L'alcool - La cigarette (les sous-titrages publicitaires)
 - L'exercice physique
 - Gestion des tensions et des crises
 - Les problèmes
4. La prise de décision :
- Découvrir la volonté divine dans la prise de décision
 - Etablir un point de départ- des postulats philosophiques - pour donner une crédibilité aux décisions, établir des points de départ.
 - Influence des condisciples sur la prise de décision
 - Le processus de prise de décision
 - La Bible et la prise de décision
 - Les valeurs
5. L'identité :
- La reconnaissance de sa propre valeur aux yeux de Dieu
 - Androgénie : reconnaissance des rôles sexuels
 - L'apparence
 - Le contrôle
 - Le développement de sa propre valeur
 - Reconnaissance du développement cognitif, moral, physique et social
 - L'habillement
 - Les héros
 - La réussite, le développement, la vocation
 - Le suicide et la mort
6. L'amour, le sexe et le mariage :
- L'avortement
 - Les rendez-vous amoureux
 - Le divorce
 - L'homosexualité
 - Aimer, c'est donner
 - Responsabilité de subvenir aux besoins de la famille
 - Le sexe avant le mariage
 - Les relations sexuelles
 - Le parent unique
 - Les maladies sexuellement transmissibles, SIDA
7. Les relations :
- Les relations fondamentales :
- Les situations d'adoption
 - L'autorité

- Le criticisme
 - La justice
 - Le génie génétique
 - L'honnêteté
 - Hypocrisie
 - Le langage - Le juste langage
11. L'intérêt de l'art dans la vie :
12. Les problèmes technologiques :
- Les chloro-fluoro-carbones
 - La conservation de l'énergie
 - Les aliments de renfort
 - L'installation des industries
 - L'exploration de l'espace - Les ordures - Les économies - L'espionnage - Les voyages spatiaux.
 - Recyclage des déchets

LA PLACE DES EXPERIENCES : DIDACTIQUE DU DESSIN

Tout au long de ce guide, on a souligné l'importance de l'existence et du rôle de Dieu en tant que Créateur. Nous considérons le dessin comme un moyen d'expérimenter de façon tangible l'existence de Dieu, comme son oeuvre et son amour de la beauté. Au travers de l'art nous pouvons améliorer nos sensibilités émotionnelles et esthétiques, en répondant à Dieu du point de vue des sentiments et de l'intuition. Il s'en suit que les expériences de toutes sortes, directes ou non peuvent nous permettre de nous mettre en contact avec le Dieu qui nous a créés. Partant, puisque nous répondons à Dieu en tant qu'êtres doués de sentiments et perméables aux expériences, il est nécessaire d'organiser un ensemble d'expériences didactiques, comme faisant partie du programme du cours de dessin.

Il est utile de classer les expériences didactiques en six catégories, qui sont : expériences

- directes
- par personne de qualité ou par des relations
- remémorées
- intuitives
- imaginées
- médiatisées

LES EXPERIENCES DIDACTIQUES

Les expériences didactiques doivent se préparer pour les élèves puissent :

- Procéder à des observations **directes** et consigner des sujets, choses, événements ou dessins particuliers de leur environnement immédiat et accessible
- Devenir sensibles à des **qualités** d'éléments visuels tels que la forme, les couleurs, l'espace et la surface et leurs **relations** avec l'environnement
- Remémorer des événements ou des images en vue de clarifier la perception en expériences directe, d'augmenter leur vocabulaire visuel et de créer et d'interpréter des images et des dessins
- Produire des oeuvres **intuitivement** en manipulant des formes connues expérimentant sur des matériaux et spontanément de nouvelles formes
- Imaginer par la remémoration d'images obtenues en expériences directes, par la visualisation de nouvelles organisations d'images, plaçant les moyens dans de nouveaux contextes et suspendant toute croyance sur les significations des objets
- Interpréter et apprécier les productions locales modernes d'images médiatiques telles que dessins, affiches, vidéoclips et photos, en tant que sources d'inspiration pour leur propre production. Les images médiatisées sont des idées exprimées visuellement par autrui et que les élèves doivent ré-interpréter et remettre en ordre pour devenir leur propriété.

CONTROLE

Introduction

QU'EST-CE QU'UN CONTROLE ?

Le contrôle signifie toute méthode appliquée par l'enseignant en vue de mesurer la performance des élèves, en fonction des objectifs du cours.

Le contrôle peut se faire par :

- des tests écrits
- des discussions avec les élèves
- l'observation du comportement des élèves en classe
- la notation des tâches assignées et des projets
- la notation de prospectus ou de livres
- l'évaluation de travaux de recherches originales
- la critique des élèves lors de lectures et de débats
- commentaire des résultats de l'élève sur des travaux de groupe et lors d'excursions
- le contrôle des réactions de l'élève aux matériels audio-visuels
- l'observation des travaux pratiques de l'élève

POURQUOI CONTROLER ?

- Pour s'assurer du pré-requis et de l'expérience antérieure que les élèves apportent
- Pour contrôler le progrès des élèves
- Pour proposer un feed-back aux élèves
- Pour donner une note générale
- Pour évaluer dans quelles mesures les élèves atteignent les objectifs du cours
- Pour évaluer les capacités des élèves sur un sujet
- Pour proposer un feed-back aux enseignants
- Pour proposer un feed-back aux parents
- Pour relever l'estime de soi des élèves par les encouragements.

QUEL EST LE ROLE DE L'ENSEIGNANT DANS LE CONTROLE ?

Le rôle de l'enseignant est triple et distinct :

1. Contrôler les résultats de chaque élève par des procédés de contrôle permanent et approprié en vue de :
 - déterminer la maîtrise des capacités et procédés des élèves
 - détecter et diagnostiquer les difficultés
 - proposer des feed-back aux élèves et aux enseignants
 - planifier des stratégies et des activités pertinentes
 - évaluer l'efficacité des programmes et des stratégies

2. Dresser progressivement un rapport du profil de chaque élève afin de :
- transmettre les progrès de l'élève
 - décrire le tableau des réalisations de chaque élève
 - rendre compte des différents secteurs de réalisation, dans leur forme la plus idoine

QUE CONTROLER ?

Le contrôle des réalisations d'un élève doit établir la mesure dans laquelle celui-ci a atteint les objectifs du programme.

Le but du contrôle est d'être aussi objectif que possible pour obtenir un profil le plus juste possible de l'élève. Le dessin en tant qu'expression des émotions et des sentiments de l'artiste, est subjectif, aussi demande-t-il une réponse émotionnelle de la part de celui qui le regarde. L'objectivité y est difficile. On peut améliorer le degré d'objectivité en établissant une liste de caractères objectifs dont on tiendra compte dans l'évaluation de tout projet particulier. Ils peuvent ensuite être pondérés.

Voici quelques exemplaires de ces critères :

- l'application des couleurs
- le mélange des couleurs
- le degré de l'originalité
- l'organisation de la composition
- choix du support
- la maîtrise du support
- le passage de l'esquisse à l'oeuvre

PANORAMA D'UNE UNITE SUR LES VETEMENTS

Le panorama d'unité suivant propose quelques uns des éléments d'une question, éléments tirés de plusieurs sections de ce guide. Un tel tableau pourrait être utile aux professeurs pour une préparation systématique.

OBJECTIFS :

- Enquêter sur les valeurs exprimées dans les arts culturels
- Evaluer les "uniformes"
- Comparer des illustrations de normes morales différentes
- Explorer de façon créatrice la communication visuelle
- Créer un masque et un foulard

VALEURS :

- Empathie avec les autres cultures
- Diversité
- Eléments de dessin
 - modestie
 - attraction
- Coopération
- Sensibilité esthétique
- Ingéniosité
- Individualité

TACTIQUES D'EVALUATION :

- Analyser et ranger des critères de choix vestimentaires
- Identifier des valeurs dans les dessins
- Discuter de l'art en tant qu'expression de croyances
- Evaluer les critères de dessins culturels
- Diversifier les supports et les combinaisons de matériaux pour promouvoir l'ingéniosité
- Exemple de la valeur de la production d'idées individuelles dans le dessin de vêtement

PROBLEMES :

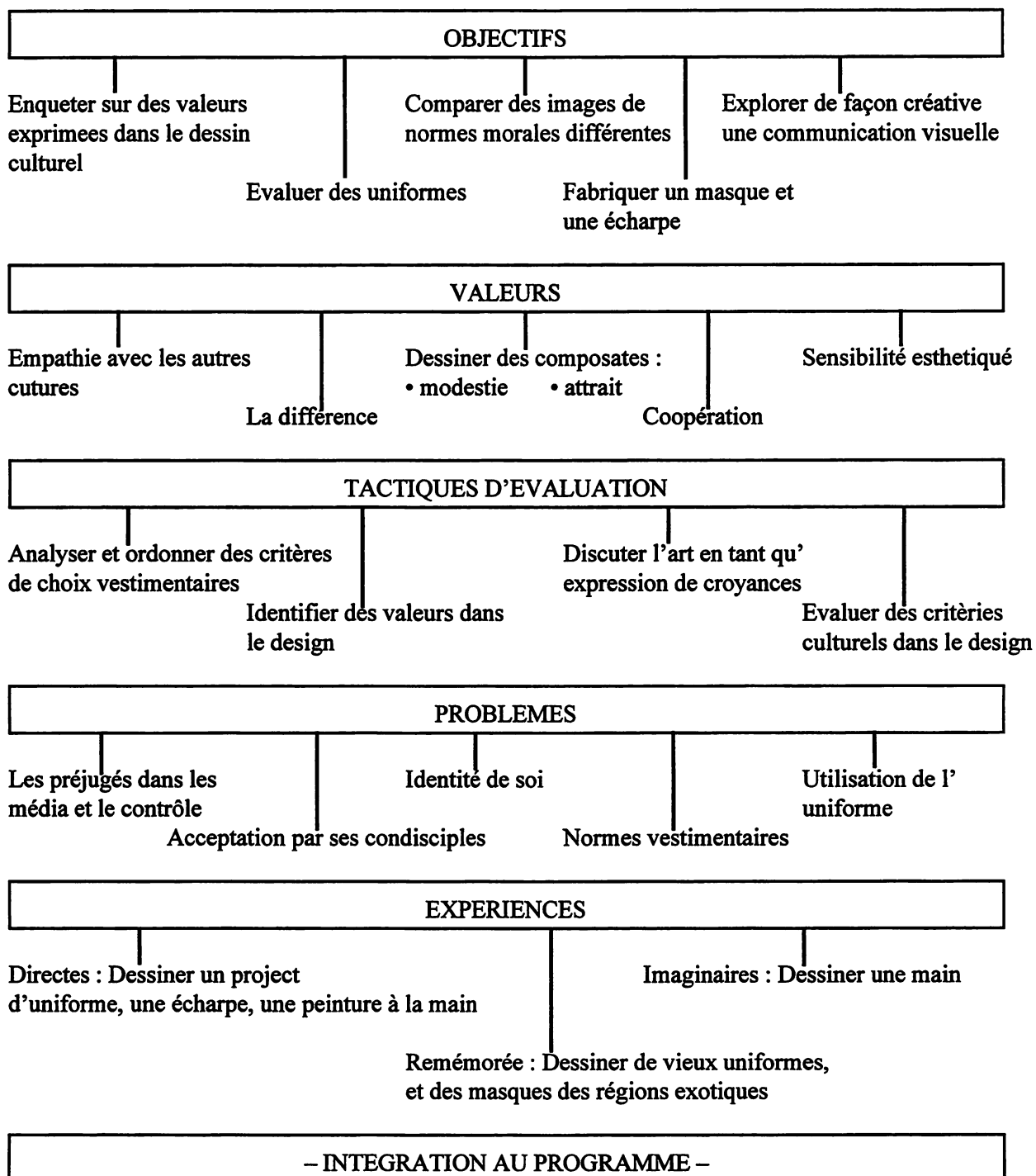
- Préjugés et contrôles médiatiques
- Consensus
- Identité
- Normes vestimentaires
- Utilisation des uniformes

EXPERIENCES :

- Directes : dessiner un uniforme, un foulard, un dessin à la main
- Remémorées : dessiner de vieux uniformes et des masques exotiques

THEME : LES VETEMENTS, EN CLASSE DE TROISIEME

L'organigramme d'unité suivant résume quelques uns des éléments-clés d'un sujet - éléments tirés des différentes sections de ce guide. Un tel tableau pourrait être utile aux enseignants pour une préparation systématique.



ANNEXES

ETUDE DES EXPERIENCES EN COURS DE DESSIN

CLASS DE 5^{ème} - 2^{nde}

Voici les six types d'études d'expériences que vous devez utiliser dans l'établissement de programmes pour ce cours :

- Direct
- Intuitif
- Remémoré
- Imaginée
- Qualité et relationnelles médiatisées

Les expériences doivent être intégrées dans chaque séquence de programme.

TYPE DIRECT

Programmer les expériences directes pour que les élèves :

- Acquièrent une conscience sensible plus enthousiaste de l'environnement de proximité par :
 - l'utilisation des médias de façon expressive, esthétique, symbolique et descriptive
 - l'observation et l'étude des sites, événements et dessins de leur localité dans un esprit de recherche active en s'attachant aux raisons et aux considérations esthétiques d'origines sociales qui les sous-tendent.
- Créer des dessins ou des illustrations répondant à leurs observations des aspects particuliers de leur environnement proche et lointain
- Accéder aux dessins et illustrations des artistes nationaux contemporains lors de visites de galeries, musées et de centres d'expositions
- Produire des oeuvres d'imagination répondant directement à leur environnement immédiat et connecter ces expériences à ce qu'ils connaissent des questions, thèmes et problèmes rencontrés par des artistes des autres cultures.

TYPE REMEMORE

Les études d'expériences doivent être préparées pour que les élèves :

- Concentrent leur attention sur le rappel d'images d'activités antérieures pour une plus grande sensibilité à l'environnement
- Effectuer le rappel d'images et les enregistrer visuellement
- Enrichir et étendre le vocabulaire verbal et visuel en consultant des ouvrages imprimés, des photographies, des agendas visuels, des albums, des prises de notes et des discussions.

Quand des images sont rappelées à la mémoire cela se nomme imagerie. La création de

nouvelles idées visuelles nécessite la manipulation de telles images, cela se nomme imagination. Il faut étendre les expériences remémorées pour que les élèves sachent que la mémoire doit être utilisée avec imagination pour une communication expressive.

TYPE IMAGINE

Les études d'expériences doivent être programmées pour que les élèves :

- Aient l'occasion de produire et de construire des images mentales par l'intuition ou l'imagination
- Fassent des prévisions et des spéculations sur les dessins et illustrations
- Perçoivent et évaluent les aspects connus de dessins et illustrations et inventent des idées de leur cru.
- Utilisent des supports et des symboles de diverses façons pour exprimer leurs imaginations, sentiments et pensées.

Il faudrait encourager des expériences d'empathie ainsi que des jeux d'imagination sur des idées et des images. Les élèves pourraient s'imaginer être d'autres êtres vivants. Ils pourraient imaginer l'aspect d'objets ou de personnes sous différents angles avantageux. Ils pourraient renverser des relations habituelles, inventer de nouvelles formes à partir d'anciennes, prévoir et citer des alternatives pour l'avenir.

TYPE INTUITIF

Les études d'expériences doivent être programmées pour que les élèves :

- Créent leurs propres symboles et images ou expérimentent sur images en vue de découvrir des possibilités d'expression, des qualités esthétiques, des possibilités de communication, des compétences adéquates et des propriétés techniques et structurelles.
- Manipulent des images mentales dans des relations apparemment non-logiques ou inattendues en vue de suggérer des idées à développer en oeuvres d'art.
- Comprennent qu'en agissant spontanément et intuitivement sur des supports et des images, ils pourront quelques fois créer des formes visuelles que, par leur propre vitalité, pourraient stimuler des créations futures.
- Saisissant intuitivement l'interaction de ces qualités qui donnent unité et ensemble aux dessins ou aux illustrations.
- Comprennent que leurs ressources intérieures de vision doivent s'alimenter en répondant avec perspicacité au monde extérieur.
- Etudient les dessins et illustrations en vue de comprendre les différents moyens de communication et les diverses façons de résolution des problèmes offerts aux dessinateurs.
- L'étude de dessins et d'illustrations devrait s'intégrer aux réactions des élèves à l'environnement et les aider à créer des oeuvres d'art.

PAR LES SENS DE QUALITE

Les études d'expériences doivent être programmées pour que les élèves :

- Soient encouragés à percevoir des qualités et des relations visuelles dans leur environnement, des différences dans les couleurs, des variations de textures, des transitions de la luminosité ou des changements dans le mouvement. On ne devrait pas se fier aux classifications généralisatrices qui incitent à nommer ou à étiqueter. Les notions stéréotypées telles que " l'herbe est verte" ou " l'eau est bleue" sont à bannir.
- Réagissent aux dessins et illustrations afin de percevoir les qualités et relations visuelles telles que l'unité, l'illusion de l'espace, l'harmonie et le rythme.
- Manipulent des qualités visuelles par simplification, réarrangement et synthèse en vue de créer de nouveaux images et objets expressifs.

Ces études d'expériences permettent aux élèves de développer la sensibilité nécessaire à l'organisation d'images imaginées, l'invention de nouvelles significations et la discussion de concepts visuels.

TYPE MEDIATIQUES

Les études d'expériences doivent être programmées pour que les élèves :

- Puissent entrer en contact avec un large éventail de dessins, illustrations, événements et idées.
- Interpréter les dessins et illustrations pour comprendre :
 - le processus de la création
 - le sens, la finalité et le contexte
 - l'utilisation du symbole et de matériaux
 - l'utilisation de concepts comme abstraction, réalisme, idéalisme, naturalisme, fonctionnalisme
 - leurs réactions personnelles et leurs valeurs
- Apprennent à apprécier illustrations et dessins
- Evaluer leur propre art et le mettre en relation avec les diverses façons dont les autres artistes ont interprété des thèmes semblables
- Utiliser des images médiatisées telles que les oeuvres d'art, l'imagerie populaire, l'art populaire et images des mass-médias. Une convention collective peut s'intérioriser, se modifier et s'exprimer en invention personnelle par la perception d'images médiatisées
- Etudier des illustrations et des images afin de comprendre les divers moyens de communication et de résolution de problèmes à la disposition des stylistes.

L'études des illustrations et des images devrait être en étroite relation avec les réponses des élèves au milieu devrait les aides à créer des illustrations.