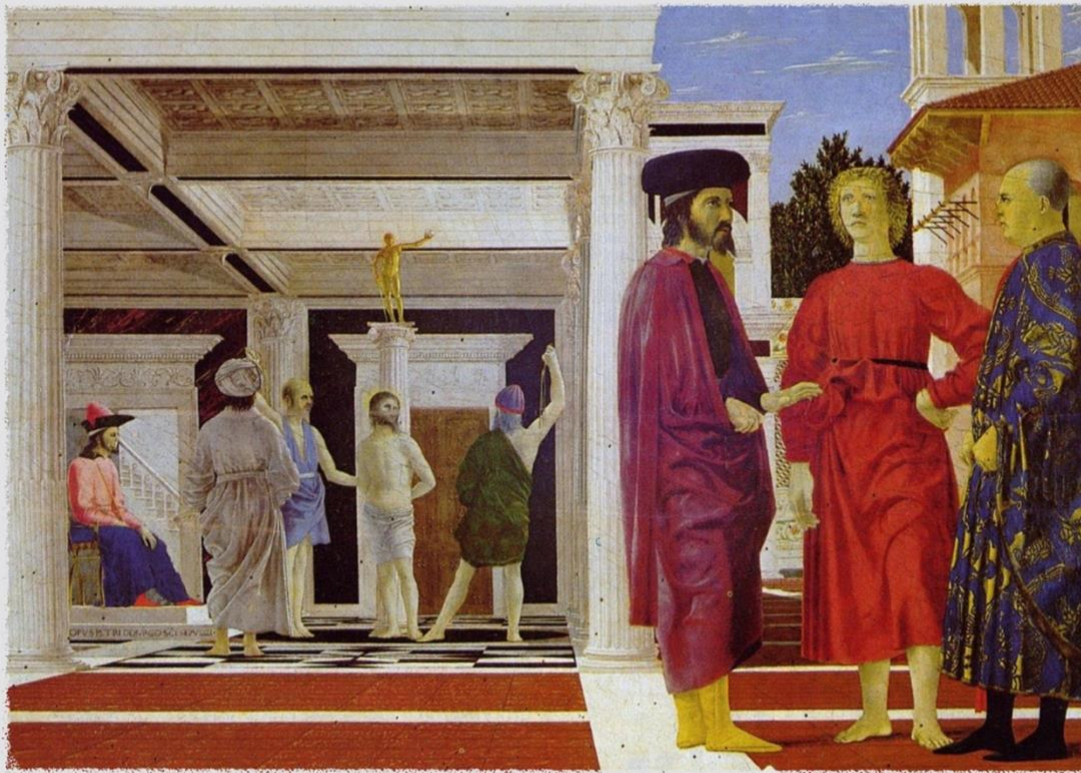


# PERSPECTIVE : Piero della Francesca

CONTINUUM HISTORIQUE :  
Arts visuels (AVI) 8<sup>e</sup> année

# VI



## AVI Unité 8.1

Cette unité d'apprentissage porte sur la perspective inspirée entre autres, par le peintre Piero della Francesca.

L'élève utilise les processus de création et d'analyse critique appliqués à des notions basées sur la peinture de la Renaissance.

Elle, il ou iel se familiarise avec des notions de la perspective à un point de fuite.

L'élève migre ensuite vers la perspective à deux points de fuite selon une variété de points de vue : de face, en contre-plongée et à vol d'oiseau.

Elle, il ou iel réalise un travail final qui intègre le meilleur de son travail d'exploration et d'expérimentation.

L'élève présente son travail et rétroagit de façon proactive au travail des autres.

**DURÉE APPROXIMATIVE**

**9 cours de 45 min.**



## Version intégrale PERSPECTIVE : Piero della Francesca



VF1  
Exploration / Perception



VF2  
Expérimentation /  
Manipulation



VF3  
Exécution / Production /  
Réalisation



VF4  
Évaluation / Rétroaction

### Documents d'accompagnement

- ▶ PERSFRAN\_VI\_Fiche
- ▶ PERSFRAN\_VI\_Ligne
- ▶ PERSFRAN\_VI\_Lexique
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe1
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe2
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe1
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe2
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe1
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe2
- ▶ PERSFRAN\_VF4\_Annexe1
- ▶ PERSFRAN\_VF4\_Annexe2
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe1
- ▶ PERSFRAN\_VF1\_Annexe2

## ATTENTES ET CONTENUS D'APPRENTISSAGE

*Consultez le programme-  
cadre en Éducation  
artistique – Arts visuels*



### Arts visuels

8<sup>e</sup> B1.1, B1.2, B1.3  
B2.1, B2.2  
B3.2

## Table des matières

### 1. Description

### 2. Liste des attentes et contenus

- Art visuels - 8<sup>e</sup> année

### 3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

- Art visuels - 8<sup>e</sup> année

### 4. Déroulement

- Exploration / Perception
- Expérimentation / Manipulation
- Exécution / Production / Réalisation
- Évaluation / Rétroaction

## ÉQUIPE DE TRAVAIL

### Conceptualisation

Henriette Éthier  
Lise B. Goulet

### Rédaction

Jo-Anne Dumont  
Lise B. L. Goulet

### Validation

Julie Courtemanche

### Révisions pédagogique et linguistique

Lise B. L. Goulet  
Roseline Harrison

### Provenance des « images »

WIKIPÉDIA  
Libres de droits d'auteurs

### Crédits photographiques

Libres de droits d'auteurs

### Mise en page

Anne Lizotte

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

## 1. Description

Cette unité d'apprentissage porte sur la perspective inspirée entre autres, par le peintre Piero della Francesca. L'élève utilise les processus de création et d'analyse critique appliqués à des notions basées sur la peinture de la Renaissance. Elle, il ou iel se familiarise avec des notions de la perspective à un point de fuite. L'élève migre ensuite vers la perspective à deux points de fuite selon une variété de points de vue : de face, en contre-plongée et à vol d'oiseau. Elle, il ou iel réalise un travail final qui intègre le meilleur de son travail d'exploration et d'expérimentation. L'élève présente son travail et rétroagit de façon proactive au travail des autres.

### *Description de chaque étape du déroulement VF (fragmentée)*

#### **VF1 : Exploration / Perception**

Elle, il ou iel se familiarise avec des notions de la perspective à un point de fuite.

#### **VF2 : Expérimentation / Manipulation**

L'élève migre ensuite vers la perspective à deux points de fuite selon une variété de points de vue : de face, en contre-plongée et à vol d'oiseau.

#### **VF3 : Exécution / Production / Réalisation**

Elle, il ou iel réalise un travail final qui intègre le meilleur de son travail d'exploration et d'expérimentation.

#### **VF4 : Évaluation / Rétroaction**

L'élève présente son travail et rétroagit de façon proactive au travail des autres.

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## 2. Liste des attentes et contenus

À la fin de la 8<sup>e</sup> année, l'élève doit pouvoir :

### ARTS VISUELS

#### Attentes :

- B1. produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique.
- B2. communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
- B3. expliquer la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs.

#### CONTENUS D'APPRENTISSAGE

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

##### Production et expression

- B1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses œuvres d'art.
- B1.2 créer des œuvres en deux ou trois dimensions inspirées des œuvres d'artistes modernes.
- B1.3 élaborer des œuvres en utilisant des éléments clés, des principes esthétiques et des techniques qui correspondent à un mouvement artistique particulier.

##### Analyse et appréciation

- B2.1 recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses œuvres d'art.
- B2.2 analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs mouvements.

##### Connaissance et compréhension

- B3.2 décrire ce qu'est la perspective linéaire à deux points de fuite à l'aide d'une œuvre.

### 3. Tableau des fondements théoriques à l'étude

## ART VISUELS

### FONDEMENTS À L'ÉTUDE 8<sup>e</sup> ANNÉE

\* Attention ! Tous les mots mis en surbrillance sont les aspects couverts dans l'unité

Éléments clés				
Ligne	Forme	Couleur	Texture	Espace
<ul style="list-style-type: none"> <li>type</li> <li>direction</li> <li>qualité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>géométrique</li> <li>organique</li> <li>composée</li> <li>symétrique, asymétrique</li> <li>volume</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>primaire, secondaire</li> <li>nuance</li> <li>chaude, froide, neutre</li> <li>monochrome, complémentaire</li> <li>roue (cercle) chromatique</li> <li>analogue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>qualité</li> <li>luminosité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dimension</li> <li>plan</li> <li>perspective linéaire à un point de fuite</li> <li>valeur</li> <li>centre d'intérêt</li> </ul>
Principe esthétique		Forme de représentation et technique		
<ul style="list-style-type: none"> <li>contraste</li> <li>répétition</li> <li>variété</li> <li>équilibre</li> <li>unité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dessin : perspective à deux points de fuite</li> <li>peinture : peinture avec médiums mixtes</li> <li>impression : bois gravé</li> <li>collage : découpage, mosaïque</li> <li>sculpture : neige, argile, savon, plâtre, maquette (architecture)</li> <li>animation</li> </ul>			



[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

## 4. Déroulement

### Exploration / Perception

*Préambule générique à toutes les unités d'apprentissage AVI (voir [PERSFRAN\\_VI\\_Préunité](#))*

#### Matériel, outil, équipement

- Prévoyez utiliser des portables, tablettes ou téléphones intelligents pour documenter son travail ou effectuer des recherches.
- Prévoyez utiliser les sites Web suivants pour présenter le concept de la perspective à un point de fuite à l'aide des œuvres de Piero della Francesca au XV<sup>e</sup> siècle et de Giorgio de Chirico au XX<sup>e</sup> siècle : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Piero\\_della\\_Francesca](https://fr.wikipedia.org/wiki/Piero_della_Francesca) (La Flagellation du Christ, L'Annonciation, St-Jérôme pénitent); <https://www.wikiart.org/fr/giorgio-de-chirico> (Piazza d'Italia, 1913; Mystery and Melancholy of a Street, 1914; The Disquieting Muses, 1916-1918; The Great Metaphysician, 1971).
- Prévoyez utiliser :
  - la fiche sur Piero della Francesca (voir : [PERSFRAN\\_VI\\_Fiche](#)) et la distribuer;
  - la ligne de temps (voir : [PERSFRAN\\_VI\\_Ligne](#));
  - le lexique (voir : [PERSFRAN\\_VI\\_Lexique](#));
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).
- Prévoyez distribuer :
  - 2 cartons à dessin approximativement 8.5 X 11 po. par élève;
  - crayons de plomb et gommes à effacer;
  - crayons de couleur;
  - l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

#### Enseignante / Enseignant

- Distribuez la fiche et la ligne de temps et utilisez-les pour ce qui suit.
- Présentez Piero della Francesca comme personne et artiste à l'aide :
  - du site Web [https://fr.wikipedia.org/wiki/Piero\\_della\\_Francesca](https://fr.wikipedia.org/wiki/Piero_della_Francesca) (La Flagellation du Christ, L'Annonciation, St-Jérôme pénitent) pour familiariser l'élève avec les œuvres de l'artiste d'inspiration;
  - de la fiche sur l'artiste d'inspiration (voir : [PERSFRAN\\_VI\\_Fiche](#));
  - de la ligne de temps afin de situer l'artiste d'inspiration dans son contexte socio-historique et culturel – la Renaissance – (voir : [PERSFRAN\\_VI\\_Ligne](#)).

## Version intégrale (VI)

## VF1 : Explo / Percep

## VF2 : Expéri / Mani

## VF3 : Exé / Prod / Réa

## VF4 : Éva / Rétro

- À partir des trois œuvres types soit *La Flagellation du Christ*, *Saint-Jérôme pénitent* et *L'Annonciation*, invitez le groupe-classe à deviner :
  - le thème ou le sujet des œuvres indépendamment du fait qu'il s'agit d'un contexte religieux précis;
  - la relation entre les personnages et l'expression des personnages;
  - l'action des personnages;
  - de quelle époque sont les lieux;
  - le traitement des couleurs;
  - qu'est-ce qui se passe dans l'œuvre.
 (Étape réaction initiale du processus d'analyse critique.)
- Expliquez qu'il s'agit de peintures religieuses du XV<sup>e</sup> siècle (1440-1480), du quattrocento en autre mot, de la première Renaissance en Italie. Indiquez que c'est le début de la perspective linéaire en peinture et qu'il fallait, pour ce faire, une connaissance des mathématiques que Piero dell Francesca possédait.
- Reprenez chaque peinture type et faites décrire le dallage de *La Flagellation du Christ* et l'effet de profondeur qui en résulte, l'angle dans lequel est placé *St-Jérôme pénitent* pour faire comprendre la sensation de profondeur et comment est suggéré la profondeur en intégrant un couloir au centre de l'œuvre comme dans *L'Annonciation*. Expliquez qu'une des préoccupations esthétiques principales est de présenter de façon réaliste l'histoire religieuse, c'est-à-dire, en simulant la profondeur.
- Toujours à partir des peintures types, invitez les élèves à énumérer des « trucs » utilisés par l'artiste pour augmenter l'illusion de la troisième dimension : grosseur des objets et personnages, traitement de la couleur de foncé à plus pâle dépendant de l'avant, milieu et arrière-plan.

## Élève

- Écoute attentivement les explications de l'enseignante ou de l'enseignant au sujet de l'artiste d'inspiration et note certaines informations qui t'intéressent.
- Participe à la discussion sur les trois peintures types pour comprendre comment la perspective linéaire fonctionne et prend note des astuces (dallage, angle, couloir).
- Énumère et note les trucs pour augmenter l'illusion de profondeur (grosseur des objets et personnages, traitement de la couleur du foncé au pâle).



Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## Enseignante / Enseignant

- Invitez l'élève à choisir une des 3 peintures types et sommairement dessiner une situation. Par exemple :
  - une fête à l'intérieur en présentant un dallage;
  - un personnage assis dans la forêt en train de se reposer présenté à angle;
  - une scène dans laquelle il y a au centre un couloir.
- Intégrez des objets et des personnages de différentes grosseurs selon l'avant, le milieu et l'arrière-plan.
- Avec les crayons de couleurs, variez les valeurs de la couleur (foncé à pâle) selon l'avant, le milieu et l'arrière-plan.
- Circulez, supervisez, répondez aux questions et notez l'*Annexe 1* intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#))
- Reprenez les 3 peintures types et démontrez où se situe le point (de fuite) à partir duquel on peut tirer les lignes obliques : c'est le début de l'illusion de la profondeur, la perspective à un point de fuite.
- Demandez à l'élève de faire de même dans sa composition; déterminez grosso modo le point vers lequel converge le dallage, l'angle ou le couloir avec une règle. Tirez deux ou trois lignes avec les crayons de couleur du point de fuite aux extrémités de la feuille.
- Recueillez le matériel et les outils.

## Éleve

- Choisissez un des trois mécanismes, employé par Piero della Francesca pour présenter la troisième dimension : dallage, à angle, couloir.
- Dessinez sommairement au crayon graphite une composition de ton choix en intégrant le mécanisme.
- Intégrez des objets et des personnages de différentes grosseurs en fonction de l'avant, du milieu ou de l'arrière-plan.
- Utilisez différentes valeurs de couleur pour augmenter l'effet de profondeur selon l'avant, le milieu et l'arrière-plan.
- Observez attentivement où se trouve le point (de fuite) à partir duquel on peut tirer des lignes obliques dans les 3 peintures types de Piero della Francesca et faites de même dans votre composition avec un crayon de couleur.
- Remettez le matériel et les outils à l'enseignante ou l'enseignant.

## Enseignante / Enseignant

- Présentez Giorgio de Chirico : <https://www.wikiart.org/fr/giorgio-de-chirico> et présentez les œuvres dans le contexte du XX<sup>e</sup> siècle.
- Invitez le groupe-classe à comparer les œuvres à celle de Piero della Francesca, ce qui est ressemblant et ce qui est différent :
  - couleur forte versus couleur aquarelle;
  - ligne d'horizon est très marquée versus ligne d'horizon moins présente;
  - personnages construits, ombres de personnages stylisés versus personnages réalistes;
  - dans les deux cas, impression calmante ou insolite;
  - effet de plongée.

(Étape de description du processus d'analyse critique.)

### Version intégrale (VI)

### VF1 : Explo / Percep

### VF2 : Expéri / Mani

### VF3 : Exé / Prod / Réa

### VF4 : Éva / Rétro

- À partir des quatre œuvres suivantes : *Piazza d'Italia*, 1913; *Mystery and Melancholy of a Street*, 1914; *The Disquieting Muses*, 1916-1918; *The Great Metaphysician*, 1971 discutez, entre autres, des aspects suivants :
  - de l'emplacement de la ligne d'horizon;
  - de l'emplacement du point de fuite;
  - de la grosseur des objets et des personnages;
  - du traitement de la couleur;
  - des sujets élaborés dans les peintures;
  - des effets de plongée du point de vue dans certaines de ces œuvres;
  - de l'effet général qui se dégage de ces œuvres (p. ex., silence, calme, insolite).
 (Étape d'analyse du processus d'analyse critique.)
- Distribuez le matériel et l'équipement.
- Invitez l'élève à créer une composition d'extérieur en suivant les mécanismes dont se sert Giorgio De Chirico pour créer la troisième dimension.
- Circulez, supervisez, répondez aux questions et utilisez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#))
- Invitez l'élève à choisir entre les deux compositions (inspirée de Piero della Francesca ou Giorgio De Chirico) celle qu'elle, il ou iel veut remettre aux fins d'évaluation sommative.
- Expliquer l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)) et indiquez que ce document est à compléter à mesure qu'avancent les apprentissages dans l'unité. Il sera remis à la fin de l'unité aux fins d'évaluation sommative.

### Éleve

- Écoute attentivement la présentation et le contexte qui voit naître Giorgio De Chirico, prends notes des aspects qui piquent ta curiosité.
- Compare l'œuvre de De Chirico à celle de della Francesca : époques, sujet, langage abstrait et réaliste, effet de l'imagerie, émotions qui se dégagent des œuvres.
- Fais le point sur les façons de présenter la troisième dimension dans les œuvres de De Chirico (p. ex., dallage, usage de l'angle, intégration d'un couloir; grosseur et emplacement des objets et des personnages selon les 3 plans, valeur des couleurs employées selon les 3 plans, point de vue plongeant de certaines compositions).
- Crée une scène d'extérieur en empruntant les moyens De Chirico en te servant des pastels gras.
- Nettoie ton espace de travail et remets correctement les pastels gras dans leur boîte pour les remettre à ton enseignante ou enseignant.
- Compare tes deux compositions (inspirée de Piero della Francesca ou Giorgio De Chirico) et décide laquelle tu veux soumettre aux fins d'évaluation sommative.
- Remplis l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

[Version intégrale \(VI\)](#)

[VF1 : Explo / Percep](#)

[VF2 : Expéri / Mani](#)

[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)

[VF4 : Éva / Rétro](#)

### DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [PERSFRAN\\_VI\\_Fiche](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VI\\_Ligne](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VI\\_Lexique](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)

[Version intégrale \(VI\)](#)

[VF1 : Explo / Percep](#)

[VF2 : Expéri / Mani](#)

[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)

[VF4 : Éva / Rétro](#)

## Expérimentation / Manipulation

### Matériel, outil, équipement

**N.B.** : Quatre (4) cours d'au moins 45 minutes seront nécessaires pour enseigner et pratiquer les notions.

*\*Vous êtes libres de modifier ces étapes et / ou de les réduire comme bon vous semble, mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas évaluer l'élève de façon sommative si elle, il ou iel n'a pas eu la chance de se pratiquer et de choisir parmi ses essais celui qu'elle, il ou iel veut faire évaluer de façon sommative.*

- Prévoyez utiliser :
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#));
  - l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).
- Prévoyez distribuer :
  - des crayons HB et gommes à effacer pour le dessin graphite (à mine – voir crayon HB) et des règles (facultatif);
  - des crayons de couleur;
  - des bâtonnets de fusain de sanguine noire / rouge et des estompes;
  - des pastels gras;
  - 3 cartons à dessin approximativement 8,5 X 11 po. pour chaque élève.
- Prévoyez réaliser :
  - une composition d'édifice en perspective à deux points de fuite selon les points de vue de face, en contre-plongée et à vol d'oiseau à titre d'exemple à montrer aux élèves.

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## Travail d'expérimentation 1 : Perspective à deux points de fuite : point de vue de face

### Enseignante / Enseignant

- Présentez votre exemple de la perspective à deux points de fuite, point de vue de face et expliquez brièvement comment vous êtes arrivé à dessiner l'édifice. Précisez que vous allez dicter la façon de faire étape par étape.
- Distribuez le matériel et l'équipement.
- Demandez à l'élève de dessiner une ligne d'horizon au milieu de son carton et expliquez que c'est la première étape pour dessiner un édifice à deux points de fuite, vue de face.
- Au centre de la ligne d'horizon, demandez de dessiner une ligne droite verticale pour indiquer la hauteur de l'édifice dessiné.
- Ensuite, demandez de dessiner deux X sur la ligne d'horizon, un à gauche et un à droite. Tirez ensuite de chacun des X des lignes obliques du haut de la ligne verticale et du bas de la ligne verticale. Il en résultera des triangles.
- Déterminez la largeur de l'édifice en dessinant des lignes droites verticales à l'intérieur de chaque triangle laissant suffisamment d'espace à gauche et à droite pour dessiner des arbres.
- Vérifiez que chaque étape est bien suivie.
- Expliquez que pour dessiner :
  - des fenêtres;
  - des portes;
 il faut tirer des lignes vers un des points de fuite et respecter l'angle des lignes tirées.
- Rappelez-vous que toutes lignes droites verticales sont parallèles entre elles.
- Effacez les lignes qui ne sont pas utiles mais pas la ligne d'horizon.
- Ajoutez des arbres, des personnages en respectant la grosseur selon que vous êtes dans l'avant, le milieu et l'arrière-plan.
- Au crayon de couleur, travaillez votre composition en monochrome en respectant la valeur selon que vous êtes dans l'avant, le milieu et l'arrière-plan.
- Circulez et supervisez le travail. Notez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).
- Invitez l'élève à compléter l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

### Élève

- Regarde l'exemple et pose des questions.
- Écoute attentivement chaque étape ensuite exécute la tâche à réaliser.
- Rappelle-toi que les lignes droites verticales sont toujours parallèles entre elles.
- Efface toutes les lignes qui permettent de dessiner l'édifice à deux points de fuite, de face sauf la ligne d'horizon.
- Ajoute des arbres et des personnages pour donner une indication de l'environnement dans lequel se trouve l'édifice. La grosseur dépend de l'avant, milieu et arrière-plan afin d'amplifier l'effet de trois dimensions.
- Travaille ta composition avec les crayons de couleur en monochrome de ton choix, mais selon différentes valeurs que tu sois à l'avant, le milieu ou l'arrière-plan afin d'amplifier l'effet de trois dimensions.
- Remplis l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).



Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## Travail d'expérimentation 2 : Perspective à deux points de fuite : point de vue en contre-plongée

### Enseignante / Enseignant

- Expliquez que cette fois-ci, c'est le point de vue en contre-plongée qui va être exploité.
- Demandez au groupe-classe ce que veut dire « contre-plongée ». Si les élèves ne savent pas de quoi il s'agit, expliquez que l'expression se réfère à revenir d'une plongée dans l'eau en regardant vers le haut, donc une contre-plongée. En d'autres mots c'est le point de vue qui permet de voir le dessous de l'édifice dessiné.
- Présentez votre exemple de la perspective à deux points de fuite, point de vue en contre-plongée et expliquez brièvement comment vous êtes arrivé à dessiner l'édifice de cette façon. Précisez que vous allez dicter la façon de faire étape par étape.
- Distribuez le matériel et l'équipement.
- Demandez à l'élève de dessiner une ligne d'horizon à un tiers au bas de son carton.
- Au centre, mais en haut de la ligne d'horizon, demandez de dessiner une ligne droite verticale pour indiquer la hauteur de l'édifice dessiné.
- Ensuite, demandez de dessiner deux X sur la ligne d'horizon, un à gauche et un à droite. Tirez ensuite de chacun des X des lignes obliques du haut de la ligne verticale et du bas de la ligne verticale. Il en résultera des triangles.
- Déterminez la largeur de l'édifice en dessinant des lignes droites verticale à l'intérieur de chaque triangle laissant suffisamment d'espace à gauche et à droite pour dessiner des arbres.
- Finalement, pour dessiner le dessous de l'édifice, tirez la ligne droite verticale gauche vers le X à droite. Faites de même avec la ligne droite verticale droite vers le X à gauche. À noter que cette façon de faire est souvent utilisée pour créer des effets surréalistes ou les objets flottent dans l'espace.
- Vérifiez que chaque étape est bien suivie.
- Expliquez que pour dessiner :
  - des fenêtres;
  - des portes;
 il faut tirer des lignes vers un des points de fuite et respecter l'angle des lignes tirées.
- Rappelez-vous que toutes lignes droites verticales sont parallèles entre elles.
- Effacez les lignes qui ne sont pas utiles mais pas la ligne d'horizon.
- Ajoutez à votre choix des arbres, des personnages, des voitures en dessous et des nuages, des avions, des hélicoptères autour de l'édifice.
- Assurez-vous de respecter la grosseur des objets selon qu'ils sont placés dans l'avant, le milieu et l'arrière-plan pour amplifier l'effet de profondeur.
- À la sanguine (noire et / ou rouge) et au fusain, traitez les valeurs de ces outils lorsque selon que vous êtes dans l'avant, le milieu et l'arrière-plan. Vous pouvez dessiner avec la pointe et le dos de ces outils et vous pouvez utiliser l'estompe pour estomper (pâler).
- Circulez et supervisez le travail. Notez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

### Élève

- Regarde l'exemple et pose des questions.
- Écoute attentivement chaque étape ensuite exécute la tâche à réaliser.
- Rappelle-toi que les lignes droites verticales sont toujours parallèle entre elles.
- Efface toutes les lignes qui permettent de dessiner l'édifice à deux points de fuite, en contre-plongée sauf la ligne d'horizon.
- Ajoute à ton choix des arbres, des personnages, des voitures, des montagnes sous l'édifice et au-dessus des nuages, des avions, des hélicoptères. La grosseur dépend de l'avant, milieu et arrière-plan afin d'amplifier l'effet de trois dimensions.
- Travaille ta composition avec le fusain et la sanguine (noire ou rouge) en exploitant des valeurs. Dessine avec la pointe et le dos de ces outils et l'estompe pour pâler afin de créer des valeurs dans le but d'amplifier l'effet de trois dimensions.
- Remplis l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## Travail d'expérimentation 3 : Perspective à deux points de fuite : point de vue à vol d'oiseau

### Enseignante / Enseignant

- Précisez que le point de vue expérimenté est celui d'un oiseau et ce qu'il voit lorsqu'il est en plein vol. Ou encore, celui que l'on expérimente en avion ou dans une montgolfière. C'est le point de vue à vol d'oiseau.
- Présentez votre exemple de la perspective à deux points de fuites, point de vue à vol d'oiseau et expliquez brièvement comment vous êtes arrivé à dessiner l'édifice de cette façon. Précisez que vous allez dicter la façon de faire étape par étape.
- Distribuez le matériel et l'équipement.
- Demandez à l'élève de dessiner une ligne d'horizon à un tiers du haut de son carton.
- Au centre, mais en bas de la ligne d'horizon demandez de dessiner une ligne droite verticale pour indiquer la hauteur de l'édifice dessiné.
- Ensuite demandez de dessiner deux X sur la ligne d'horizon, un à gauche et un à droite. Tirez ensuite de chacun des X, des lignes obliques du haut de la ligne verticale et du bas de la ligne verticale. Il en résultera des triangles.
- Déterminez la largeur de l'édifice en dessinant des lignes droites verticales à l'intérieur de chaque triangle laissant suffisamment d'espace à gauche et à droite pour dessiner des arbres.
- Finalement, pour dessiner le haut de l'édifice, tirez la ligne droite verticale gauche vers le X à droite. Faites de même avec la ligne droite verticale droite vers le X à gauche. À noter que cette façon de faire est souvent utilisée pour créer des paysages qui permettent de voir en détails le dessus des édifices, des paysages de villes comme Toronto, NewYork, Paris qui présentent des gratte-ciels.
- Vérifiez que chaque étape est bien suivie.
- Expliquez que pour dessiner :
  - des fenêtres;
  - des portes;
 il faut tirer des lignes vers un des points de fuite et respecter l'angles des lignes tirées.
- Rappelez-vous que toutes lignes droites verticales sont parallèles entre elles.
- Effacez les lignes qui ne sont pas utiles mais pas la ligne d'horizon.
- Ajoutez à votre choix des arbres, des personnages, des voitures dessous et des nuages, des avions, des hélicoptères autour de l'édifice.
- Assurez-vous de respecter la grosseur des objets selon qu'ils sont placés dans l'avant, le milieu et l'arrière-plan pour amplifier l'effet de profondeur.
- Utilisez les pastels gras en harmonie de couleurs analogues froides ou chaudes ou en harmonie de couleurs complémentaires. Vous pouvez dessiner avec la pointe et le dos de ces outils et vous pouvez utiliser l'estompe pour estomper (pâler) les couleurs et ainsi obtenir différentes valeurs amplifiant l'effet de trois dimensions.
- Circulez et supervisez le travail. Notez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).
- Complétez l'Annexe 2 intitulée : *Grille d'observation du travail de l'élève* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

### Élève

- Regarde l'exemple et pose des questions.
- Écoute attentivement chaque étape ensuite exécute la tâche à réaliser.
- Rappelle-toi que les lignes droites verticales sont toujours parallèles entre elles.
- Efface toutes les lignes qui permettent de dessiner l'édifice à deux points de fuite, à vol d'oiseau sauf la ligne d'horizon.
- Ajoute à ton choix des arbres, des personnages, des voitures, des montagnes sous l'édifice et au-dessus des nuages, des avions, des hélicoptères. La grosseur dépend de l'avant, milieu et arrière-plan afin d'amplifier l'effet de trois dimensions.
- Travaille ta composition avec les pastels gras en harmonie de couleurs analogues froides ou chaudes ou en harmonie de couleurs complémentaires. Dessine avec la pointe et le dos de ces outils et utilise l'estompe pour pâler et obtenir des valeurs qui amplifieront l'effet de trois dimensions.
- Remplis l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

[Version intégrale \(VI\)](#)

[VF1 : Explo / Percep](#)

[VF2 : Expéri / Mani](#)

[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)

[VF4 : Éva / Rétro](#)

### Travail d'expérimentation 4 : Perspective à deux points de fuite : recherche sur Internet

#### Enseignante / Enseignant

- Demandez à l'élève de chercher sur Internet 3 œuvres qui présentent la perspective à deux points de fuite selon les trois points de vue.
- Expliquez que l'élève remplisse la section appropriée de l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)) avec les renseignements trouvés.
- Invitez l'élève à choisir parmi ses 3 expérimentations celle qui est la mieux réussie et de la remettre avec l'Annexe 2 aux fins d'évaluation sommative.

#### Élève

- Cherche sur Internet les œuvres dont les compositions exploitent les 3 points de vue de la perspective à 2 points de fuite.
- Complète l'Annexe 2.
- Compare tes 3 expérimentations et choisis celle que tu veux faire évaluer de façon sommative.
- Remets à ton enseignante ou ton enseignant l'Annexe 2 et l'expérimentation à faire évaluer.

#### DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)

[Version intégrale \(VI\)](#)

[VF1 : Explo / Percep](#)

[VF2 : Expéri / Mani](#)

[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)

[VF4 : Éva / Rétro](#)

## Exécution / Production / Réalisation

### Matériel, outil, équipement

- Prévoyez remettre :
  - l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)) aux fins de consultation durant le travail final;
  - le travail d'expérimentation.
- Prévoyez distribuer :
  - des crayons HB et gommes à effacer pour le dessin graphite (à mine – voir crayon HB) et des règles (facultatif);
  - des crayons de couleur;
  - des bâtonnets de fusain de sanguine noire / rouge et des estompes;
  - des pastels gras;
  - 1 carton à dessin approximativement 18 X 24 po. pour chaque élève.
- Prévoyez utiliser :
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).

### Enseignante / Enseignant

- Expliquez que l'élève réalise un paysage d'édifices selon la perspective à deux points de fuite selon un des trois points de vue suivants :
  - de face;
  - en contre-plongée;
  - à vol d'oiseau.
- Afin de réviser les aspects de l'évaluation sommative, utilisez avec les élèves l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).
- Précisez que l'élève choisit ses outils de travail : crayons de couleur; fusain, sanguine (noir et rouge), estompe; pastels gras.
- Ajoutez que la composition doit contenir un environnement qui contient un ensemble d'au moins 3 des aspects suivants : arbre, personnage, voiture, nuage, avion, hélicoptère, montgolfière. L'environnement peut contenir d'autres aspects au choix de l'élève.
- Permettez à l'élève de consulter ses expérimentations pour guider son travail.
- Indiquez à l'élève quelle, il ou iel dispose jusqu'à 2 périodes de travail.
- Rendez disponible le matériel, les outils et l'équipement.
- Circulez, supervisez et répondez aux questions au besoin. Utilisez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)).
- Supervisez le nettoyage et le rangement.



Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

### Élève

- Écoute attentivement les directives de ton enseignante ou enseignant et prend des notes au besoin.
- Consulte l'Annexe 2 et tes expérimentations pour guider ton travail final.
- Procède ensuite au nettoyage de ton espace de travail, des outils et de l'équipement. Remets ton travail final selon à ton enseignante ou enseignant.

### DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)

[Version intégrale \(VI\)](#)[VF1 : Explo / Percep](#)[VF2 : Expéri / Mani](#)[VF3 : Exé / Prod / Réa](#)[VF4 : Éva / Rétro](#)

## Évaluation / Rétroaction

### Matériel, outil, équipement

- Prévoyez pour l'évaluation sommative :
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'évaluation sommative unité 8.1 – perspective à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe1](#));
  - l'Annexe 2 intitulée : *Grille d'autoévaluation unité 8.1* (voir : [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe2](#));
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#));
  - l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)).

### Enseignante / Enseignant

- Invitez les élèves à exposer leur travail final autour de la classe à l'aide du ruban-cache.
- Modelez un commentaire proactif pour chaque travail et invitez quelques élèves d'en faire autant.
- Remplissez l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'évaluation sommative unité 8.1 – perspective à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe1](#))
- Utilisez pour ce faire :
  - l'Annexe 2 intitulée : *Grille d'autoévaluation unité 8.1* (voir : [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe2](#));
  - l'Annexe 1 intitulée : *Grille d'observation du travail des élèves* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#));
  - l'Annexe 2 intitulée : *La perspective à un et à deux points de fuite* (voir : [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#));
  - le travail d'exploration;
  - le travail d'expérimentation;
  - le travail final.
- Distribuez l'évaluation sommative à l'écrit et rencontrez l'élève pour expliquer l'évaluation au besoin : les aspects bien réussis, les lieux d'amélioration et les défis à surmonter.

### Élève

- Présente ton travail et émets des commentaires proactifs au sujet du travail des autres.
- Révise ta grille d'évaluation sommative et pose des questions à ton enseignante ou enseignant au besoin.

Version intégrale (VI)

VF1 : Explo / Percep

VF2 : Expéri / Mani

VF3 : Exé / Prod / Réa

VF4 : Éva / Rétro

## EXPOSITION

### Enseignante / Enseignant

- Invitez le groupe-classe à suggérer un lieu d'exposition dans l'école lors de la soirée des parents.
- Introduisez l'idée d'exposer les dossiers de documentation et alimentez la discussion selon les avantages et les désavantages en lien avec cette idée.
- Organisez des équipes de travail pour le montage de l'exposition : séquence des travaux, rédaction des fiches techniques, installation des travaux, rédaction d'un court texte sur les aspects techniques, les artistes d'inspiration, bref paragraphe sur le but du travail final, impression des documents rédigés et finalement l'équipe responsable du montage comme tel.
- Visitez le lieu d'exposition (p. ex., corridor, entrée de l'école, site Web de l'école).
- Supervisez le travail et appuyez les équipes au besoin.

### Élève

- Suggère des idées et participe à la prise de décision par rapport au lieu et au contenu de l'exposition.
- Choisis l'équipe de travail à laquelle tu veux participer.
- Réalise en collaboration avec ton équipe le travail dont tu es responsable.
- Rédige un premier jet de ta fiche technique et remets-la à l'équipe responsable.

## DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT

- ▶ [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe1](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF4\\_Annexe2](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe1](#)
- ▶ [PERSFRAN\\_VF1\\_Annexe2](#)