

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Cycle 1 - Cycle 2	Arcimboldo, Mondrian, Warhol et mes créations...	École publique Les P'tits Minois Saint Mesmin Niveau : MS-GS
-------------------	---	--

Résumé du projet :

En utilisant un logiciel de dessin comme nouvel outil, l'enfant va pouvoir diversifier ses possibilités créatrices pour produire des réalisations en lien avec des œuvres vues en classe. (Arcimboldo, Mondrian et Andy Warhol)

Domaines d'activité :

- Le regard et le geste
- Le langage au cœur des apprentissages

Compétences visées

- identifier les principaux constituants d'un objet plastique (œuvre d'art)
- adapter son geste aux contraintes matérielles
- exercer des choix parmi des procédés déjà expérimentés.
- tirer parti des ressources expressives d'un procédé.

Compétences techniques abordées (en liaison avec le B2I)

- Utiliser la souris pour déplacer le pointeur et fixer la position du curseur ou pour valider un choix
- Déplacer le curseur pour valider, effacer, annuler une action et imprimer.
- Ouvrir un fichier existant, enregistrer un document dans le répertoire déterminé par l'enseignant

Déroulement des activités (les étapes)

- 1 – Analyse et dialogue autour de la construction d'une œuvre d'art.
- 2 – Expérimentation plastique avec divers outils selon les caractéristiques de l'œuvre (Peinture, collage, photographie et encre).
- 3 – Discussion et présentation collective des possibilités d'utilisation du logiciel de dessin dans cette même perspective
- 4 – Production individuelle des élèves
- 5 – Impression et affichage des œuvres dans la classe

Le(s) matériel(s) et/ou logiciel(s) utilisé(s) :

Appareil photo numérique

Vidéo projecteur pour les séquences collectives

Le logiciel gratuit Tux Paint (<http://www.newbreedsoftware.com/tuxpaint/download/>)

Le pack de tampons Tuxpaint Stamps

Le plus du (des) outil(s) informatique(s) :

L'outil informatique ne remplace pas les outils traditionnels de production plastique mais vient en complémentarité en apportant des procédés nouveaux ou plus faciles à utiliser tels que la duplication (très facile d'utilisation avec l'outil tampon du logiciel), la possibilité d'annuler et de refaire une action, de modifier directement une image ou une photographie...

Ce qu'en pense l'enseignant :

Je pense que c'est une façon originale de travailler les Arts Plastiques même s'il faut mesurer la pertinence de l'outil en fonction de l'objectif fixé. Les enfants se sont très vite approprié le logiciel de dessin pendant la période en accès libre et ont su réutiliser les fonctions dont ils avaient besoin. De plus, l'entraide entre élèves a été composante importante lors des créations personnelles.

Ce que pensent les enfants :

Les enfants ont pris plaisir à utiliser cet outil puisqu'ils ont continué spontanément à reproduire les procédés expérimentés en classe.