

PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • 1^{ER} CYCLE

DESCRIPTION

TITRE : Brod'ART

CYCLE : 1^{er} cycle (2^e secondaire) PÉRIODES : 3 périodes

COMPÉTENCES

- ⑧ C 1 Créer des images personnelles
- ⑧ C 2 **Créer des images médiatiques**
- ⑧ C 1 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique...

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

- ⑧ Santé et bien-être
- ⑧ **Médias**
- ⑧ Orientation et entrepreneuriat
- ⑧ Environnement et consommation
- ⑧ Vivre ensemble et citoyenneté

PROPOSITION ET INTENTIONS

Concours de création d'un « badge » (insigne) pour la compétition amicale de robotique de la CSBE (à chaque printemps). Les « badges » viseront à récompenser les élèves s'étant démarqués au point de vue des valeurs prônées par la compétition : la créativité, l'ingéniosité, l'entraide, la persévérance. Quatre écussons seront retenus (un par valeur).

Seuls les quatre modèles retenus seront brodés en vue d'être remis aux élèves ayant compétitionné à l'amicale de robotique.

Les élèves devront concevoir un modèle de « badge » destiné à des élèves du primaire (1^{re} à 6^e année). Ils devront opter pour une composition qui intègre des figures géométriques (plus de trois), ainsi que la superposition d'éléments. Ils devront appliquer des couleurs chaudes ou froides (choisir entre l'une de ces deux options). Leur image principale devra être symétrique, sans que le « badge » ait à l'être dans son entièreté (ex. : si l'élève intègre du lettrage). Toutefois, s'il le souhaite, son « badge » pourrait être totalement symétrique.

Facultatif : Afin de tisser des liens avec les mathématiques, la contrainte suivante pourrait s'ajouter : la composition doit respecter la loi des tiers. Ainsi, en mathématique, il serait intéressant d'aborder l'aire de disques et de secteurs (géométrie) de même que la reconnaissance des différents sens de la fraction : partie d'un tout, division, rapport, opérateur, mesure (arithmétique - sens des nombres réels).

RÉPERTOIRE VISUELS

- Pour accéder à des images retraçant l'histoire des « badges » (entre autres, au Moyen Âge), entrer les mots suivants dans le moteur de recherche « Google » : *blasons*
- Pour accéder à des images récentes de « badges », entrer les mots suivants sur le moteur de recherche « Google » : *logo badge inspiration*

EXTRAITS AUDIO OU VIDÉO

- Courte vidéo présentant la broderie industrielle de « badges ». On voit, entre autres, quelques modèles de « badges ». <https://youtu.be/yH6Kh-XDFic> (durée: 1 min. 02 sec.)

REPÈRES CULTURELS

Consulter ce lien Web pour de plus amples détails sur l'histoire des « badges » : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Badge> (page consultée le 2018-03-07)

PISTE DE SAÉ

TECHNIQUES

- Ⓢ Dessin
- Ⓢ Peinture
- Ⓢ Collage
- Ⓢ Gravure
- Ⓢ Impression
- Ⓢ Modelage
- Ⓢ Façonnage
- Ⓢ Assemblage
- Ⓢ Technique numérique
- Ⓢ Technique mixte
- Ⓢ Autre : Broderie numérique

GESTES TRANSFORMATEURS

- Ⓢ Tracer à main levée
- Ⓢ Appliquer un pigment coloré : en aplat et à la tache et au trait
- Ⓢ Déchirer, entailler, découper, ajourer
- Ⓢ Coller
- Ⓢ Tracer en creux
- Ⓢ Imprimer (objets divers avec gouache, frottis avec craie de cire, monotype avec gouache et surfaces texturées)
- Ⓢ Souder, pincer, creuser
- Ⓢ Plier, froisser, façonner
- Ⓢ Fixer, équilibrer des volumes
- Ⓢ Numériser
- Ⓢ Photographier
- Ⓢ Enregistrer une image numérique
- Ⓢ Travailler une image numérique

MATÉRIAUX ET OUTILS

Papier, crayons de feutre

Identifier les outils suivants : numériseur

LANGAGE PLASTIQUE

- Ⓢ Forme : figurative, abstraite
- Ⓢ Ligne : dessinée, peinte, incisée, tangible
- Ⓢ Couleurs pigmentaires primaires : jaune primaire, magenta, cyan
- Ⓢ Couleurs pigmentaires secondaires : orangé, vert, violet
- Ⓢ Couleurs chaudes : jaune, orangé, magenta
- Ⓢ Couleurs froides : cyan, vert, violet
- Ⓢ Couleurs lumière primaire : rouge, vert, bleu
- Ⓢ Couleurs : claire et foncée
- Ⓢ Texture : textures variées
- Ⓢ Motif : motifs variés
- Ⓢ Volume : réel

+ Choisir des éléments du langage plastique susceptibles de rejoindre le public cible (ex. : formes, couleurs, espace)

- Organisation de l'espace : Ⓢ Énumération Ⓢ Juxtaposition Ⓢ Répétition
Ⓢ Alternance Ⓢ Symétrie (élément visuel principal) Ⓢ Asymétrie Ⓢ Superposition
- Représentation de l'espace :
Ⓢ Perspective avec chevauchement Ⓢ Perspective en diminution

PISTE DE SAÉ

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE CIBLÉ

Dessiner
Numériser
Couleurs chaudes
Couleurs froides

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, la mise en forme et le résultat de sa création
- Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs
- Efficacité de l'organisation des composantes dans le développement du message visuel
- Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs

OUTILS D'ÉVALUATION

- ⑧ Grille d'observation
- ⑧ Liste de vérification des connaissances
- ⑧ Fiche d'autoévaluation
- ⑧ Fiche de coévaluation
- ⑧ Autres : Jury du concours

DÉROULEMENT

PHASE DE PRÉPARATION

- Faire imprimer des gabarits de « badges », pour les élèves qui voudront s'en inspirer, à partir des sites Web suivants:
 - o <https://camaloon.fr/gabarits> (page consultée le 2018-03-07) OU
 - o <https://www.badges25mm.fr/preparer-vos-visuels/patrons-gabarits-badges> (page consultée le 2018-03-07)
- Pour accéder à de l'information sur l'histoire des blasons, consulter les liens Web suivants :
 - o Destiné à des jeunes de 8 à 13 ans : <https://fr.wikidia.org/wiki/Blason> (page consultée le 2018-03-07)
 - o [https://fr.wikipedia.org/wiki/Blason_\(héraldique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blason_(héraldique)), (page consultée le 2018-03-07)

PHASE DE RÉALISATION

Tâche 1 : Apprécier

À partir de « badges » ayant une certaine notoriété, tels que ceux proposés ci-dessous, demander aux élèves d'en choisir un et d'en faire l'appréciation.

- Insigne du mouvement Scout : <https://goo.gl/images/rEAqg9>
- Insigne de la NASA : <https://goo.gl/images/S6W6e2>
- Insigne de l'Armée canadienne : <https://goo.gl/images/jBHHPi>

Utiliser le document « Appréciation d'une œuvre - Insigne » pour ce faire.

IMPORTANT : Il sera possible que les élèves aient à faire des recherches sur Internet afin de trouver l'information relative à la création de ces insignes.

PHASE DE RÉALISATION

Tâche 2 : Réaliser une création plastique (*médiatique*)

DYNAMIQUE DE CRÉATION

- Ouverture

Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création médiatique en tenant compte : du message à communiquer et des informations sur les destinataires;

PISTE DE SAÉ

du contenu et des caractéristiques d'images médiatiques; du rôle des repères culturels; de la signification de codes visuels.

Choisir une idée signifiante parmi celles qui ont été inventoriées qui rejoint le public cible (élèves du primaire, de la 1^{re} à la 6^e année, qui s'intéressent à la robotique).

Faire des croquis de l'idée retenue (ex. : essais d'emplacement des formes et des éléments, variation de leur grosseur).

- Action productive

Expérimenter des gestes transformateurs tels que : tracer à main levée; appliquer un pigment coloré en aplat (crayon de feutre).

Faire l'essai de différents gestes transformateurs, y compris : numériser des images, enregistrer une image et travailler une image numérique

Manier les outils suivants : logiciel de dessin, numériseur, logiciels de traitement de l'image

- Séparation

Décrire des aspects de son expérience qui sont liés à la dynamique de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées (ex. : recherche d'idées lors de la phase d'ouverture, réinvestissement des expérimentations lors de la phase d'action productive, capacité de se centrer lors de la création).

PHASE D'INTÉGRATION

1. Présenter le « badge » (insigne) conçu à la classe en expliquant pourquoi il devrait être retenu par le jury pour le concours.
2. Expliquer sa démarche.

RECU L RÉFLEXIF (éléments à améliorer et éléments à conserver de cette activité - à remplir après avoir vécu la SAÉ)

Fiche d'autoévaluation