

Des
peintures
abandonnées...

GUIDE





Des peintures abandonnées...

Cycle : du 1^{er} cycle du secondaire (facile à adapter au 2^e et 3^e du secondaire)

Il s'agit d'une situation où les élèves auront à exploiter des avantages du tableau numérique interactif (TNI) pour CRÉER et APPRÉCIER des oeuvres sous forme de jeu collectif. Ainsi, les élèves sont invités à tour de rôle à s'amuser à imaginer et à dessiner l'objet qui a fait fuir les habitants de peintures célèbres, trafiquées par l'artiste hongrois BENCE HADJU. Après cette création exploitant la grande surface de création du TNI, les élèves poursuivront leur exploration de la peinture par une appréciation de cette dernière. Une capsule vidéo est disponible afin de voir une expérimentation de ce projet en 2^e secondaire.





RÉSUMÉ DE LA SITUATION

Compétences	Savoirs essentiels
C3. Apprécier des œuvres d'arts... C1. Créer des images personnelles	Texture Volume
Domaine général de formation	Compétences transversales
	Exploiter sa pensée créatrice Exploiter les TIC

Question de départ

Peut-on imaginer un objet qui a fait fuir les habitants de peintures célèbres ?

Proposition de création

Imaginer et dessiner un objet venu d'ailleurs et qui est tombé sur terre en faisant fuir les habitants de la terre. Ceci en s'inspirant des «Peintures abandonnées» de BENCE HADJU.

Productions attendues des élèves

Un dessin-peinture réalisé par une dyade d'élèves en utilisant l'éditeur d'image en ligne sumopaint.com.

Déroulement

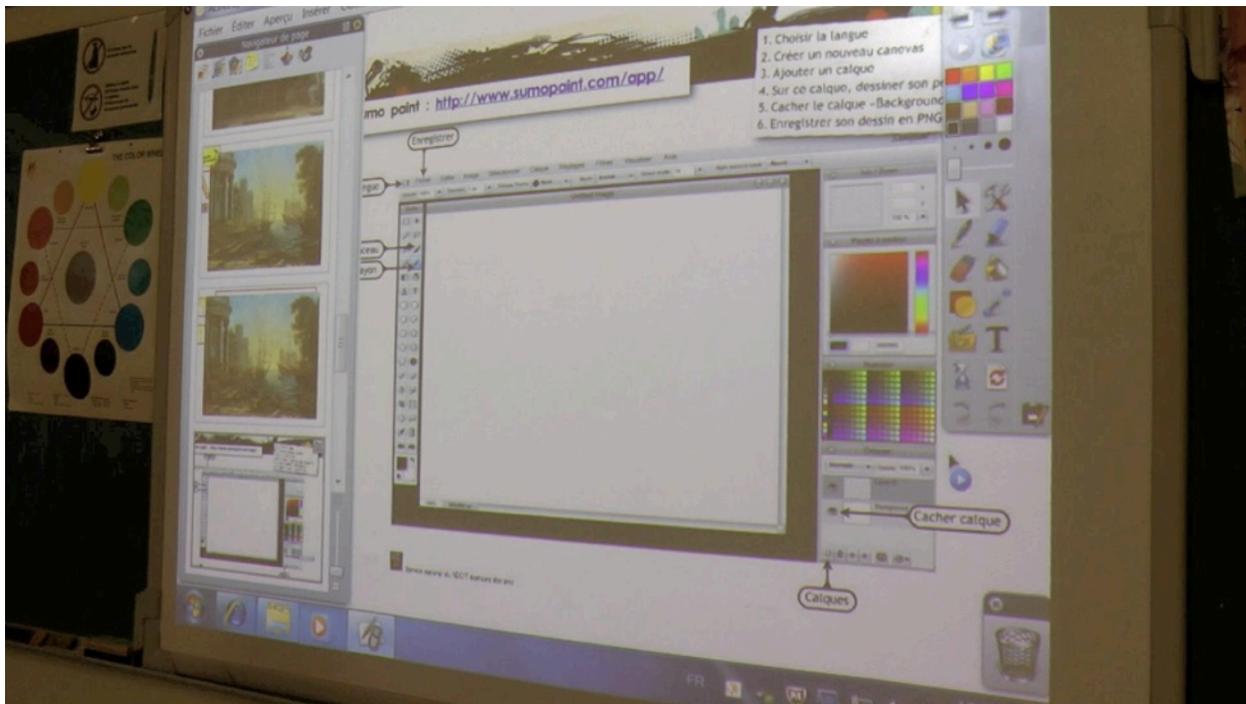
Période 1	Période 2
Créer dessin-peinture d'un objet venu d'ailleurs	Apprécier un des tableau célèbres de «Peintures abandonnées»
Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation	Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation



PRÉPARATION

Matériel nécessaire

- Document «Les peintures abandonnées»
(formats Notebook, Activinspire, pdf ou jpg)
- Tableau numérique interactif
- Accès Internet
- Fiche d'autoévaluation photocopiée en nombre suffisant
- Fiche d'appréciation photocopiée en nombre suffisant





RÉALISATION

CRÉER UNE IMAGE PERSONNELLE

1) Ouverture

1. Poser la question suivante :

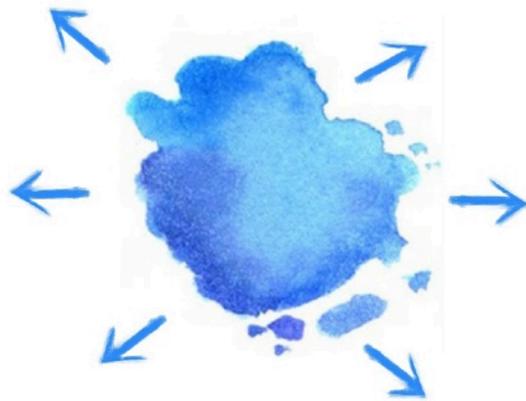
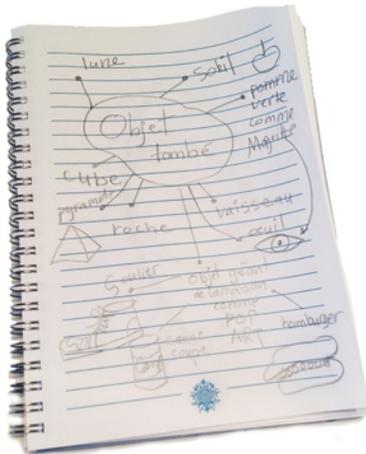
Peut-on imaginer un objet qui a fait fuir les habitants de peintures célèbres ?

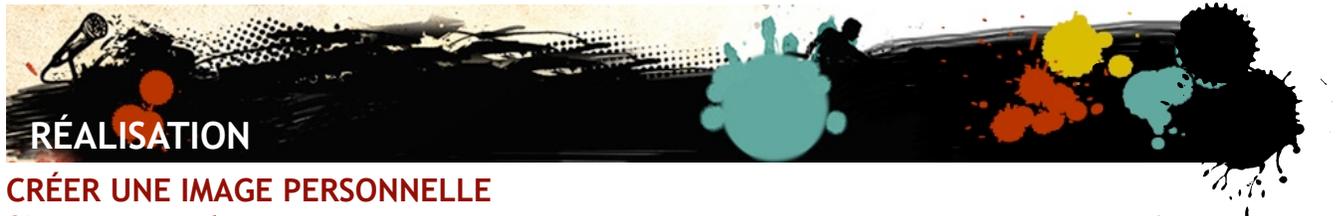
2. Ouvrir le document «Les peintures abandonnées» et présenter les 6 peintures abandonnées en leur expliquant qu'elles ont été créées par BENCE HADJU un étudiant en arts à l'Université hongroise des Beaux-Arts à Budapest. Il est spécialisé en art médiatique. Pour en savoir plus :

- [Behance, Showcase & Discover CrativeWork](#)
- [JOL Press](#)

3. Inviter les élèves à verbaliser sur les images.

4. Les inviter à se créer un tempête d'idées sous forme de schéma dans leur carnet de traces OU faire une tempête d'idées collective au TNI. Dans ce dernier cas, faire une capture d'écran de ce schéma et l'envoyer à chaque élève par courriel ou la laisser disponible sur le portail ou le site de l'école.

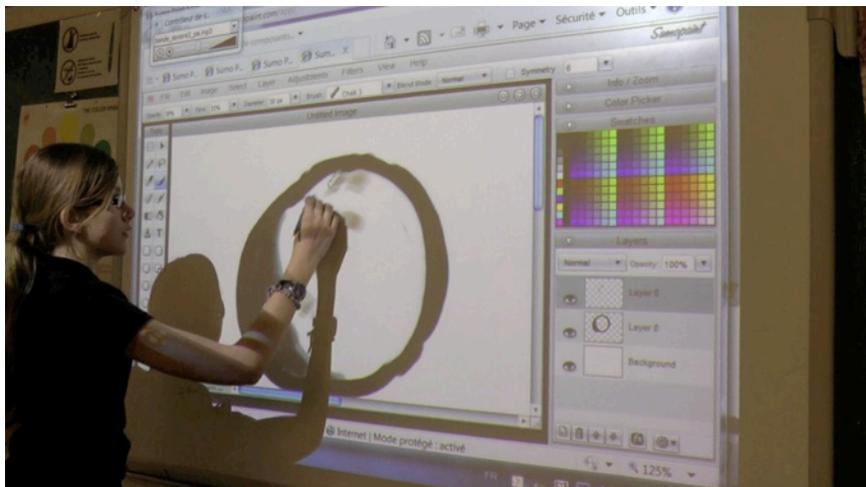




CRÉER UNE IMAGE PERSONNELLE

2) Action productive

1. Demander aux élèves de choisir un objet à partir de la tempête d'idées et de dessiner quelques esquisses de celui-ci dans leur carnet de traces.
2. Inviter les élèves à se placer en dyade puis de choisir un des 2 objets qu'ils dessineront ensemble.
3. Planifier un horaire qui permettra à toutes les équipes d'aller à tour de rôle au TNI. Pendant ce temps les autres élèves sont occupés par un autre projet. L'horaire peut donc planifier sur plusieurs semaines.
4. À partir du document téléchargeable «Les peintures abandonnées» présenter et expliquer l'éditeur en ligne sumopaint.com.
5. Inviter les élèves à tour de rôle à dessiner et peindre leur objet.
6. Sauvegarder l'objet avec un fond transparent en PNG.



RÉALISATION

CRÉER UNE IMAGE PERSONNELLE

3) Séparation

1. Dans le document tébéciciel «Les peintures abandonnées» ajouter les objets dans la peinture choisie. Dupliquer au besoin les peintures selon le nombre de dyades.
2. Si les élèves veulent faire certaines retouches afin de finaliser leur image, ils peuvent utiliser les outils de dessin du tébéciciels.
3. Inviter les dyades à tour de rôle à présenter leur objet maintenant déposé dans la peinture abandonnée. Si désiré, filmer les partages de création et les déposer dans le portfolio numérique ou autres portails.



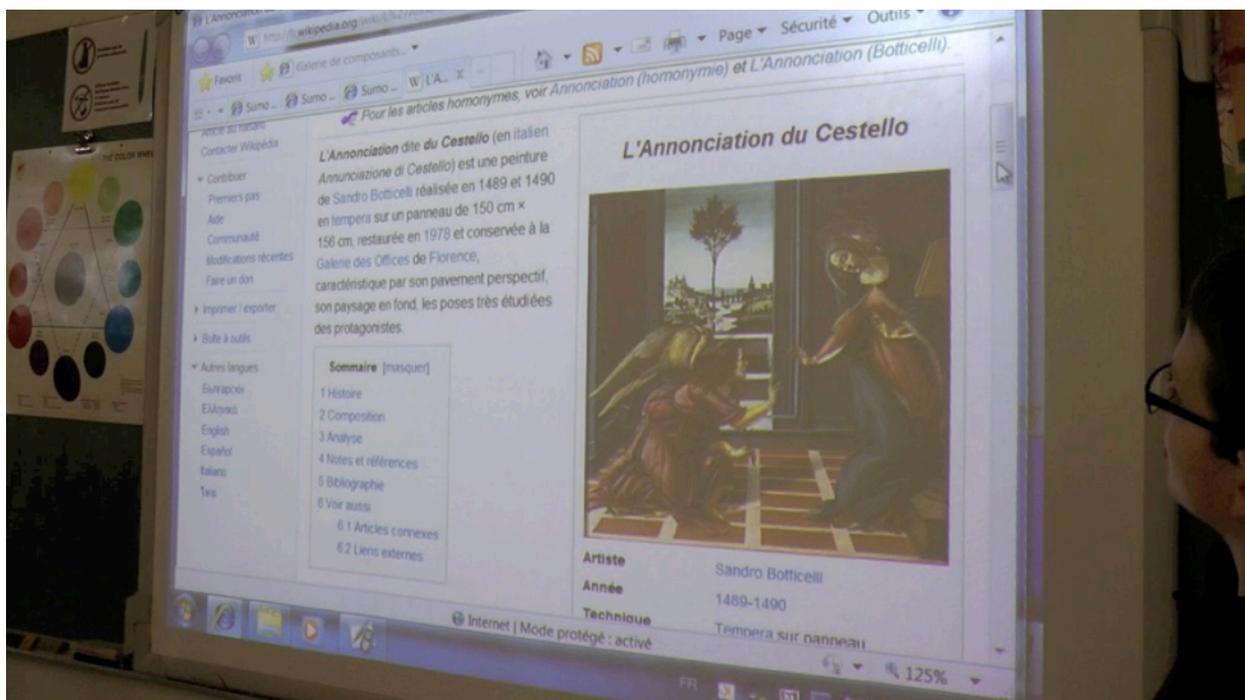


1. Présenter les oeuvres originales avec leurs personnages intégrés.
2. Distribuer les fiches d'autoévaluation.
3. Inviter les élèves volontaires à partager ce qu'ils ont appris à travers cette création.
4. Si désiré, publier les oeuvres finales dans un galerie virtuelle. Pour savoir comment créer une galerie virtuelle, inscrivez-vous au cours Artico praTIC <<[Publication web](#)>>.





1. Faire une brève présentation des 6 peintures abandonnées.
2. Demander aux élèves de choisir une des 6 oeuvres. Ils devront faire une appréciation par écrit de cette dernière.
3. Distribuer la fiche d'appréciation et leur demander de la remplir en classe ou en devoir.
4. Inviter quelques élèves à présenter leur appréciation devant la classe en utilisant le TNI et en expliquant leur découverte à partir de leur projetée.





FICHE D'AUTO ÉVALUATION

Nom : _____

Date : _____

Nom de ton coéquipier : _____

1) Décris l'objet que tu as créé :

2) Y retrouve-t-on :

forme

- de la texture ?
- de l'ombre interne ?
- de l'ombre porter ?
- de la lumière ?

3) Explique le contexte dans lequel l'objet est arrivé dans la peinture :

4) Explique tes difficultés :

5) Explique tes bons coups :

6) Explique ce que tu as appris à travers ce projet (logiciel, surface, oeuvres d'art, langage plastique, geste, etc.:



FICHE D'APPRÉCIATION

Nom : _____

Date : _____

1) Donne le titre, l'auteur ainsi que l'année de création de l'oeuvre que tu as choisie

2) Dessine une esquisse rapide de cette oeuvre →

3) Explique les éléments du langage plastique que tu retrouves :



4) Décris ce que raconte cette oeuvre et le contexte dans lequel elle a été peinte :

5) Raconte ce que tu ressens face à cette oeuvre :

6) Porte un jugement critique sur cette oeuvre en utilisant les éléments trouvés dans cette fiche :

