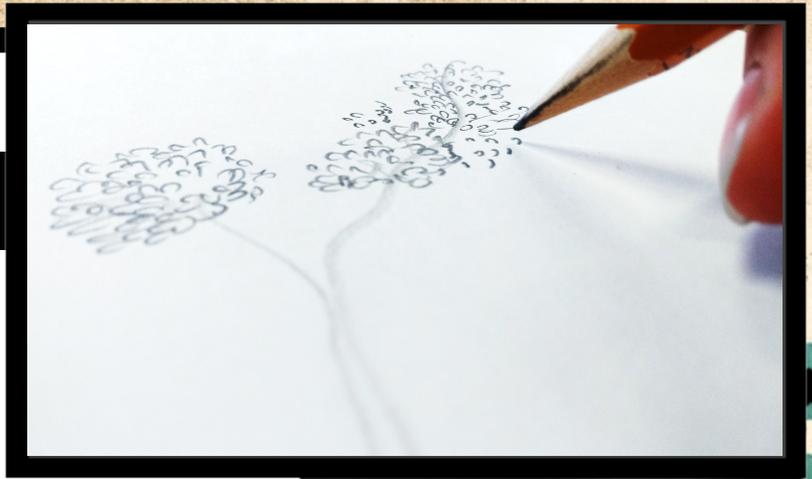


PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE

DESCRIPTION

S'illustrer par une fable !



CYCLE : 1 PÉRIODES : 3

Cette SAÉ peut être adaptée au 3^e cycle du primaire.

RÉSUMÉ

Il s'agit d'amener les élèves à travailler l'interdisciplinarité entre les cours d'arts plastiques et de français. En mettant l'accent sur la description de l'environnement dans leur écriture, les élèves auront l'occasion d'illustrer une fable de leur cru avec des techniques à la portée de tous. Cette piste de situation d'apprentissage et d'évaluation est le fruit d'un partenariat avec Télé-Québec et sa chaîne vidéo La [Fabrique culturelle](#) né d'une recherche universitaire : [Valorisation scolaire des contenus culturels numériques au Québec](#).

COMPÉTENCES

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

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

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

PROPOSITION DE CRÉATION

Réaliser l'illustration d'une fable, écrite préalablement par l'élève, en collaboration avec l'enseignante de français, ou d'une fable fournie par l'enseignant.

PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE

RÉPERTOIRE D'EXTRAITS AUDIO ET/OU VIDÉO

Les illustrations d'Isabelle Arsenault, illustratrice (voir capsule de La Fabrique Culturelle : <http://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/9759/isabelle-arsenault-la-beaute-sauvage-de-l-enfance>)

REPÈRES CULTURELS

Fables de Lafontaine (et autres auteurs), illustrations pour enfants

MATÉRIAUX ET OUTILS

- Crayon mine
- Gomme à effacer
- Crayons de bois
- Crayons aquarelle (ou peinture à l'eau)
- Pinceau
- Papiers divers (calque, soie, journal vierge, journal imprimé, kraft)
- Colle
- Ciseaux
- Ruban adhésif repositionnable/ invisible (Scotch Magic ou autre)



PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE

CONTENU DE FORMATION

TECHNIQUES	GESTES TRANSFORMATEURS	LANGAGE PLASTIQUE
<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Dessin<input type="checkbox"/> Peinture<input checked="" type="checkbox"/> Collage<input type="checkbox"/> Gravure<input checked="" type="checkbox"/> Impression<input type="checkbox"/> Modelage<input type="checkbox"/> Façonnage<input type="checkbox"/> Assemblage<input type="checkbox"/> Technique numérique<input type="checkbox"/> Technique mixte<input type="checkbox"/> Autre :	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Tracer à main levée<input type="checkbox"/> Appliquer un pigment coloré : en aplat et à la tache et au trait<input checked="" type="checkbox"/> Déchirer, entailler, découper, ajouter<input checked="" type="checkbox"/> Coller<input type="checkbox"/> Tracer en creux<input checked="" type="checkbox"/> Imprimer (objets divers avec gouache, frottis avec craie de cire, monotype avec gouache et surfaces texturées)<input type="checkbox"/> Souder, pincer, creuser<input type="checkbox"/> Plier, froisser, façonner<input type="checkbox"/> Fixer, équilibrer des volumes<input type="checkbox"/> Numériser<input type="checkbox"/> Photographier<input type="checkbox"/> Enregistrer une image numérique<input type="checkbox"/> Travailler une image numérique	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Forme : figurative, abstraite<input checked="" type="checkbox"/> Ligne : dessinée, peinte, incisée, tangible<input type="checkbox"/> Couleurs pigmentaires primaires : jaune primaire, magenta, cyan<input type="checkbox"/> Couleurs pigmentaires secondaires : orangé, vert, violet<input type="checkbox"/> Couleurs chaudes : jaune, orangé, magenta<input type="checkbox"/> Couleurs froides : cyan, vert, violet<input type="checkbox"/> Couleurs lumière primaire : rouge, vert, bleu<input type="checkbox"/> Couleurs : claire et foncée<input checked="" type="checkbox"/> Texture : textures variées<input checked="" type="checkbox"/> Motif : motifs variés<input type="checkbox"/> Volume : réel <p>Organisation de l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Énumération<input type="checkbox"/> Juxtaposition<input checked="" type="checkbox"/> Répétition<input type="checkbox"/> Alternance<input type="checkbox"/> Symétrie<input type="checkbox"/> Asymétrie<input checked="" type="checkbox"/> Superposition <p>Représentation de l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Perspective avec chevauchement<input checked="" type="checkbox"/> Perspective en diminution

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE CIBLÉ

- Tons de gris
- Textures représentées
- Répétition (motifs et textures)

PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Utilisation de textures représentées variées (gestes transformateurs)
- Modulation des tons de gris (gestes transformateurs)
- Illustration adéquate de la fable retenue (cohérence)
- Caractère authentique de l'illustration (absence de cliché)

OUTILS D'ÉVALUATION

- Grille d'observation
- Liste de vérification des connaissances
- Fiche d'autoévaluation
- Fiche de coévaluation
- Autres

DÉROULEMENT

PHASE DE PRÉPARATION

Activité d'activation des connaissances antérieures :

Demander aux élèves s'ils connaissent le métier d'illustrateur. Noter les réponses au tableau ou au TNI.

PHASE DE RÉALISATION

Tâche 1 : Apprécier

Suite au visionnement de la capsule «La beauté sauvage de l'enfance», questionner les élèves sur ce qu'ils ont retenu.

- D'où l'illustratrice tire-t-elle son inspiration ?
- Quels médiums l'illustratrice utilise-t-elle pour le dessin présenté dans la capsule ?
- Quelles propriétés de son médium de prédilection en font le médium idéal pour elle ?
- Est-ce qu'un aspect du travail d'Isabelle Arsenault t'a surpris ? Quel est-il et pourquoi ?
- Trouve 3 adjectifs qui qualifieraient le travail de cette illustratrice, selon tes observations. Justifie chacun.
- Aimes-tu l'illustration créée par l'artiste ? Justifie ta réponse avec des éléments observables.

PISTE DE SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE

PHASE DE RÉALISATION

Tâche 2 : Créer une réalisation plastique médiatique

DYNAMIQUE DE CRÉATION

• OUVERTURE

- Suite à l'écriture (ou la lecture) d'une fable, l'élève dégage les éléments qui pourront être représentés visuellement (personnage(s), environnement, objet(s)...) ;
- Réalisation de croquis qui permettront de choisir la meilleure façon d'illustrer la fable (organisation de l'espace, textures choisies, couleur au choix) ;
- Quelques explorations de textures représentées doivent être faites dans le duo-tang, au crayon mine, dont au moins un frottis (technique d'impression) ;
- Un exercice au crayon aquarelle doit être présent dans le duo-tang ;

• ACTION PRODUCTIVE

- Réalisation de la création visuelle : un dessin à la mine très pâle peut être fait préalablement pour aider à situer les éléments de l'image ;
- Des textures représentées doivent être utilisées, de même que différents tons de gris (pression du crayon) ;
- Au moins un élément doit être en couleur, au choix de l'élève (qui devra justifier ce choix) ;

• SÉPARATION

- Relire la fable retenue et observer la création ; représente-t-elle bien la fable ?
- Qu'aurais-tu pu ajouter ?
- Y a-t-il un ou des éléments que tu aurais préférés.

PHASE D'INTÉGRATION

Demander aux élèves dans quelle circonstance l'illustration peut être aussi utile. Leur demander dans quel projet ils pourraient réinvestir ce qu'ils ont appris.

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