

Service national du

RÉCIT
domaine des

ARTS

Autisme, création artistique et tablette tactile



Déroulement

1. Intention de l'atelier
2. Définitions et autres
3. Recherches
4. Projets expérimentés
5. Applications
6. Exploration d'applications
7. Rétroaction et suivi



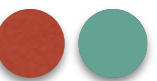
Présentation



Andrée-Caroline Boucher, conseillère pédagogique et animatrice au service national du RÉCIT dans le domaine des arts. J'ai enseigné les arts plastiques au primaire et au secondaire pendant dix ans. J'ai aussi enseigné à l'université. Je suis auteure dans le domaine des arts visuels. De plus, je suis présentement étudiante au doctorat en études et pratiques des arts à l'UQAM. Je suis passionnée d'art, de design, de patrimoine et...de voyages !



Ève Filteau, enseignante en adaptation scolaire et collaboratrice au service national du RÉCIT dans le domaine des arts. J'enseigne depuis 12 ans en adaptation scolaire et j'offre des services d'orthopédagogie privé à des élèves autistes. J'ai terminé ma maîtrise dans les 4 arts, couronné d'un essai théorique sur l'apport des arts en orthopédagogie en 2012. Je suis passionnée d'art, de pédagogie et...de voyages aussi !



Ressources

Vous trouverez toutes les ressources ici :

<http://recit.org/ul/p37>





Intention

1. S'approprier les caractéristiques de la clientèle autiste;
2. S'initier aux différentes applications répondant à leurs besoins.





Qui êtes-vous ?


1. Je connais bien les TSA;
2. Je connais peu les TSA.





Définition

Le Trouble du spectre autistique, appelé aussi Trouble du spectre de l'autisme ou plus simplement autisme, est un trouble du développement. Les premiers signes se manifestent en bas âge, mais l'impact au quotidien peut ne devenir évident que plus tard, vers l'âge scolaire par exemple. L'autisme, tel que défini par le DSM-5, est caractérisé par deux catégories de comportements atypiques. La première catégorie concerne la communication sociale et les interactions sociales, alors que la seconde touche les aspects restreints et répétitifs des comportements, intérêts et activités.





Apprentissages

- Difficultés marquées dans l'acquisition de concepts.
- Difficultés importantes sur le plan de la communication
- Difficultés à planifier et à s'organiser dans le temps, l'espace ou par rapport à la tâche.





Dans la classe d'arts

- Annoncer les consignes de façon claire
- Expliquer le but de la tâche
- Créer une structure et une routine (constance)
- Afficher un référent visuel (images, photos, objets)
- Proposer des activités multi sensorielles
- Proposer une variété de matériaux et d'outils
- Limiter les distractions visuelles et auditives
- Utiliser les intérêts de l'élève pour dans l'engager la tâche



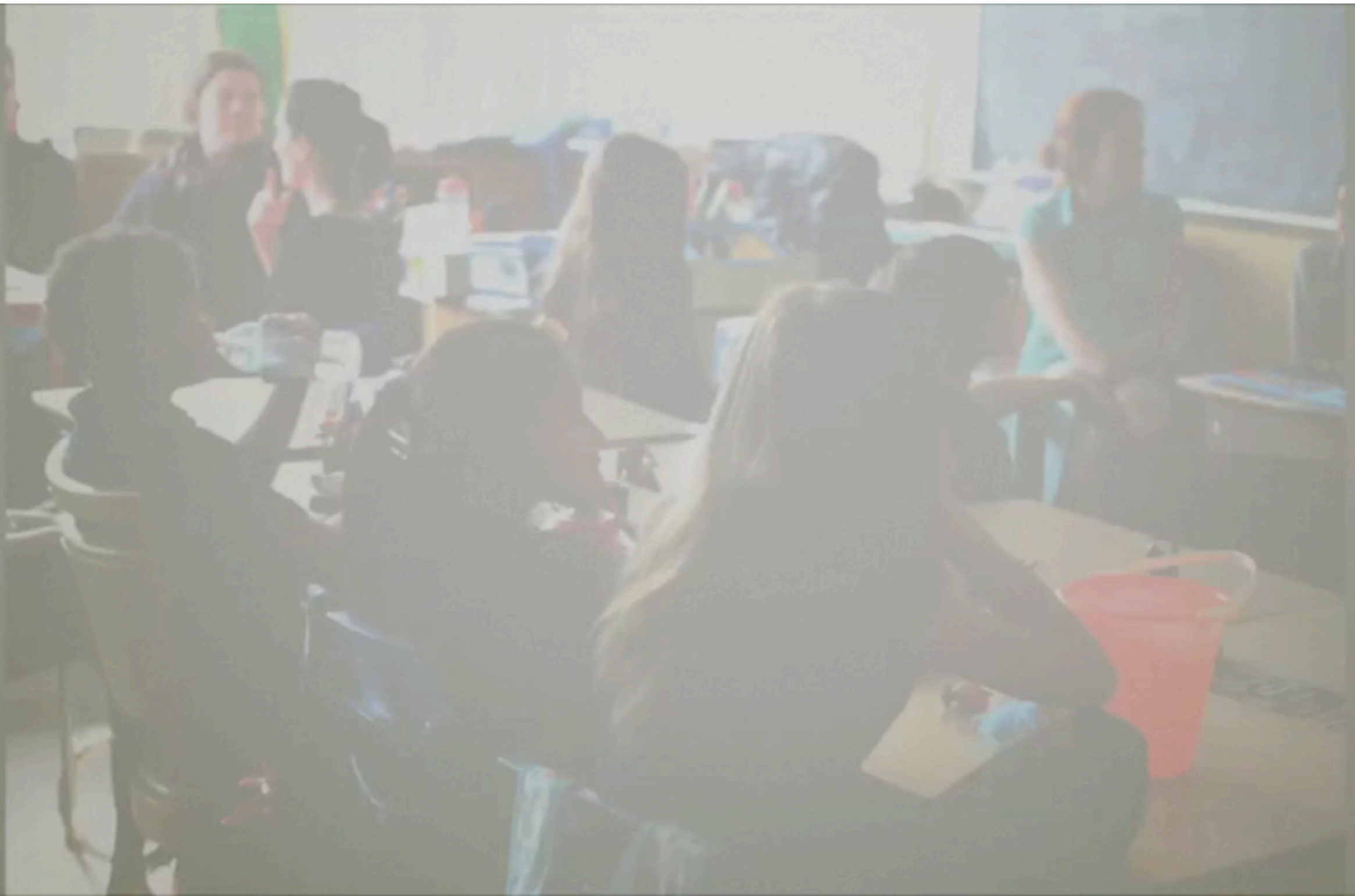


Recherches

- Les tablettes offrent une plus grande attractivité, leur format est plus pratique, le tactile permet une interactivité, les interfaces mieux adaptées, aspect ludique facilite les interactions. (Delerot et Desmettre du Centre ressources autismes Nord Pas-de-Calais, France)
- Une augmentation de l'attention et concentration, du processus d'écoute, du vocabulaire, des apprentissages en général et des compétences sociales (INSHEA, 2013)



Témoignage



Témoignage





Applications coup de coeur

1. ArtRage (\$)
2. Brushes (G)
3. iDought (G)
4. iMovie (\$)
5. Comic Life (\$)
6. Book Creator (G)



Applications expérimentées

Book Creator


Après le cours,
vers midi, elle
retourne chez
elle et ouvre
enfin son
paquet. Elle a
reçu un énorme
balai avec une
petite citrouille
sur le bâton.
Marie saute de
joie. « C'est sûr
qu'avec un
grand balai
comme ça je
pourrai me
rendre jusque
dans l'espace ! »



Applications expérimentées

iMovie





Activité d'exploration : Taxi pour l'espace

1. Esquisser un vaisseau spatial;
2. Dans iDought, modeler le vaisseau spatial;
3. Exporter l'image dans pellicule;
4. Effacer le fond bleu dans Brushes;
5. Dessiner le fond spatial sur un claque inférieur;
6. Exporter l'image dans pellicule;
7. Intégrer cette image dans BookCreator et écrire un texte
lien avec cette images.



Activité d'exploration : Taxi pour l'espace





Fusée Eiffel - Parc de la Villette - Paris



John Byam, *Space Shuttle*, Found Wood



1. Esquisser

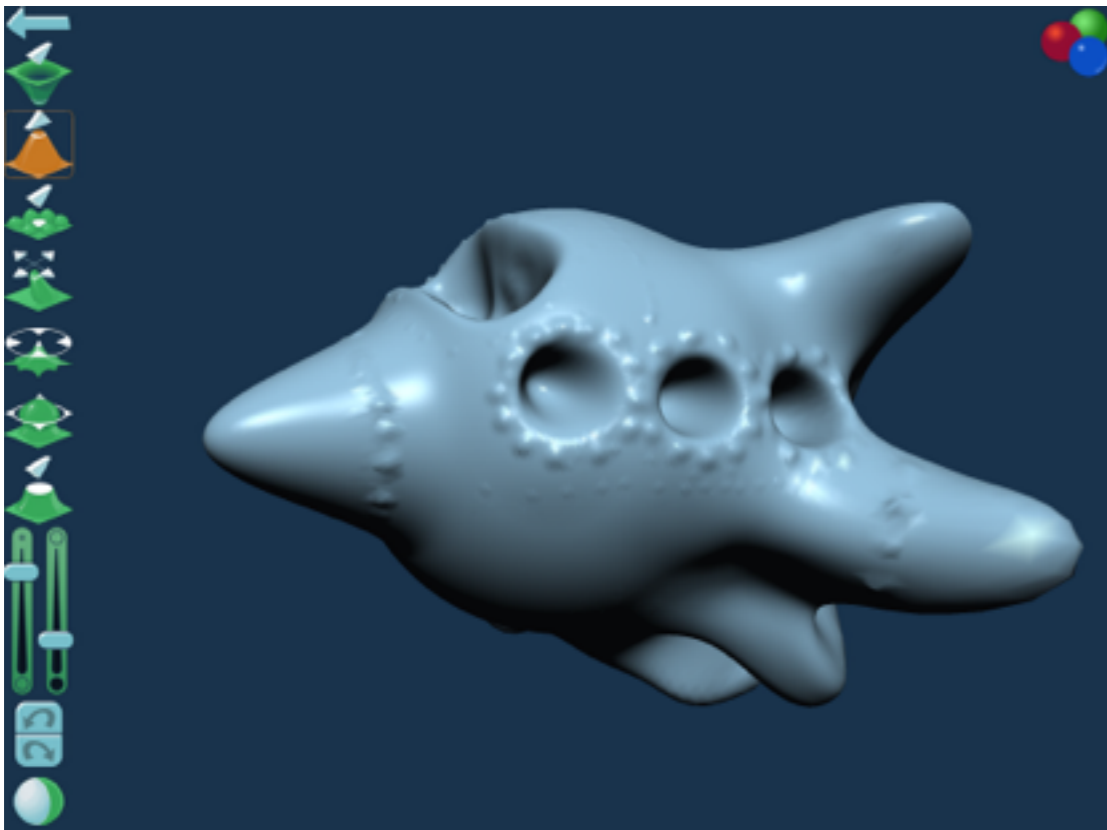
Dessine l'esquisse d'un vaisseau spatial que tu rêves d'inventer.

1. ESQUISSE

Dessine l'esquisse d'un vaisseau spatial que tu rêves d'inventer.

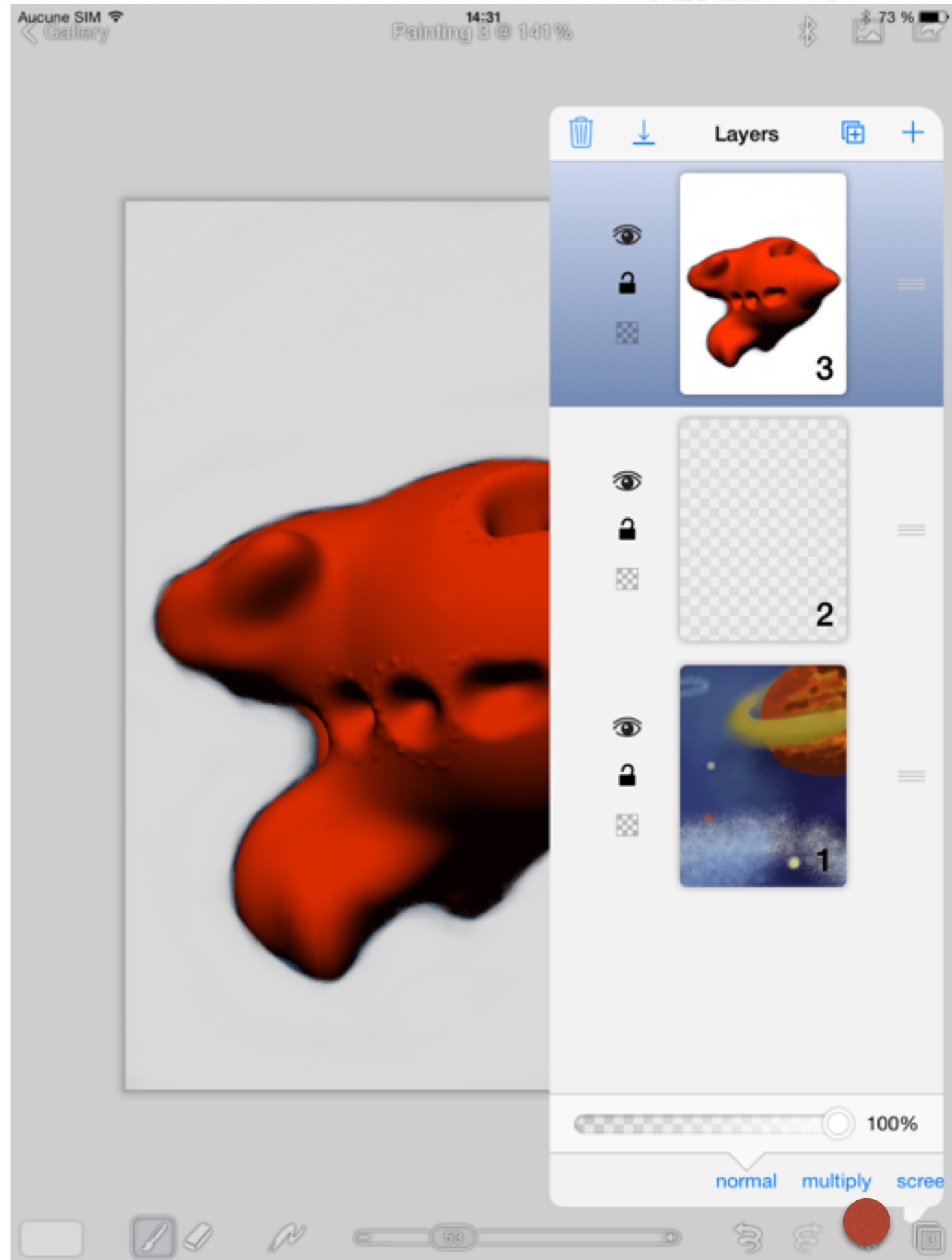
2. Modeler

Dans l'application iDough, recrée en modelage le vaisseau esquissé auparavant. Tu peux le modifier, l'améliorer, le transformer. Lorsque le vaisseau est terminé, tu fais une capture d'écran en enfonçant le bouton rond du devant et celui rectangulaire du côté. L'image de ton vaisseau se retrouvera dans la pellicule photos. Tu peux prendre différents captures si tu veux.



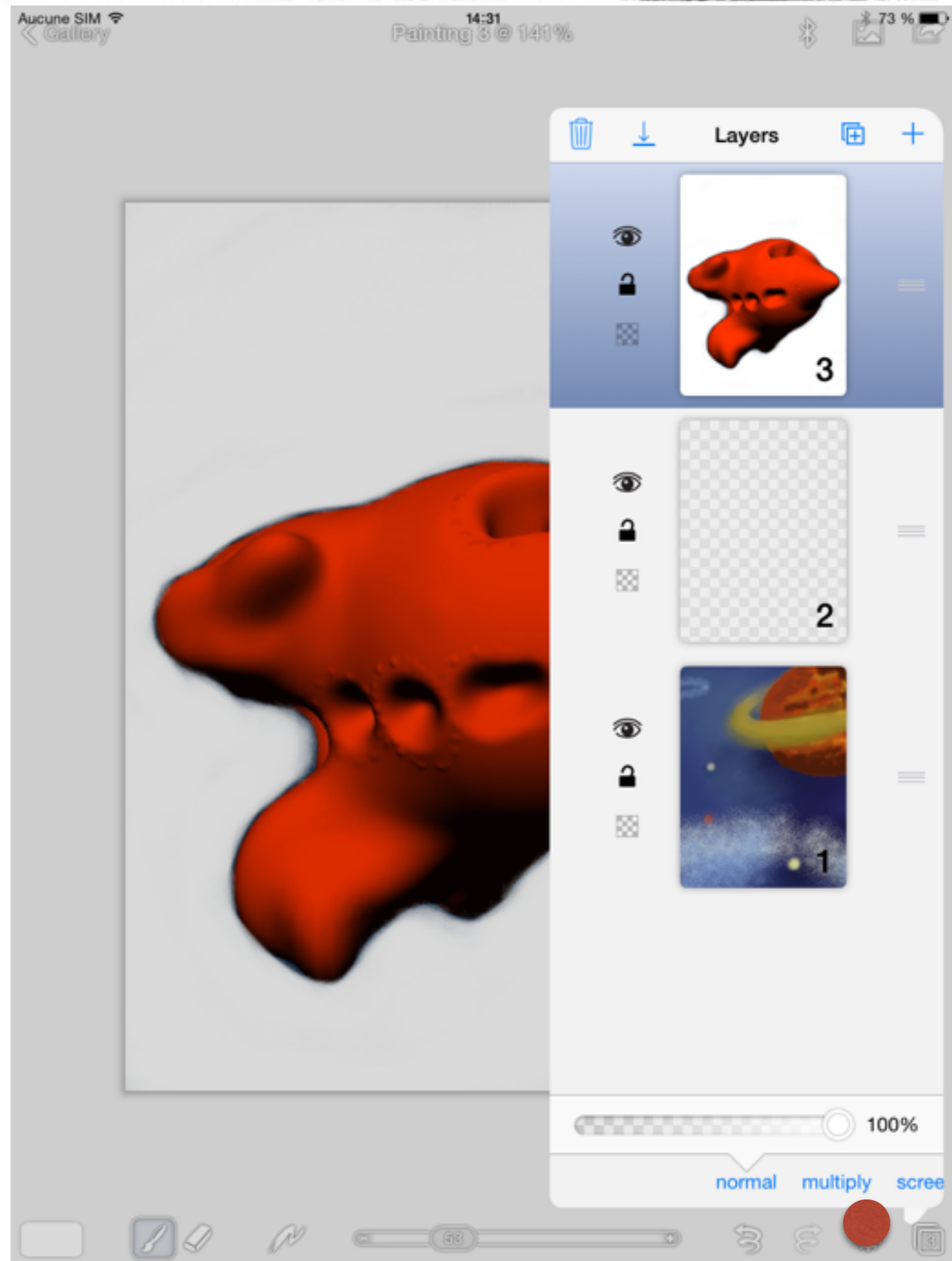
3. Effacer

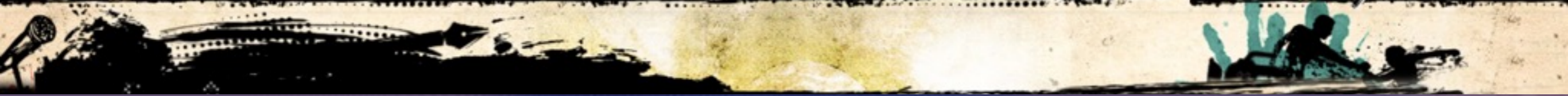
Dans l'application Brushes, va récupérer l'image de ton vaisseau et à l'aide de la gomme, efface le fond bleu autour de ton vaisseau.



4. Dessiner

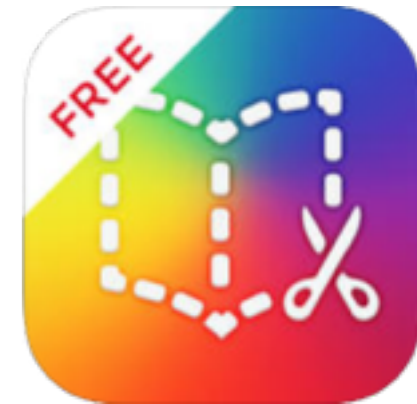
Dans l'application Brushes, ajoute un nouveau calque sous ton vaisseau et dessine le fond, c'est-à-dire l'espace interstellaire où ton vaisseau voyagera. Enregistre cette image dans la pellicule photos.





5. Créer un livre

Dans l'application Book Creator, importe ton image et ajoute un texte qui décrit ton voyage spatial. Ajoute le nombre de pages désirées de façon à créer un livre numérique. Tu peux l'exporter en plusieurs formats de ton choix.





Suivi

ARTICO
PRATIC



Suivi

Plan de cours TABLETTE TACTILE EN ARTS PLASTIQUES (IPAD)	
Les semaines colorées sont des demi-journées de libération.	
SEMAINE	CONTENU
	Confirmation d'inscription : par courriel Initiation à la visioconférence dans l'environnement VIA : session en ligne (à faire une seule fois)
1	Atelier d'initiation et d'exploration : session en ligne Contenu : <ul style="list-style-type: none">méthodes de travailpanorama des différentes applications en lien avec la discipline;présentation des applications de création : dessin, traitement image, BD, animation...;présentation des applications d'appréciation : livres, musées, jeu;exploration des quelques applications de base;exercice;initiation à DropBox;petit devoir.
2	Atelier d'élaboration du projet : session en ligne Contenu : possibilités d'applications avec les élèves, planification d'un projet simple, gestion de classe...
3	Planification du projet : dans votre milieu Contenu : temps personnel alloué pour planifier le projet à vivre avec les élèves.
4	Projet en classe
5	Projet en classe
6	Projet en classe
7	Atelier de retour sur le projet : session en ligne Contenu : partage d'expérimentation, lien avec le programme de formation et réflexion sur l'intégration des TIC.
8	Reconnaissance : par courriel Réception d'une attestation de participation
	N.B. Pendant la session, tous les mercredi sont réservés pour que vous puissiez prendre un rendez-vous privé avec votre formateur en visioconférence. De plus, toutes questions posées dans les forums seront répondues au plus tard le mercredis de chaque semaine.
	Les applications requises pour le cours IMG6 sont : <ul style="list-style-type: none">DropBox : gratuitBrushes 3 : gratuit ou ArtRage : 4,99\$Adobe Photoshop Express : gratuitPixlromatic : gratuit ou PhotoToaster : 1,99\$ComicBook : 1,99\$NFB PixStop : gratuit le logiciel iTunes doit aussi être installé sur votre ordinateur Mac ou PC (gratuit). Les applications pour tablettes tactiles peuvent être remboursées par la Mesure TIC 50730, volet Ressources Éducatives Numériques. Consultez votre direction d'école à ce sujet. N.B. : Chaque participant doit disposer d'un iPad pour suivre le cours IMG6.



IMG6





Andrée-Caroline Boucher,
Service national du RÉCIT, domaines des Arts

Ève Filteau,
enseignante à l'école Saint-Jude,
C.s. Marie-Victorin

Marie-Claude Vezeau,
étudiante à la maîtrise à
L'école des arts visuels et médiatiques, UQAM

