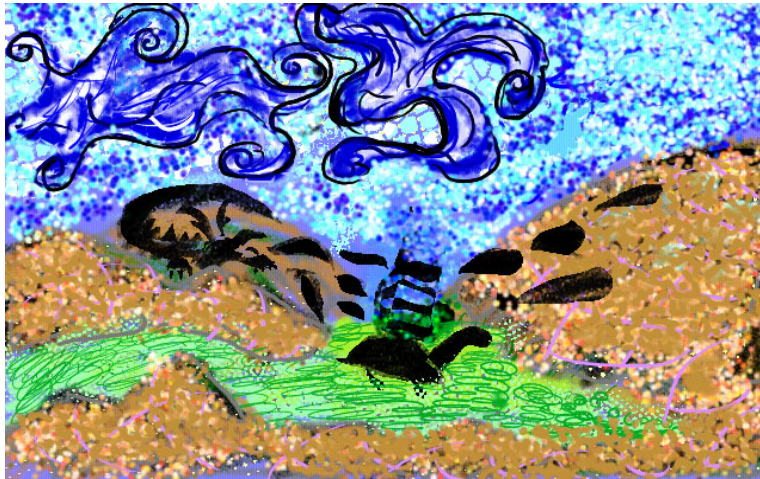


Les chinoiseries

Cycle : 3^e cycle primaire

Durée : 2 semaines à raison d'une heure par jour

Moment de l'année : Nouvel an chinois



Résumé :

Dans le cadre de la fête du nouvel an chinois, l'enfant explore une légende ou un conte de ce pays. Suite à la présentation d'œuvres d'art plastiques et dramatiques (théâtre d'ombre), il est amené à produire un scénario animé illustrant un conte chinois de son choix à l'aide du logiciel *HyperStudio*. Cette production devra imiter l'effet propre au théâtre d'ombres (silhouettes noires sur fond coloré).

Domaine général de formation : Vivre ensemble et citoyenneté

Intention éducative : Développer des attitudes d'ouverture sur le monde et de respect de la diversité.

Axes de développement : Culture de la paix : Par l'ouverture à d'autres cultures, l'élève sera plus en mesure de comprendre et d'accepter l'autre dans sa différence, ce qui l'aidera à entretenir des rapports pacifiques avec ce qui l'entoure.

Compétences transversales :

- Exploiter les TIC;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice;
- Communiquer de façon appropriée (message clair, tenir compte du destinataire);
- Coopérer.

Critères d'évaluation :

- Produire un diaporama incluant des hyperliens dans *Hyperstudio*;
- Utilisation efficace des outils informatiques;
- Produire une œuvre originale respectant le sujet proposé;
- Illustrer clairement le message;
- Produire une suite logique entre chaque page (séquences de l'histoire);
- Attitudes et comportement adaptés;
- Engagement dans la réalisation d'un travail de groupe.

Compétences disciplinaires :

- Réaliser des créations plastiques personnelles;
- Apprécier des œuvres d'art.

Critères d'évaluation :

- Relation entre sa réalisation et sa proposition de création;
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés, précis et contrôlés;
- Utilisation pertinente et variée du langage plastique;
- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti;
- Présence d'éléments pertinents dans la description de son expérience d'appréciation.

Repères culturels (répertoire visuel) :

L'enseignante présente des œuvres d'auteurs variés représentant des paysages et des situations de la vie en Chine. Ces œuvres peuvent être peintes sur toile comme sur des objets tels les vases chinois, les paravents, etc. (objets culturels du patrimoine artistique). Ces objets et ces toiles en diront sûrement beaucoup sur les habitudes de vie, les croyances et les coutumes des personnes d'origine chinoise.

Liens interdisciplinaires :

Français : Exploiter et représenter un conte.

Sciences de la nature : Explorer la végétation et la faune des pays asiatiques.

Sciences humaines : Explorer la culture chinoise par le biais du Jour de l'An chinois.

Savoirs essentiels Gestes, technique et matériaux <ul style="list-style-type: none">• Tracer à main levée, façon virtuelle par le biais de l'ordinateur.	Outils <ul style="list-style-type: none">• Crayon électronique
Langage plastique <ul style="list-style-type: none">• Texture	Vocabulaire <ul style="list-style-type: none">• Texture

Action en classe

enseignant	élèves	évaluation
<p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque les enfants arrivent un matin, une musique asiatique joue dans la classe; L'enseignante a pris soin de disposer quelques lanternes dans la classe et porte un kimono. Après avoir capté leur attention, l'enseignante leur parle du Nouvel An chinois qui se tiendra dans quelques semaines. Elle demande aux élèves ce qu'ils savent du Nouvel An chinois et démarre une discussion de groupe; L'enseignante explique que, tout comme au Québec, la tradition chinoise s'est surtout perpétuée par tradition orale. Ainsi, les Vieux sages aimaient bien raconter de vieilles légendes ou des contes, porteurs de leçons de vie et de tradition, au peuple chinois. Comme mode d'expression, les Chinois ont aussi souvent utilisé le théâtre d'ombres pour illustrer ces légendes. Elle propose donc aux élèves d'expérimenter cette forme d'art sous un angle un peu spécial. En effet, elle demande aux élèves d'allier tradition et 	<p>Inspiration</p> <ul style="list-style-type: none"> Partage son expérience avec les autres élèves; Discute avec le groupe-classe. 	<ul style="list-style-type: none"> Vérification de l'appropriation des éléments de la situation par écrit dans leur carnet de traces. Annonce des critères d'évaluation.

<p>nouvelles technologies en présentant un conte d'inspiration chinoise sous forme de théâtre d'ombres à l'aide du logiciel HyperStudio;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Annonce les consignes suivantes : <ol style="list-style-type: none"> 1) En équipe de 4 ou 5 élèves, les enfants doivent produire une présentation multimédia par le logiciel Hyperstudio. 2) Cette présentation doit reproduire l'effet du théâtre d'ombres grâce à l'outil « pochoir » que l'on retrouve dans Art Dabblor, où dans d'autres logiciels de dessin matriciel, sous la forme d'un lasso. 3) Cette présentation doit raconter une légende, un conte ou une fable d'inspiration chinoise. 4) Le décor doit rappeler celui de la Chine par sa flore, sa faune, les costumes et les bâtiments qui le composent. 5) Le style de l'art chinois doit être respecté, ce qui signifie que certains critères devront être respectés : a) utiliser au moins deux textures par diapositive b) utiliser deux motifs par diapositive c) souligner les détails à l'aide de l'outil « plume ». 		<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'utilisation efficace des outils informatiques par une fiche d'observation ou d'autoévaluation; • Vérification de: • La présence de quelques éléments explicitant le message en fonction des destinataires; • L'utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés et précis; • L'utilisation pertinente du langage plastique; • L'établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti, par une fiche d'autoévaluation.
---	--	--

- **Apprécier 1** : L'enseignante présente aux élèves des œuvres d'artistes chinois. L'enfant observe attentivement les œuvres en tentant d'y retrouver diverses textures et motifs. Avec l'aide des élèves, elle tente de trouver la distinction entre motif et texture. Par des exemples précis amenés par l'enseignante, l'élève découvrira sûrement que le motif constitue un dessin répété à intervalles réguliers (ex : motifs du kimono) alors que la texture exprime une sensation corporelle tactile (ex : écailles du reptile). Il en relève certains exemples dans les œuvres présentées, les commente et compare ces exemples entre eux.

- **Apprécier 2** : L'enseignante tente de faire ressortir la végétation et la faune contenues dans les images et fait comparer celles-ci avec celle du Québec. La classe monte donc une carte exploratoire (voir document « tempête d'idées » ci-joint) sur ces thèmes afin que l'élève se rappelle de ces caractéristiques lorsqu'il sera en phase de création. Les élèves portent un jugement critique et esthétique sur les œuvres

- Participe à «l'apprécier » de quelques œuvres;
- Assimile la démarche de création des arts plastiques (inspiration, élaboration, mise en perspective).



<p>observées. « Te sens-tu dans l'ambiance de la Chine lorsque tu regardes cette image? Quels indices te donnent une telle impression? Crois-tu que l'on peut retrouver une plante semblable au Québec? Pourquoi? Que t'inspire cette reproduction (paix, douceur, tranquillité, colère) ? Comment l'auteur rend-il compte de cette émotion ? Selon toi, quelle toile est la plus représentative du milieu oriental ? Pourquoi ? ».</p> <p>L'enseignante écrit les points forts de la discussion sur papier en vue de les conserver pour la phase d'objectivation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier 3 : L'enseignante met à la disposition des élèves un cours vidéo ou des livres imagés traitant du théâtre d'ombres. À l'aide du rétroprojecteur, les élèves expérimentent, par des écrans formés de cartons ou de leur propre corps, les différents effets créés par les ombres (ex : Lorsque je mets ma main près du rétroprojecteur, l'ombre est plus petite et plus foncée. Lorsque je l'éloigne, elle est plus grande, mais plus floue (noir moins intense). L'enseignante présente un cours vidéo montrant du théâtre d'ombres et les élèves 		
---	--	--

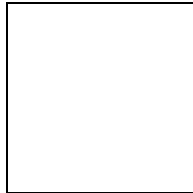
donnent leurs impressions.

Réalisation

- Invite les élèves à réaliser des **exercices de base et des esquisses**, afin de permettre des essais et des choix;

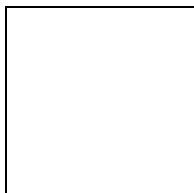
Élaboration

- **Exercice de base 1** : Dans le logiciel Art l'enfant dessine, dans trois encadrés distincts (A), des textures différentes qu'il souhaite représenter. Il peut utiliser la couleur s'il le juge nécessaire, mais doit aussi utiliser la plume pour souligner les détails. Dans trois autres encadrés (B), il dessine cette fois des motifs en utilisant une fois de plus l'outil représentant l'encre de chine. L'élève peut puiser les exemples de textures ou de motifs dans les œuvres qu'il vient d'observer ou dans son imagination. Dabblé ou simplement sur papier.



- **Exercice de base 2 :**
L'enseignante présente l'outil « pochoir » se trouvant dans Art Dabbler et illustré par une étoile. Elle montre aux élèves comment s'en servir et demande que l'enfant remplisse son pochoir à l'aide de craie noire afin d'imiter l'effet d'ombre. Elle fait aussi remarquer aux enfants que, contrairement à ce qu'ils ont pu explorer à l'aide du rétroprojecteur, il est possible d'accorder, pour un même objet, des valeurs différentes d'intensité. Par exemple, en appuyant fermement sur la craie, on obtient un noir soutenu alors qu'en appuyant légèrement sur celle-ci, on obtient un gris plus pâle. Dans l'encadré A, l'enfant devra simplement tracer des formes fermées et les remplir afin de se familiariser avec l'utilisation de l'outil. Remarque : selon si c'est le « + » ou le « - » qui est sélectionné, le remplissage se fera à l'intérieur ou à l'extérieur de la figure. Dans l'encadré B, l'enfant sera amené à expérimenter les différentes valeurs d'intensité de gris. Finalement, dans l'encadré C, il effectuera un tracé qui s'entrecoupe à l'aide du

pochoir et viendra remplir avec la craie. Cet exercice lui fera prendre conscience que les formes fermées ainsi créées, ne pourront pas être remplies de noir. Ceci dans le but de l'inciter à utiliser des formes simples plutôt que trop complexes (traits entrecoupés). Mieux vaut utiliser la juxtaposition de formes simples pour représenter un objet plus complexe.



- L'outil technologique : Si les élèves ne sont pas déjà familiers avec l'utilisation d'Hyperstudio, l'enseignante fait une courte présentation sur son utilisation et ses particularités.
- **Exercice de base 3 :**
L'enfant réalise une courte séquence (3 à 5 images) sur le sujet de son choix en y insérant des boutons et en expérimentant divers effets tels que le son, la transition et l'insertion de boîtes de texte.

<ul style="list-style-type: none"> • Invite les élèves à réaliser leur réalisation finale; 	<p>ÉTAPE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le travail en coopération : Les élèves forment des équipes de 4 à 5 élèves en mode coopératif. Plutôt que de se choisir un rôle traditionnel tel que le journaliste, le gardien du temps ou le gardien du silence, il serait intéressant que les enfants se choisissent des rôles plus farfelus et liés au contexte du théâtre. Par exemple : - Le metteur en scène : s'occupe de l'organisation générale des opérations. S'assure de la qualité du produit final ainsi que sa cohérence. En collaboration avec l'équipe, dresse le synopsis de la séquence à présenter. - Le responsable du décor : s'occupe de recueillir des éléments typiques de la faune et de la flore afin de recréer l'ambiance de la Chine lors des productions. Doit s'assurer que les décors sont fidèles à l'histoire. - Le producteur : s'occupe d'organiser et de gérer les ressources. Il réserve les postes d'ordinateur, s'assure que l'équipe rencontre les échéanciers, collecte le 	
---	---	--

	<p>matériel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le responsable de la sonorisation : s'occupe de trouver de la musique ou des sons accrocheurs en accord avec la séquence à présenter ou la montée dramatique. Dans le présent travail, le responsable de la sonorisation pourra aussi jouer le rôle du narrateur. <p>*Il est toutefois important de spécifier que chaque élève doit dessiner au moins deux diapositives et participer au montage quel que soit le rôle qu'il s'est attribué et ce, dans le but que la compétence « production d'œuvres plastiques personnelles » ainsi que celle portant sur l'utilisation des TICs soient développées et évaluées.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le choix du sujet : Les élèves effectuent des recherches sur Internet ou à la bibliothèque pour trouver des contes, des légendes et des images qui inspirent... L'équipe lit des contes et des légendes chinoises trouvés sur Internet dans des livres de bibliothèque en vue de s'inspirer et de choisir celui qui les inspire le plus. Le producteur s'assure que le matériel recueilli est en nombre suffisant et en lien direct avec le sujet choisi. 	
--	--	--

- **Le synopsis :** Après consensus, l'équipe choisit son sujet et résume l'histoire. L'utilisation du schéma narratif du conte (français) pourrait être d'une grande utilité afin de décortiquer le conte en séquences (introduction, péripéties, temps fort, dénouement). Suite à ce découpage, l'équipe élabore un synopsis (texte et croquis d'image) de l'histoire (en n'oubliant pas la page du générique !). C'est le metteur en scène qui doit le mettre au propre et y inclure tous les éléments nécessaires. Cet outil devra être remis à l'enseignante à la fin du projet en vue de l'évaluation.

ÉTAPE 2

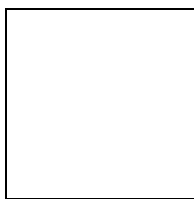
- Les élèves se partagent les séquences à illustrer (8 à 10 au total). Ils s'en choisissent au moins deux et illustrent, dans *Art Dabbler* et à l'aide des outils obligatoires (plume et pochoir), la séquence choisie. Chaque image doit inclure au moins deux textures, deux motifs et le décor doit inspirer le milieu asiatique (faune, flore, personnages, bâtiment, mode vie, etc.).

	<ul style="list-style-type: none">• Le responsable du décor passe d'équipier en équipier afin de s'assurer que les éléments du décor rappelle bien ce qui se trouve dans la documentation sur la Chine et vérifie si le nombre minimal de textures et de motifs est respecté. Il vérifie aussi si les membres de son équipe ont bien utilisé le pochoir afin de créer l'effet d'ombres chinoises.• Pour sa part, le metteur en scène s'assure que toutes les représentations sont en lien avec le sujet et que le message est clairement formulé.• S'il manque de matériel ou de ressources, le producteur part à la recherche, sur Internet, dans les livres ou par les ressources humaines environnantes, de l'élément manquant.• Les élèves comparent les œuvres entre elles et enrichissent leurs œuvres respectives à partir de celles des autres (enrichir ne veut pas dire copier !) afin d'établir un lien cohérent entre les différentes séquences de l'histoire. Par exemple, si la première	
--	---	--

	<p>séquence se passe en hiver, il ne serait pas cohérent que la seconde se passe en été sans que cette transformation n'est de lien cohérent avec l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none">• Une fois les dessins terminés, les élèves enregistrent leurs créations en format TIFF en vue de les incorporer à leur présentation finale.• Dans <i>HyperStudio</i>, les élèves importent leurs dessins respectifs selon l'ordre de l'histoire. Ils créent ensuite les boutons afin de passer d'une carte (diapositive) à l'autre.• Le responsable de la sonorisation cherche sur Internet ou sur des disques compacts, la musique et les effets sonores nécessaires pour faire avancer l'histoire. Il les enregistre avec l'aide de ses camarades. Les élèves peuvent choisir de faire la narration ou d'incorporer des boîtes de texte racontant l'histoire. Il vérifie ensuite si le montage est fonctionnel et cohérent.• Si les membres de l'équipe se sentent assez à l'aise avec les technologies de	
--	--	--

l'information et que le temps le permet, ils peuvent procéder à quelques animations d'objets à l'intérieur de leurs diapositives. Ce détail est toutefois facultatif et jouerait plutôt le rôle d'un enrichissement.

- Invite les élèves à observer attentivement leur propre affiche, à se questionner sur le résultat, s'il correspond à l'idée première et, enfin, si la réalisation est réellement terminée;
- Invite les élèves à partager leur expérience de création, par oral ou par écrit dans leur carnet de traces.



Intégration

- Le Jour de l'An chinois, les élèves décorent la classe selon le thème de la Chine, se costument et invitent des élèves d'autres classes à assister à l'exposition animée de leurs œuvres. Comme ils auront sûrement passé beaucoup de temps et mis beaucoup de travail sur ces créations, il serait agréable que le plus de spectateurs possible assistent à l'événement (le directeur, des élèves de d'autres classes, les parents, etc.).
- L'enseignante pose les questions suivantes à ses élèves à l'oral ou par le biais du carnet de traces :
 - Qu'est-ce qu'une ombre chinoise ?
 - Nomme 3 éléments qui caractérisent le paysage chinois (habitat, faune, flore, personnage, objets, etc.)
 - Quels sont les principaux symboles dans la littérature chinoise ?
 - Comment peut-on imiter l'effet des ombres à l'aide du logiciel Art Dabblor ?
 - En quel format doit-on sauvegarder nos créations dans Art Dabblor afin de pouvoir les incorporer dans une présentation dans Hyperstudio?

Mise en perspective

- Les élèves regardent le produit final de leur travail présenté par canon et l'analysent. Ils apprécient la qualité de leur création ainsi que la clarté du message divulgué. Ils justifient les choix qu'ils ont effectués pour mettre à terme leur création. Ils analysent aussi les œuvres de leurs collègues et retracent des éléments semblables et différents à ce qu'ils ont eux-mêmes trouvés. Une discussion de groupe est alors animée afin de traiter des différents éléments du décor et de la technique du théâtre d'ombres.
- Les élèves font part à leur auditoire de la manière dont ils sont arrivés à leur fin, de la technique utilisée, des difficultés rencontrées, des moyens utilisés pour contrer les obstacles ainsi que de leurs plus belles réussites. Cette communication sera en fait le résumé de l'auto-évaluation qu'ils auront préalablement remplie et qui constitue une étape importante afin d'intégrer les connaissances et les compétences ainsi que d'évaluer certaines compétences qu'il reste à

<ul style="list-style-type: none"> - Comment fait-on pour créer des boutons, des liens, du son? Où faut-il aller ? - Qu'est-ce qu'un synopsis ou un storyboard ? En quoi est-ce utile ? - Qu'est-ce qu'une texture ? - Qu'est-ce qu'un motif ? <p>En quoi ces deux éléments sont-ils différents ? En quoi se ressemblent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> o Afin de consolider les acquis, l'enseignante expose de nouveau les œuvres qu'elle avait présentées dans la phase préparatoire. Elle demande au groupe lesquels des éléments de ces œuvres se retrouvent aussi dans les productions d'élèves. Ressent-on la même atmosphère lorsqu'on regarde les œuvres d'artistes ou celles des élèves ? Y a-t-il plus de motifs dans cette œuvre d'artiste ou dans cette œuvre d'élève ? En quoi l'animation (présentation multimédia) vient-elle enrichir les images ? 	<p>acquérir (nouveaux buts).</p> <p>Réinvestissement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du projet en entier : • Illustrer un conte ou une légende provenant d'un autre pays ou d'une culture différente à celle de la Chine (ex : légende amérindienne, africaine, etc.) à l'aide de <i>Art Dabbler</i> et de <i>HyperStudio</i>. • Du théâtre d'ombres • Les élèves réalisent leur production en théâtre d'ombres traditionnel. Ils se serviront donc de leur production multimédia comme synopsis et ligne directrice de leur création dramatique. Ils créeront les décors sur des transparents (acétate) et fabriqueront des marionnettes avec du carton. • Du conte • Les élèves inventent eux-mêmes une présentation susceptible d'intéresser les petits de l'école en vue de la leur présenter. Par exemple, les élèves pourraient inventer un conte d'Halloween animé et respecter les mêmes critères que pour cette activité (textures, motifs, pochoir, etc.) 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • De la production multimédia • Comme le logiciel Power Point est semblable à <i>HyperStudio</i> (boutons, transitions, animations), les élèves pourraient créer une nouvelle production à l'aide de ce logiciel. Ceci leur permettrait sans doute de faire quelques transferts de connaissances. • Création d'une nouvelle présentation sur <i>HyperStudio</i> sous un autre thème (Ex : publicité sur un produit miracle inventé par l'enfant). • Des motifs et des textures • L'élève crée un animal imaginaire terrifiant à l'aide de différentes parties d'animaux (ex : patte d'aigle, ventre de tortue, ailes, gueule de lion, etc.) • Prolongement : • Une visite est organisée dans le quartier chinois afin de prendre part aux activités du Nouvel An et d'assister à divers spectacles dans la rue. • Une visite guidée est organisée au Jardin Botanique afin de découvrir plus en profondeur les richesses de la végétation (Jardin de Chine) et de la 	
--	--	--

