

Pellan et petites bêtes mutantes

GUIDE





Cycle : du 2^e au 3^e cycle du primaire (facile à adapter au secondaire)

Il s'agit d'une situation où les élèves auront le privilège de découvrir les bestiaires de l'artiste québécois ALFRED PELLAN. Ensuite ils créeront une bête génétiquement mutante qu'ils utiliseront pour créer un bestiaire mutant regroupant toutes les bêtes de la classe. Ce bestiaire peut aussi prendre la forme d'un film d'animation.



RÉSUMÉ DE LA SITUATION

Compétences	Savoirs essentiels
C3. Apprécier des œuvres... C1. Réaliser des créations plastiques personnelles	
Domaine général de formation	Compétences transversales
	Exploiter sa pensée créatrice Exploiter les TIC

Question de départ

Peut-on imaginer une bête créée par mutation génétique ?

Proposition de création

Créer de façon hybride une bête imaginaire (mutation génétique) en s'inspirant des bestiaires d'ALFRED PELLAN.

Productions attendues des élèves

En grand groupe, les élèves feront une appréciation avec le TNI d'un bestiaire d'ALFRED PELLAN. Ensuite, ils créeront leur propre bête imaginaire. Enfin, toutes les bêtes des élèves seront rassemblées afin de créer un bestiaire de mutation génétique.

Déroulement

Période 1	Période 2-3	Période 3-4
Apprécier un bestiaire d'ALFRED PELLAN.	Créer une bête résultante d'une mutation génétique.	Créer un bestiaire rassemblant toutes les bêtes sous forme de murale ou de film d'animation
Évaluation : fiche d'appréciation + grille d'observation	Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation	Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation





PRÉPARATION

Matériel nécessaire

- bouteilles d'eau vide
- boules de styrofoam
- cure-dents
- papier cache
- papier journal
- papier brun essuie-main
- colle à papier mâché
- cure-pipe ou fil de fer
- fusil à colle
- papier de couleur
- styromousse ou carton
- vernis
- peinture acrylique iridescente
- autres éléments trouvés : bouchon, fil, plumes, cercles autocollants, etc.
- feutres permanents
- punaises rondes de couleur



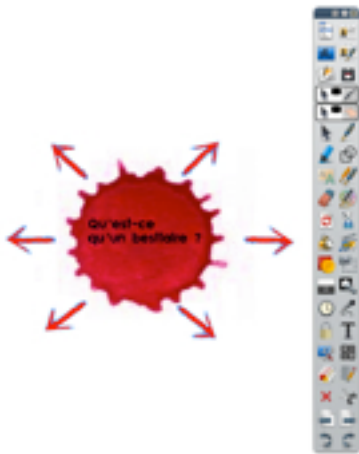
RÉALISATION

Mise en situation et question de départ

1. Poser la question suivante :

Peut-on imaginer une bête créée par mutation génétique ?

2. Demander aux élèves s'ils savent ce qu'est bestiaire. Leur demander de noter leurs connaissances antérieures au TNI à l'aide de l'outil «**Stylo**» et ajouter la définition trouvée sur Internet.



3. Élaborer avec ceux-ci une carte mentale au TNI en faisant appel à leurs connaissances antérieures. Inviter les élèves à venir noter au tableau ce qu'ils savent déjà.

4. Compléter la carte avec des informations trouvées sur Internet afin de bien comprendre ce que sont des bêtes imaginaires, des bestiaires et des mutations génétiques.

5. Faire une capture d'écran de cette carte mentale et l'envoyer à chaque élève par courriel ou la laisser disponible sur le portail ou le site de l'école.





Appréciation d'une oeuvre d'art

1. Présenter quelques bestiaires d'ALFRED PELLAN aux élèves à partir des sites suivants :
 1. <http://www.guildegraphique.com/artistes/pellan-alfred/>
 2. <http://www.artvalue.fr/resultats-encheres--59218---22-----1----PELLAN-Alfred.htm>
 3. <http://www.galerielacorniche.com/blog/alfred-pellan/>
2. Les inviter à choisir quel bestiaire ils aimeraient apprécier.
3. Déplacer l'oeuvre choisie dans la page 3 du FlipChart et l'agrandir au maximum.
4. Inviter les élèves à bien observer tous les détails de l'oeuvre.
5. Utiliser l'outil «**Spot circulaire**» ou équivalent pour isoler des détails à cibler.
6. Présenter le canevas vide apprecier_primaire_pellan.flipchart sur le TNI.
7. Séparer les élèves en cinq équipes. Attribuer à chaque équipe un élément de recherche en leur expliquant qu'ils ont la mission de trouver des informations pertinentes. Leur expliquer les éléments si nécessaire :

- Infos sur l'artiste
- Infos sur l'époque
- Courant artistique
- Anecdotes
- Autres oeuvres

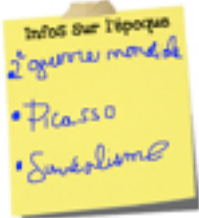




RÉALISATION

8. Inviter les élèves à faire leur recherche à partir de diverses ressources : sites Web, livres, revues, etc.

9. Demander aux élèves d'aller inscrire au fur et à mesure des mots clés, des hyperliens ou des images sur le «papillon auto-collant» qui leur est attribué à la page 4 du document `apprecier_primaire_pellan.flipchart`.



10. Lorsque tous les papillons sont complétés, faire un retour auprès de chaque équipe.

11. En grand groupe, compléter la page 5 du document `apprecier_primaire_pellan.flipchart` en posant les questions suivantes aux élèves :

- Quels éléments du langage plastiques avez-vous repérés ?
- Qu'avez-vous ressenti en observant cette oeuvre ?
- Quels liens pouvez-vous faire ce que vous avez repéré et ce que vous avez ressenti ?
- Quelle est votre opinion sur cette oeuvre après avoir eu accès à toutes ces informations ?
- Comment avez-vous trouvé votre expérience d'appréciation ?

12. À l'aide de l'outil «**Capture d'écran**», faire une capture du document `apprecier_primaire_pellan.flipchart` maintenant complété. L'envoyer à chaque élève par courriel ou le laisser disponible sur le portail ou le site de l'école.





INTÉGRATION 1

1. Faire remplir la fiche d'appréciation.
2. Interroger les élèves sur ce qu'ils ont appris lors de cette appréciation et comment.
3. Leur demander à quoi pourrait servir une appréciation comme celle-ci. Les pister vers une éventuelle création.

Fiche d'appréciation

Nom : _____

Date : _____

Tu as apprécié l'œuvre _____ créée par l'artiste _____

Donne une analyse rapide de l'œuvre.

Explique ce que tu reconnais et que tu remarques devant cette œuvre.



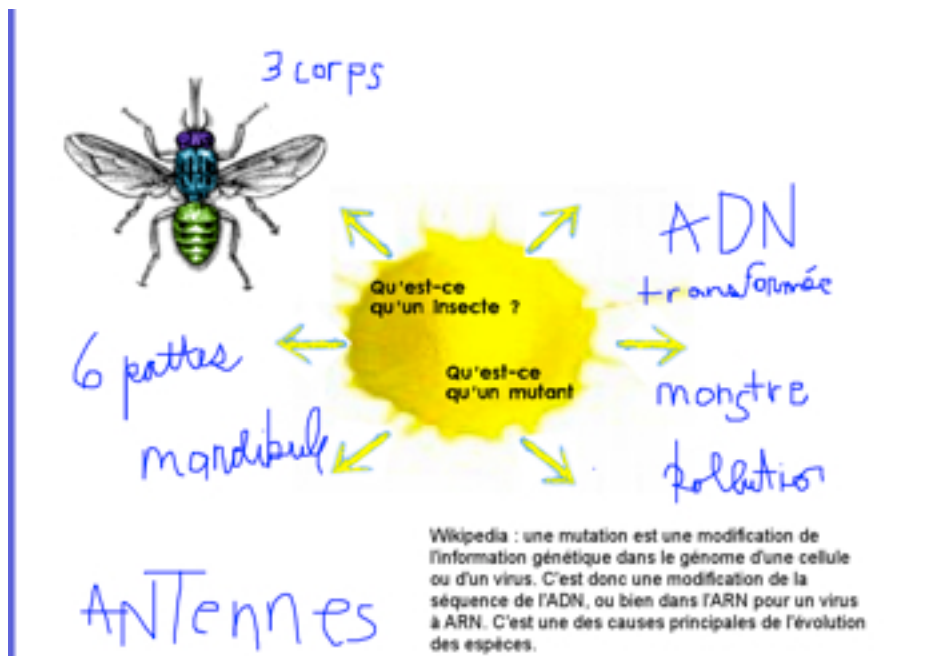


RÉALISATION

Réalisation d'une création plastique personnelle

Inspiration

1. Rappeler l'appréciation réalisée auparavant. Demander aux élèves les éléments qu'ils se rappellent. Leur rappeler ce qu'est un bestiaire à partir du canevas noté auparavant.
2. Proposer de créer un bestiaire d'insectes. Par contre, ce serait des insectes du futur qui auraient subi des mutations génétiques causées par : pollution, déforestation, insecticides, trou dans la couche d'ozone, nourriture génétiquement modifiée, etc.
3. Poser les questions suivantes :
Qu'est-ce qu'un insecte ? Qu'est-ce qu'un mutant ?
4. Inviter les élèves à noter sur le TNI, à l'aide de l'outil «**Stylo**», leurs connaissances antérieures et ajouter les définitions trouvées sur Internet.

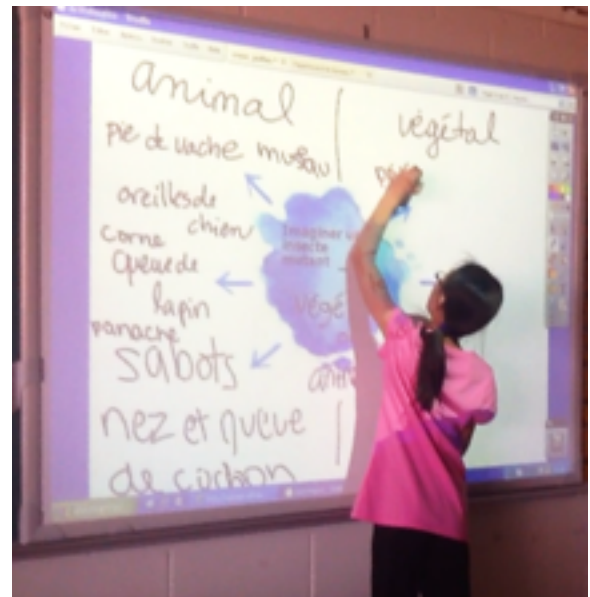


5. Demander aux élèves d'imaginer dans leur tête une bête ou une bestiole génétiquement modifiée. Pour ce faire, imaginer un insecte qui comporte soit un élément animal, soit un élément végétal.





6. Inviter les élèves à réaliser une tempête d'idées autour des éléments qui pourraient être ajoutés aux insectes. Les inviter à noter leurs idées sur le TNI.



7. À l'aide de l'outil «**Capture d'écran**», faire une capture de cette tempête d'idées et l'envoyer à chaque élève par courriel ou la laisser disponible sur le portail ou le site de l'école.



RÉALISATION

Réalisation d'une création plastique personnelle

Élaboration

1. Expliquer aux élèves qu'ils créeront une bestiole mutante en papier mâché.
2. Distribuer le matériel à chaque élève : une bouteille d'eau, 2 boules de styrofoam, cure-dents, paire de ciseaux.
3. Distribuer du papier cache à chaque équipe.
4. Les inviter à couper la bouteille prudemment afin d'obtenir un bout qui ressemble à un des corps d'un insecte.



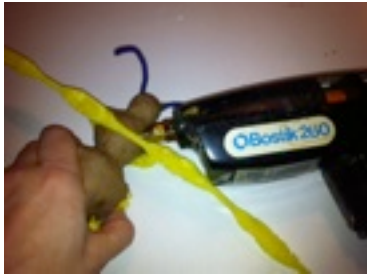
5. Demander aux élèves d'assembler les objets afin de créer les 3 corps d'un insecte.
6. Distribuer à chaque équipe le papier journal, le papier brun essuie-mains et la colle à papier mâché.
7. Inviter les élèves à déchirer le papier en languette large et longue comme un doigt.



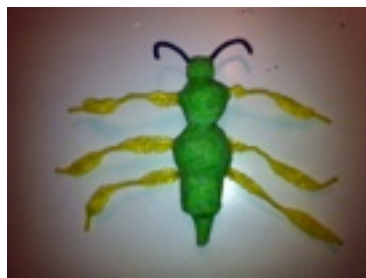
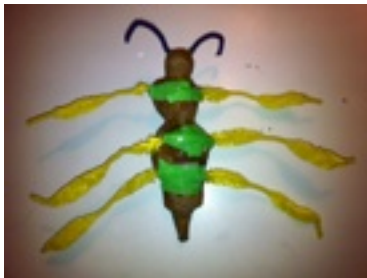
RÉALISATION

8. Demander aux élèves de poser au moins 4 couches de papier mâché en alternant du papier journal au papier brun. Laisser sécher.

9. Coller les pattes, antennes et mandibules à l'aide d'un fusil à colle.



10. Recouvrir d'une dernière couche de papier mâché en utilisant cette fois du papier de couleur. Attention de ne pas mettre de colle à papier mâché sur les pattes.



11. Recouvrir légèrement l'insecte de peinture iridescente à la manière du pinceau sec.





12. Inviter les élèves à découper de petits motifs dans un papier de couleurs puis les coller à l'aide de la colle à papier mâché. vernir.



13. Laisser sécher et vernir si désiré.

14. Ajouter les éléments mutants végétaux ou animaux en utilisant carton, styromousse, fil, plumes, etc.



15. Pour rehausser le styromousse, à l'aide de feutre lavable, tracer des textures ou des motifs. Recouvrir ces lignes de colle blanche de type magique Crayola. La colle se mélangera à l'encre et créera un effet tridimensionnel très brillant.



RÉALISATION

16. Se servir des punaises pour créer les yeux et ajouter les derniers détails aux feutres permanents.





RÉALISATION

Réalisation d'une création plastique personnelle

Mise en perspective

1. Inviter les élèves à remplir la fiche d'autoévaluation.
2. Demander aux élèves de prendre des photos de leurs bestioles en utilisant de gros plans afin de bien voir les détails.
3. Leur demander de créer un diaporama simple qui rassemble leurs photos.
4. Inviter les élèves à présenter leur bestiole en partageant la fiche d'autoévaluation et en présentant leur diaporama. Utiliser l'outil «**Enregistreur d'écran**» pour conserver une trace de leur présentation. Ne pas oublier de connecter un micro avec un long fil à partir de l'ordinateur.
5. L'élève qui présente utilise les outils d'annotation afin d'encercler les éléments qu'il cible. Il écrit les mots importants et il parle fort pour l'enregistrement.
6. Les élèves déposent leur enregistrement dans leur portail scolaire.





INTÉGRATION 2

1. Demander aux élèves quels sont les éléments qu'ils ont préférés de ce projet : appréciation des oeuvres, façonnage de la bestiole, finition des détails de la bestiole, autre ?
2. Interroger les élèves sur ce qu'ils ont appris lors de projet et de quelle façon ils l'ont appris.
3. Leur demander comment ils pourraient se resservir de ce qu'ils ont appris. S'ils n'ont pas d'idées, suggérer :
 - Créer avec du papier mâché pour construire un véhicule du futur, une habitation écoénergétique, un robot, un soulier antique;
 - Apprécier des costumes, des aquarelles, des peintures créés par Pellan.



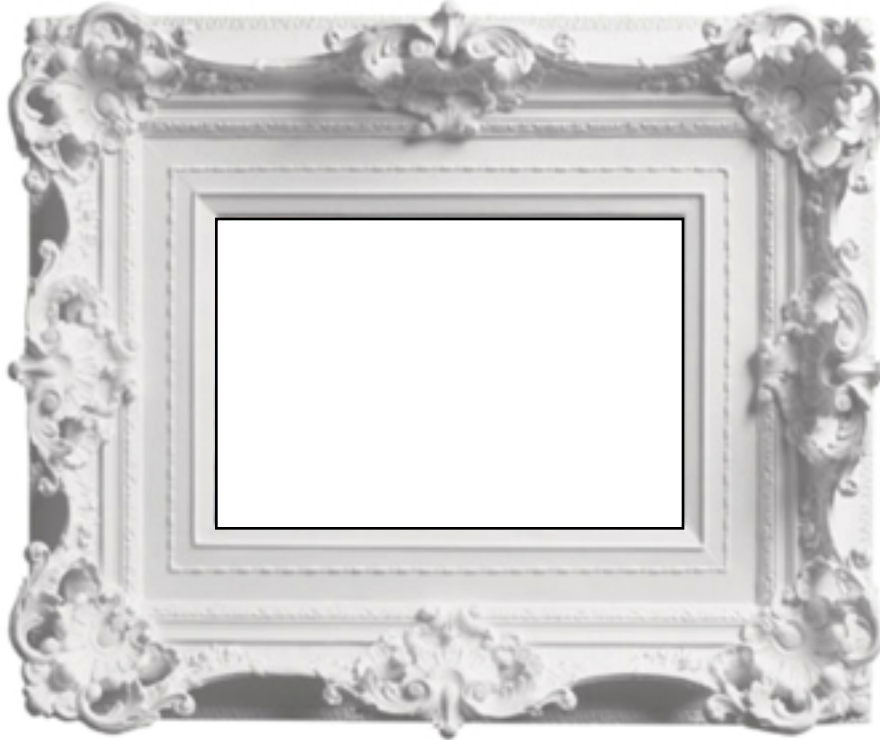


FICHE D'APPRECIATION

Nom : _____

Date : _____

Tu as apprécié l'oeuvre _____ créée par l'artiste _____



Dessine une esquisse rapide de l'oeuvre.

Horizontal lines for drawing a sketch of the artwork.



Explique ce que tu reconnais et que tu ressens devant cette oeuvre.

Horizontal lines for writing an explanation, with three small circles on the left side.



FICHE DE RÉTROACTION

Nom : _____

Date : _____

Tu as créé une bestiole mutante qui se nomme : _____

1. Explique quelles sont les mutations que cette bestiole a subies.

2. Nomme les éléments du langage plastique que tu retrouves dans cette bestiole.

3. Explique ce que tu as appris lors de ce projet.

3. Explique ce que tu aurais aimé faire mieux et comment.

4. Raconte comment tu t'es senti pendant ce projet.

