

- art dramatique et arts
plastiques - primaire

DÉCORS ANIMÉS

DÉCORS ANIMÉS

Niveau : Primaire

Il s'agit d'une situation d'apprentissage et d'évaluation dans laquelle les élèves auront à réaliser une pantomime. Les décors seront composés de dessins à l'encre vivante créés sur une tablette tactile Ipad et projetés sur un tableau interactif numérique (TNI) durant la prestation.

La prestation pourra éventuellement être filmée et présentée à un plus large public.





RÉSUMÉ DE LA SITUATION

ART DRAMATIQUE

Compétence	Savoirs essentiels
C1. Inventer des séquences dramatiques C2. Interpréter des séquences dramatiques	
Domaine général de formation	Compétences transversales
	Exploiter sa pensée créatrice Exploiter les TIC

ARTS PLASTIQUES

Compétence	Savoirs essentiels
C2. Réaliser des créations plastiques personnelles	
Domaine général de formation	Compétences transversales
	Exploiter sa pensée créatrice Exploiter les TIC

Question de départ

Pouvez-vous imaginer une histoire fantastique où le personnage principal explore différents lieux ?

Proposition de création

Réaliser une pantomime où les décors sont animés par des lignes en mouvement.

Productions attendues des élèves

Une pantomime où les décors sont animés par des lignes en mouvement. et projetés sur TNI.



Déroulement

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4
Faire une tempête d'idées. Écrire une histoire. Inventer une séquence dramatique.	Dessiner les décors animés.	Monter les décors dans un logiciel de présentation. Interpréter une séquence dramatique.	Filmer la pantomime finale. Ajouter un bande sonore au film.
	Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation		Évaluation : fiche d'autoévaluation + grille d'observation

Matériel nécessaire

- Une tablette tactile
- Une application de dessin avec lignes en mouvement comme MegaLopart
- Un espace de sauvegarde comme DropBox
- Un TNI
- Un logiciel de présentation comme PowerPoint ou Keynote
- Des accessoires et des costumes
- Une application de montage vidéo comme iMovie ou un logiciel de montage vidéo comme iMovie ou Windows Movie Maker



Activer les connaissances antérieures

1. Inviter les élèves à réfléchir au thème du voyage ou de l'exploration.
2. Les inviter à verbaliser quels lieux réels ou imaginaires ils aimeraient explorer.
3. Noter leurs idées dans un schéma heuristique.
4. Inviter les élèves à se grouper en équipe de 4. L'équipe doit choisir une destination à explorer. Exemple : une planète inconnue, une maison hantée, l'océan, le Japon, etc.
5. Les inviter à fouiller sur Internet pour trouver des images en lien avec leur destination.

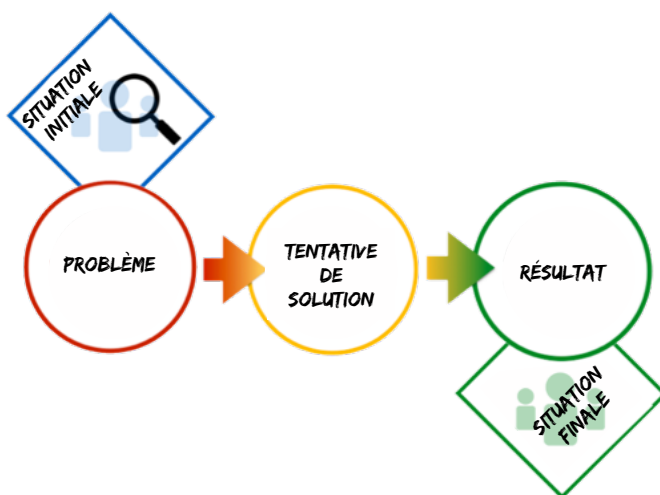


Inventer une séquence dramatique

1. Inviter les élèves à faire une tempête d'idées d'abord collective puis individuelle à partir de la question suivante :

Pouvez-vous imaginer une histoire fantastique dans laquelle le personnage principal explore différents lieux ?

2. Leur demander de noter leurs idées dans un carnet.
3. Inviter les élèves à se remettre en équipe de 4 et à comparer leurs idées. Ils doivent choisir au moins quatre décors pour chacune des histoires.
4. Leur demander de surligner les idées retenues.
5. À partir des idées retenues, ils devront écrire une histoire collective en



s'inspirant du schéma
dessous.

narratif ci-



Réaliser une création plastique personnelle

1. Inviter les élèves à dessiner sur iPad, en utilisant MegaLopArt, au moins un des 4 décors de leur histoire.
2. Demander aux élèves de travailler la texture et le mouvement de façon précise, presque exagérée.
3. Remplir l'espace disponible.
4. Sauvegarder les décors sous forme de séquences vidéo dans le pellicule photo, puis de la sauvegarder dans une application comme DropBox.
5. Rassembler tous les décors dans un logiciel de présentation en plaçant chaque séquence vidéo dans une page différente. Programmer les séquences vidéos de façon à jouer automatiquement en boucle. Programmer le document de présentation pour changer de page au clic.
6. Ajouter un titre ou des phylactères, si désiré





Interpréter une séquence dramatique

1. Projeter le document de présentation sur le TNI.
2. Inviter les équipes de 4 à interpréter à tour de rôle leur pantomime : un ou deux élèves jouent, un élève s'occupe de la technique auprès du poste d'ordinateur, un élève fait le metteur en scène.
3. Inviter les élèves à exagérer les expressions de leur visage ainsi que les mouvements de leur corps.
4. Les inviter à prendre conscience des décors en évitant de cacher les éléments importants.
5. Les inviter à prendre conscience de la caméra.
6. Lorsque l'interprétation de la pantomime est à point, la filmer avec le iPad.
7. Dans une application ou un logiciel de montage vidéo, ajouter la bande sonore.





Présentation des pantomimes devant public

1. Projeter les pantomimes devant public : autre classe ou parents.
2. Inviter le public à donner son avis sur les pantomimes à partir de certains éléments précis comme :
 - la compréhension de l'histoire
 - la compréhension des lieux
 - l'expression des visages
 - l'expression des mouvements
 - le langage plastique exploité dans les décors
3. Déposer, si désiré, les séquences vidéos sur le site Internet de la classe.
4. Applaudir et célébrer !





<http://goo.gl/9xxoQd>



Méga Lop Art

L'application MégaLopArt de LopLop ne possède pas de menu écrit. De cette façon, elle est très facile d'utilisation. L'originalité de cette application réside dans le fait que les lignes dessinées peuvent être en mouvement ce qui donne un dessin très dynamique et singulier. Environ 3,99\$.

