



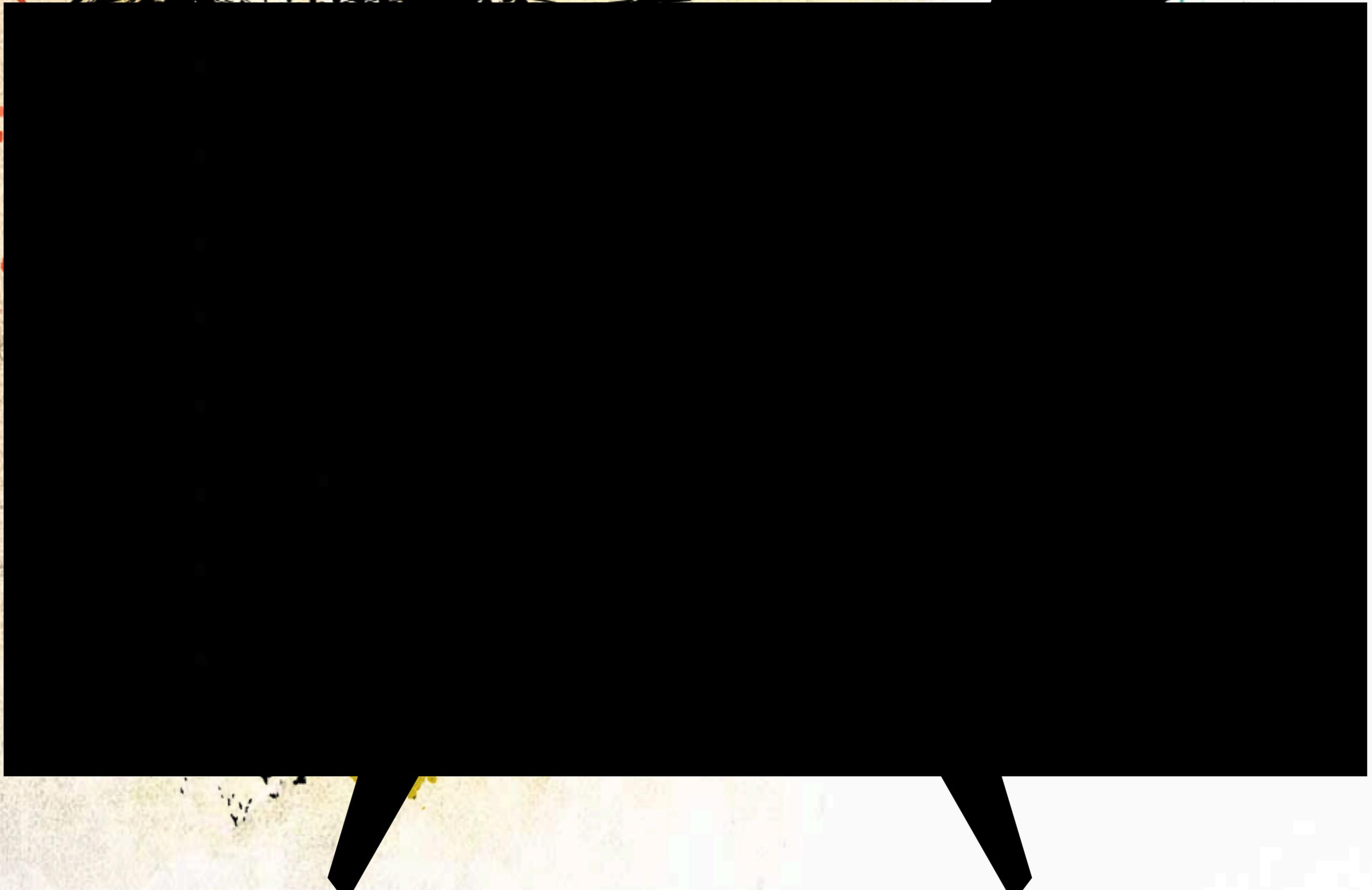
Bienvenue à tous !

Rendez-vous TIC à la CSDM

Tablette numérique et création

L'art et le plaisir d'échanger
et de construire ensemble!

Ouverture



Qui sommes nous ?



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. Je suis passionnée d'art, de design, de patrimoine et...de voyages !

Courriel : andree-caroline.boucher@recitarts.ca



Martin Bellemare, conseiller pédagogique aux Ressources éducatives de la Commission scolaire des Patriotes depuis 2007 et au service national du RÉCIT dans le domaine des arts depuis 2013. J'ai enseigné pendant près de vingt ans sur les rives sud et nord ainsi qu'à Montréal, principalement la musique au primaire, avant de devenir conseiller pédagogique en 2003. En dix ans, j'ai été responsable de différents dossiers : l'implantation de la réforme, l'utilisation des TIC (RÉCIT local), l'évaluation en arts (au MELS) et les quatre programmes d'arts. Je suis aussi accordéoniste de jazz et de musique française (swing, musette et manouche).

Courriel : martin.bellemare@csp.qc.ca

Qui sommes nous ?





Où trouver ce diaporama ?





Intention

Développer la compétence CRÉER en exploitant tout le potentiel pédagogique de la tablette tactile iPad.



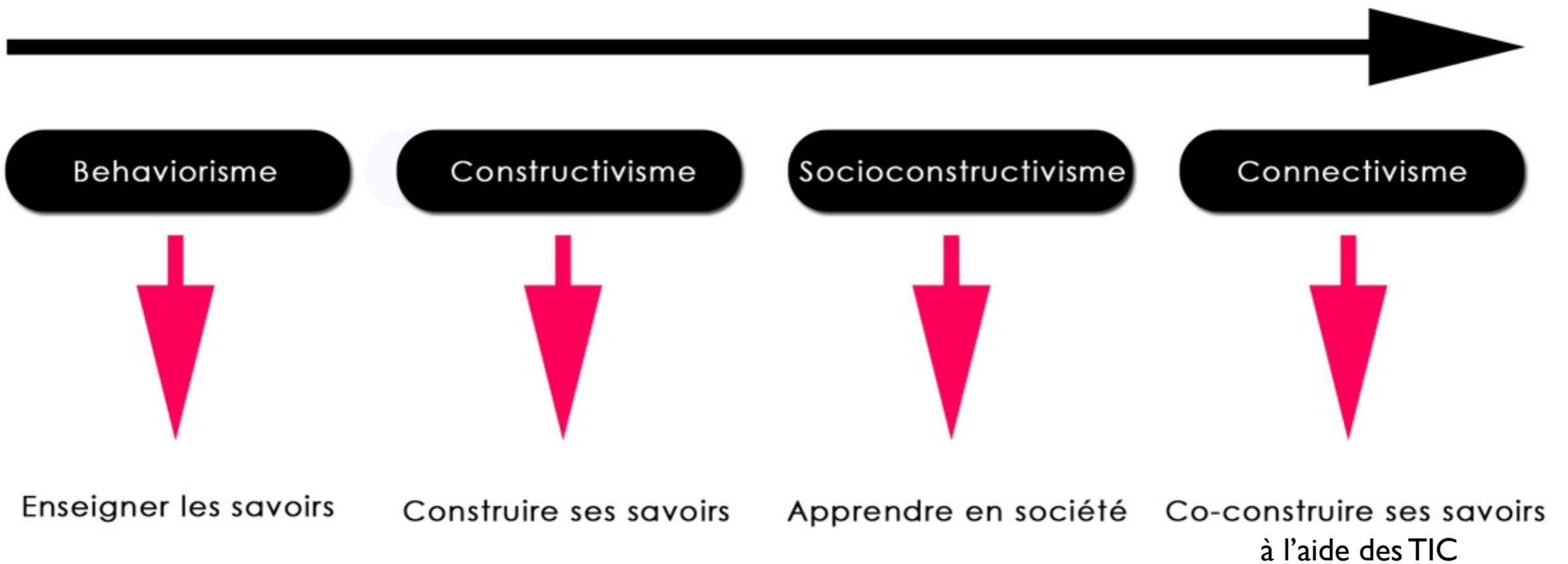
Ordre du jour

- L'école numérique
- Quelques faits sur la tablette en arts plastiques
- Dessin, peinture et retouche photo
- Cinéma et vidéo
- BD et livre numérique
- Murale de tablettes
- Ressources
- Suivi



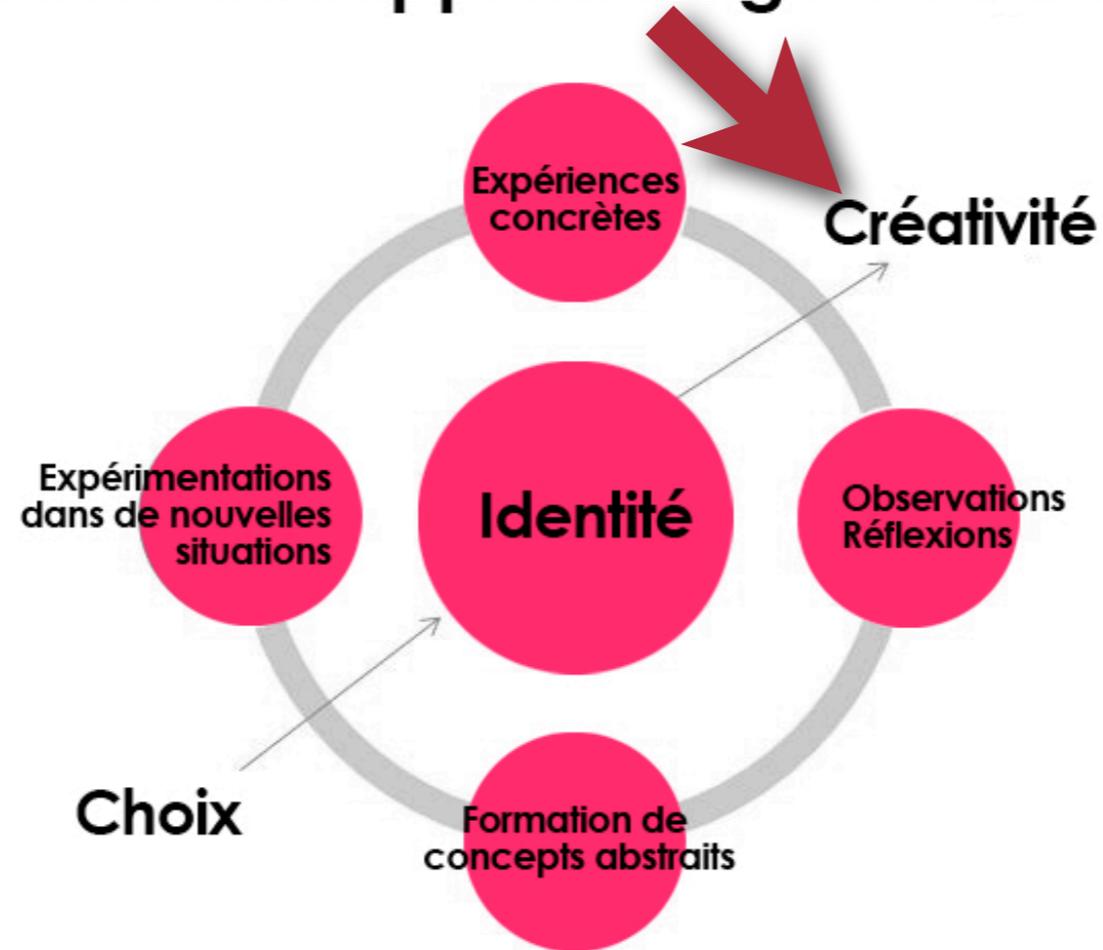
École numérique

Théories de l'apprentissage



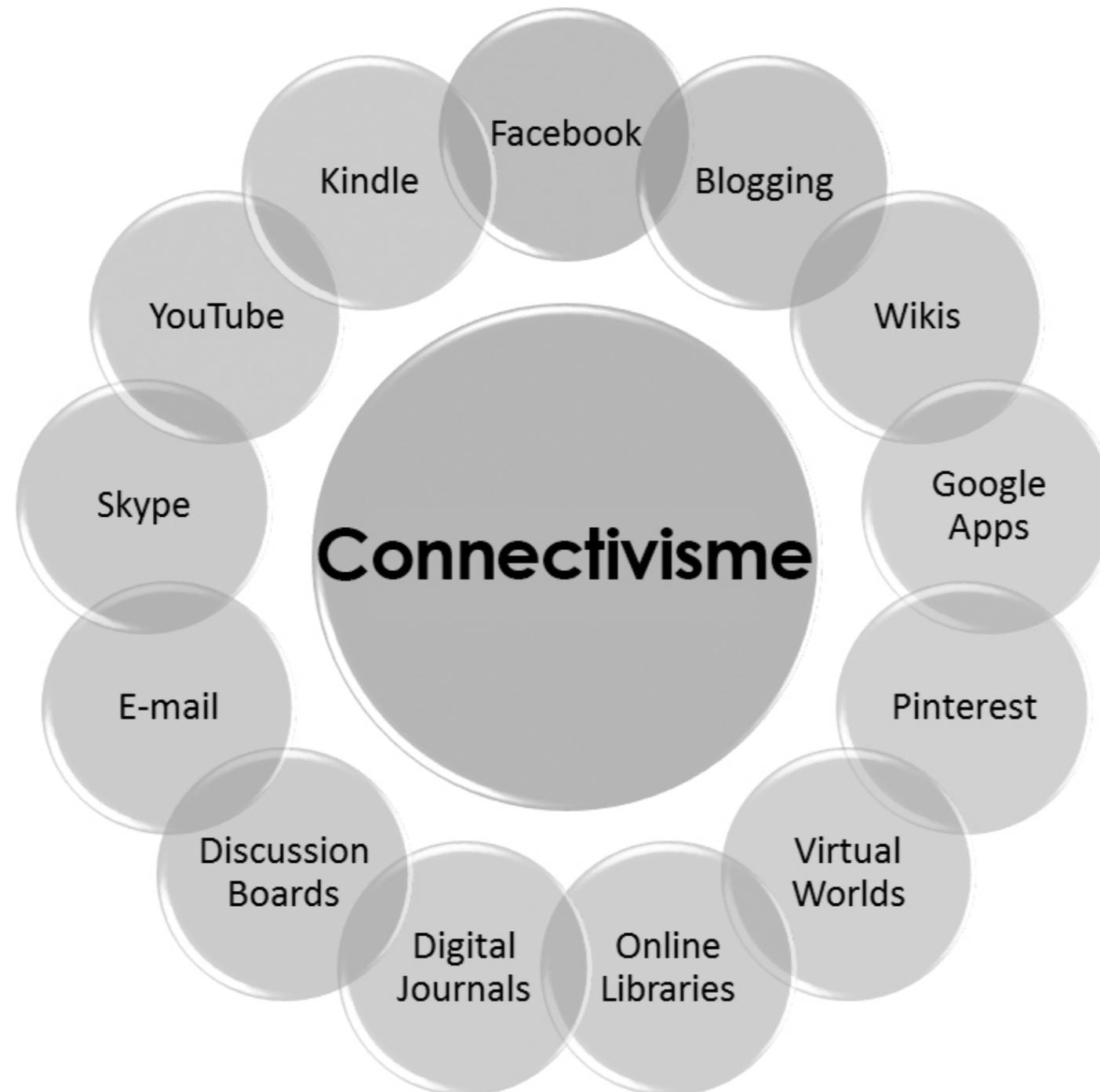
École numérique

Modèle de l'apprentissage connectiviste



Stephen Downes' video lecture to Kuopio 22.11.2007 – Heli Nurmi CCK08 16.9.2008
Traduction libre d'Andrée-Caroline Boucher

École numérique



École numérique

Le modèle SAMR (de [Ruben Puentedura](#))

TRANSFORMATION



Redéfinition

- La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables.



Modification

- La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche.



Augmentation

- La technologie agit comme substitution directe d'outil, avec amélioration fonctionnelle



Substitution

- La technologie ne fait que répliquer; aucun changement fonctionnel.

AMÉLIORATION



École numérique

- En septembre 2012, quelque 5000 élèves disposaient d'une tablette en classe, principalement dans les collèges privés. À la rentrée scolaire 2013, ils étaient environ 15 000 élèves.
- L'iPad représente 75% du marché des tablettes dans les écoles.

Avantages

- Baisse de coût
- Plusieurs appareils en un
- Grande efficacité en fusionnant plus d'une application :
App smashing
- Mobilité



Avantages

- Accès à l'information
- Motivation
- Collaboration facilitée
- Économie de papier



Défis

- Gestion de classe
- Apprendre tout en étant distrait
- Méthode de travail



Désavantages

La tablette numérique n'est pas un ordinateur.

- Pas de application qui rivalisent avec des logiciels professionnels
- Partage de création moins fluide





La compétence **CRÉER**

Compétence 1 et ses composantes

Exploiter des idées en vue d'une création plastique

S'ouvrir à une proposition • Être attentif aux idées, aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elle suscite • Garder des traces de ses idées • Explorer différentes façons de traduire ses idées de création en images • Sélectionner des idées et anticiper son projet de création



Rendre compte de son expérience de création plastique

S'interroger sur son intention de création et son cheminement • Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique

Expérimenter des façons de matérialiser ses idées • Mettre à profit sa mémoire des gestes transformateurs et sa connaissance du langage plastique • Choisir les gestes et les éléments les plus signifiants en rapport avec son intention de création • Développer des modalités d'utilisation de ces gestes et de ces éléments

Structurer sa réalisation plastique

Réinvestir le fruit de ses expérimentations • Mettre en forme les éléments matériels et langagiers et les organiser dans l'espace • Examiner ses choix matériels et langagiers au regard de son intention de création • Procéder à des ajustements en fonction de ses choix artistiques • Raffiner, au besoin, certains éléments

La compétence **CRÉER**

Compétence 2 et ses composantes

Exploiter des idées en vue d'une création médiatique

S'ouvrir à une proposition • Être attentif aux idées, aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elle suscite • Tenir compte des caractéristiques de son public cible • Garder des traces de ses idées • Explorer différentes façons de traduire ses idées en images et les adapter en fonction du public cible • Sélectionner des idées et anticiper son projet de création médiatique



Rendre compte de son expérience de création médiatique

S'interroger sur son intention de création et son cheminement • Repérer les éléments importants de son expérience et en dégager les caractéristiques • Faire ressortir les apprentissages effectués et les moyens utilisés

Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible

Expérimenter des façons de matérialiser ses idées • Mettre à profit sa mémoire des gestes transformateurs et sa connaissance du langage plastique • Choisir les gestes et les éléments les plus signifiants en rapport avec son intention • Développer des modalités d'utilisation de ces gestes et de ces éléments pour les adapter au public cible

Structurer sa réalisation médiatique

Réinvestir le fruit de ses expérimentations • Mettre en forme les éléments matériels et langagiers et les organiser en fonction du message à communiquer • Valider l'impact médiatique du message visuel auprès d'un public témoin • Réexaminer ses choix matériels et langagiers • Procéder à des ajustements • Raffiner, au besoin, certains éléments

La compétence **CRÉER**

Compétence 4 et ses composantes

S'imprégner des éléments d'une situation

En cerner les objectifs et les enjeux • Être ouvert aux multiples façons de l'envisager • Laisser émerger ses intuitions • Se représenter différents scénarios et en projeter diverses modalités de réalisation

S'engager dans l'exploration

Accepter le risque et l'inconnu • Jouer avec les idées • Procéder par tâtonnement
• Transformer les contraintes en ressources
• Reconnaître les éléments de solution qui se présentent • Être réceptif à de nouvelles idées, à de nouvelles voies



Mettre en œuvre sa pensée créatrice

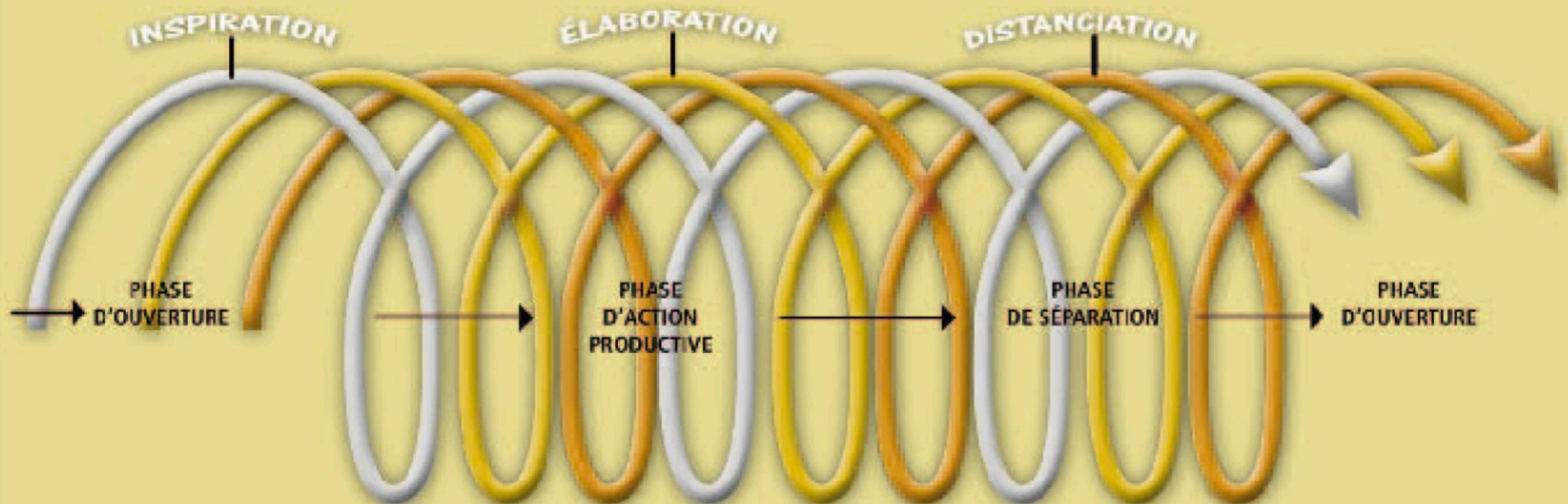
Adopter un fonctionnement souple

Mettre à l'essai différentes façons de faire • Exploiter de nouvelles idées • Explorer de nouvelles stratégies et techniques • Exprimer ses idées sous de nouvelles formes



La compétence **CRÉER**

UNE REPRÉSENTATION DE LA DYNAMIQUE DE CRÉATION À LA FOIS COMME UN PROCESSUS ET UNE DÉMARCHE





Potentiel infini

Ressources

SAÉ qui exploitent iPad

[Modifier](#)



Voici quelques SAÉ qui exploitent le iPad. Ces SAÉ sont facilement adaptables à d'autres types de tablettes tactiles comme Windows Surface.



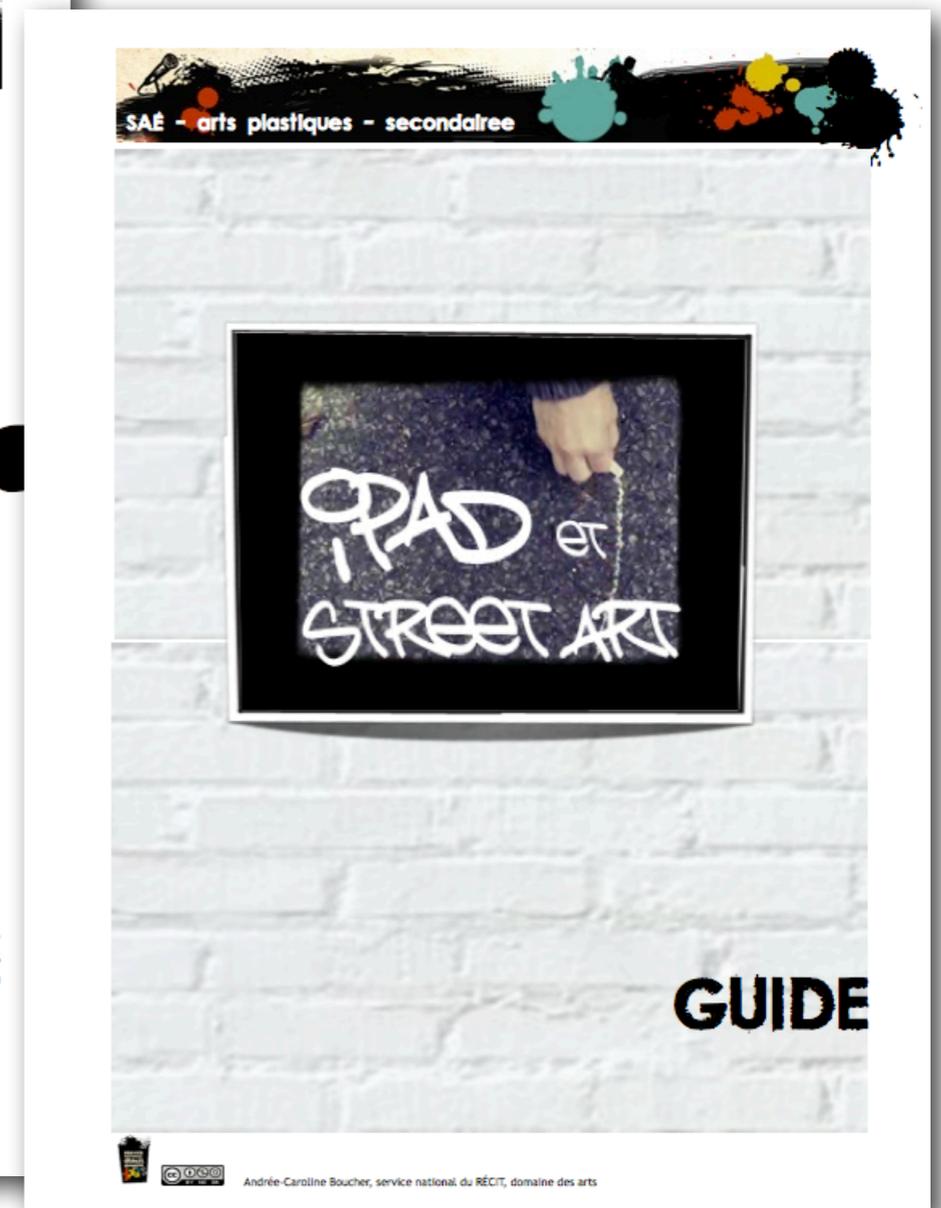
iPad, cinéma d'animation et petites bêtes mutantes | [Modifier](#) | [Supprimer](#)

PRIMAIRE

Voici une SAÉ où on se sert d'un iPad pour faire du cinéma d'animation. L'expérimentation a été faite en 6^e année du primaire, mais pourrait facilement être adaptée pour le 1^{er} cycle du secondaire.



Ressources



Cinéma d'animation

**iPad,
cinéma d'animation
et petites bêtes
mutantes**

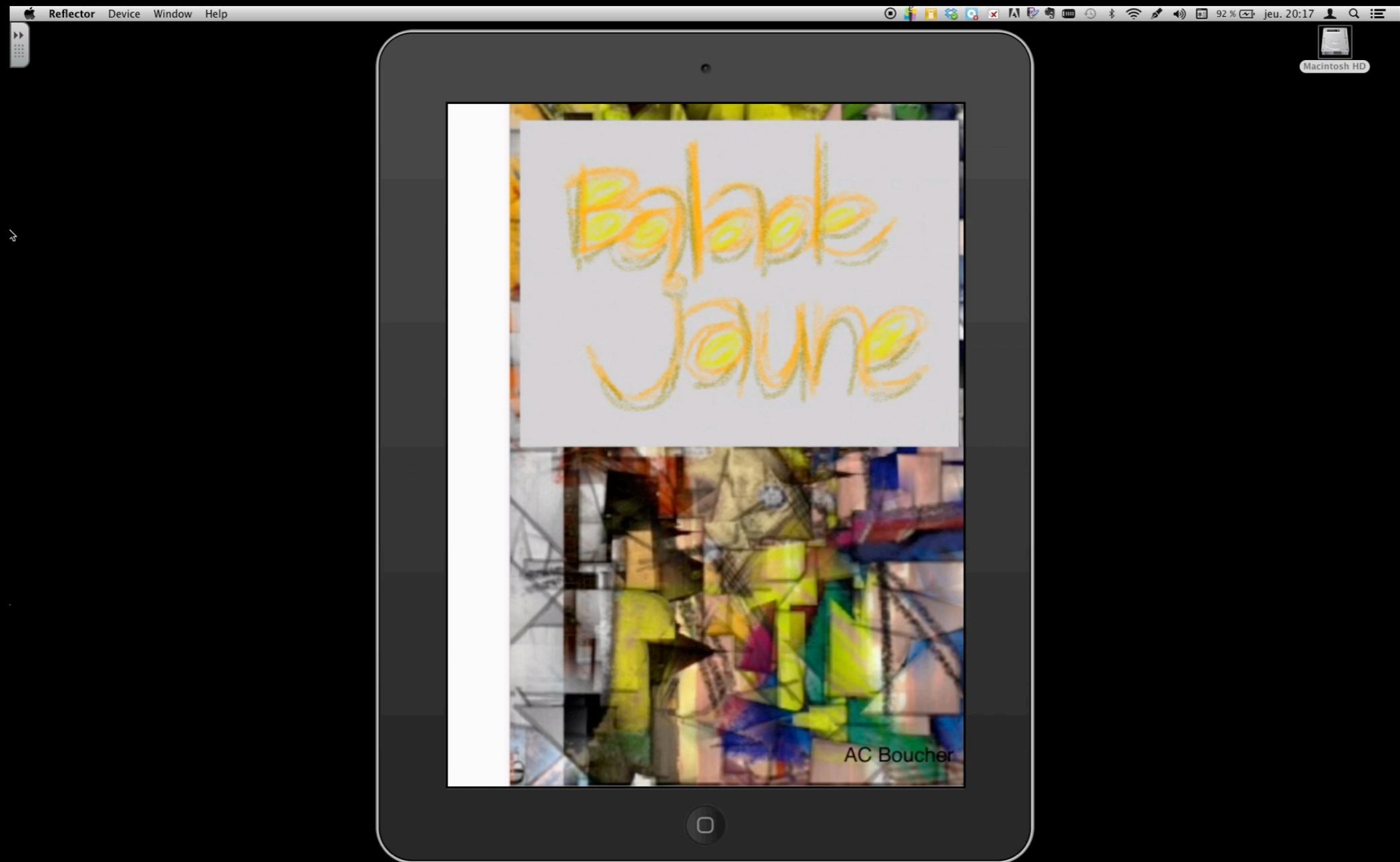
Cinéma d'animation



Cinéma d'animation

Cinéma d'animation
et tablettes tactiles iPad

Livre numérique



BD numérique

SERVICE
NATIONAL
du **Récit**
domaine
des **Arts**

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

Trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS



BD numérique

SERVICE NATIONAL
du Récit
domaine
des Arts

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS

Créer un site WIX

HISTOIRE DE MANGA

"Ce que mon moi actuel ne comprends pas, mon moi futur finira bien par le savoir."
Lagoon Engin

ACCUEIL SOUMETTRE

Nos suggestions de lecture

albums art bd dialogue
estampes japonaises japon
lecture manga mangas
onomatopée personnage
phylactère plans écriture
émotions

Articles populaires

Astuces pour rendre les émotions

2/13/2014

Dans l'art manga, les émotions des personnages sont très importantes. Il faut donc être habile à les représenter facilement. Que ce soit par la

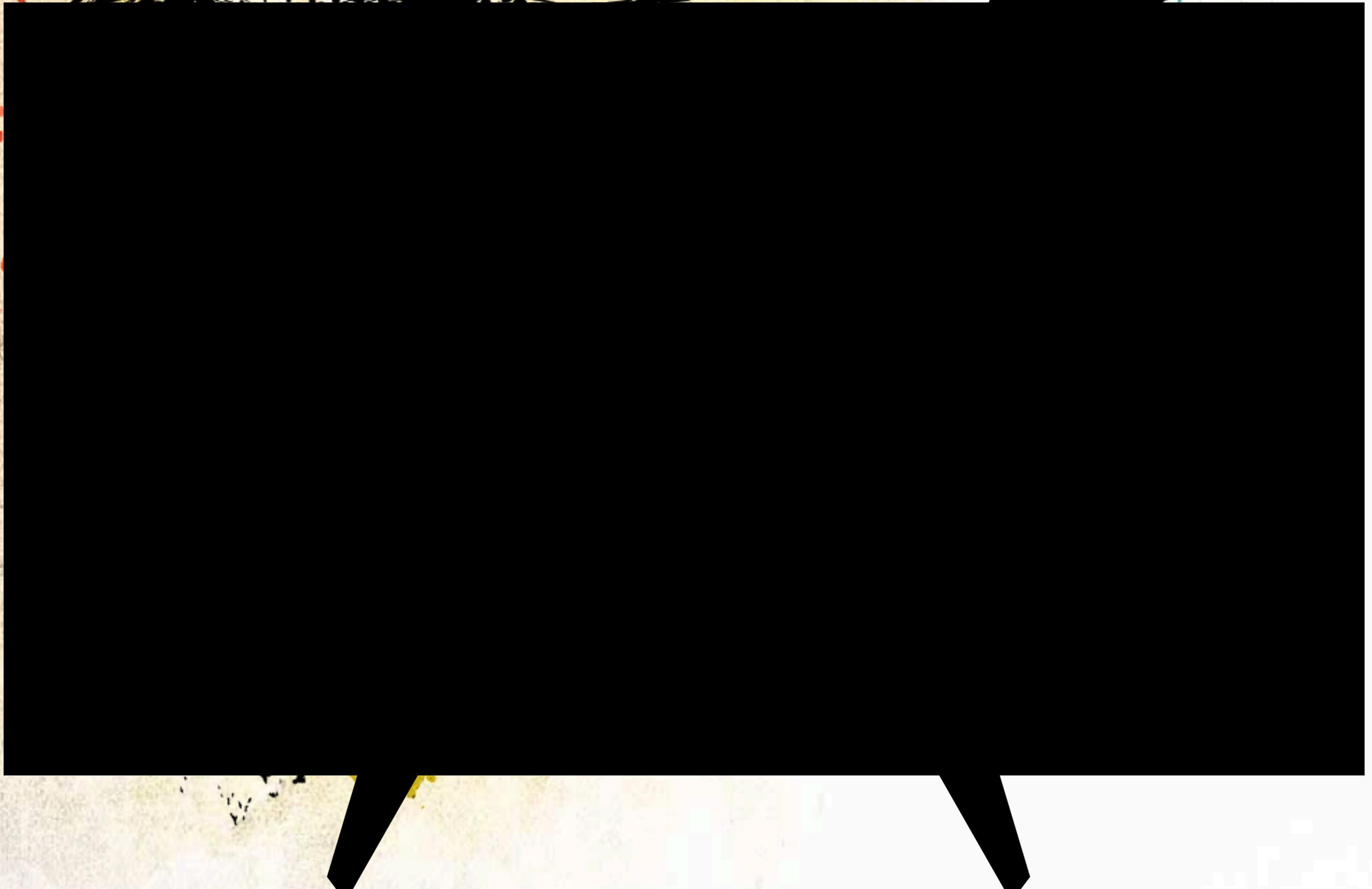
Vive les mangas !!!!!!!

Nous sommes des fans de mangas et voici notre blogue !

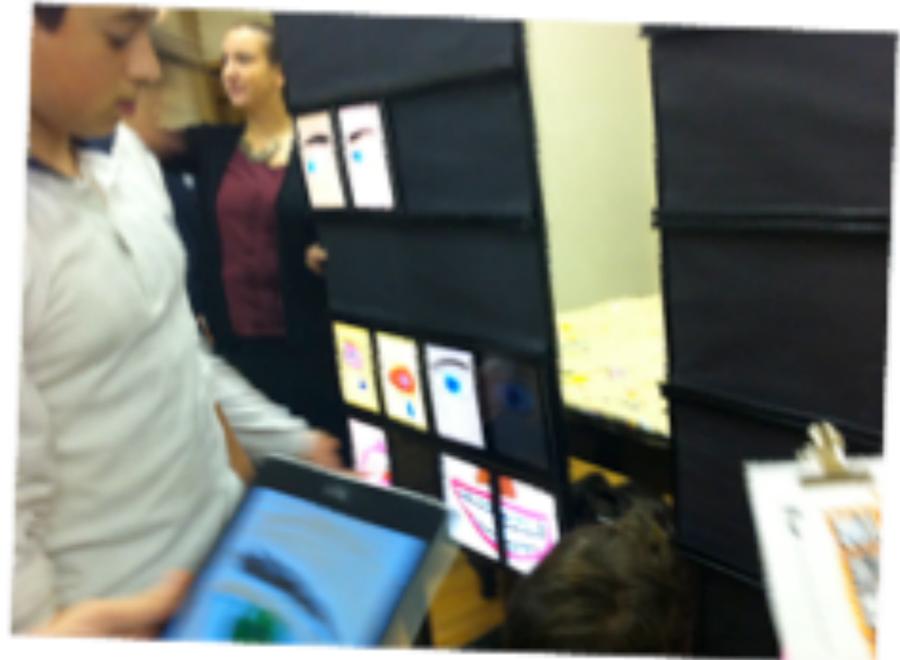
Nous suivre



Murale interactive



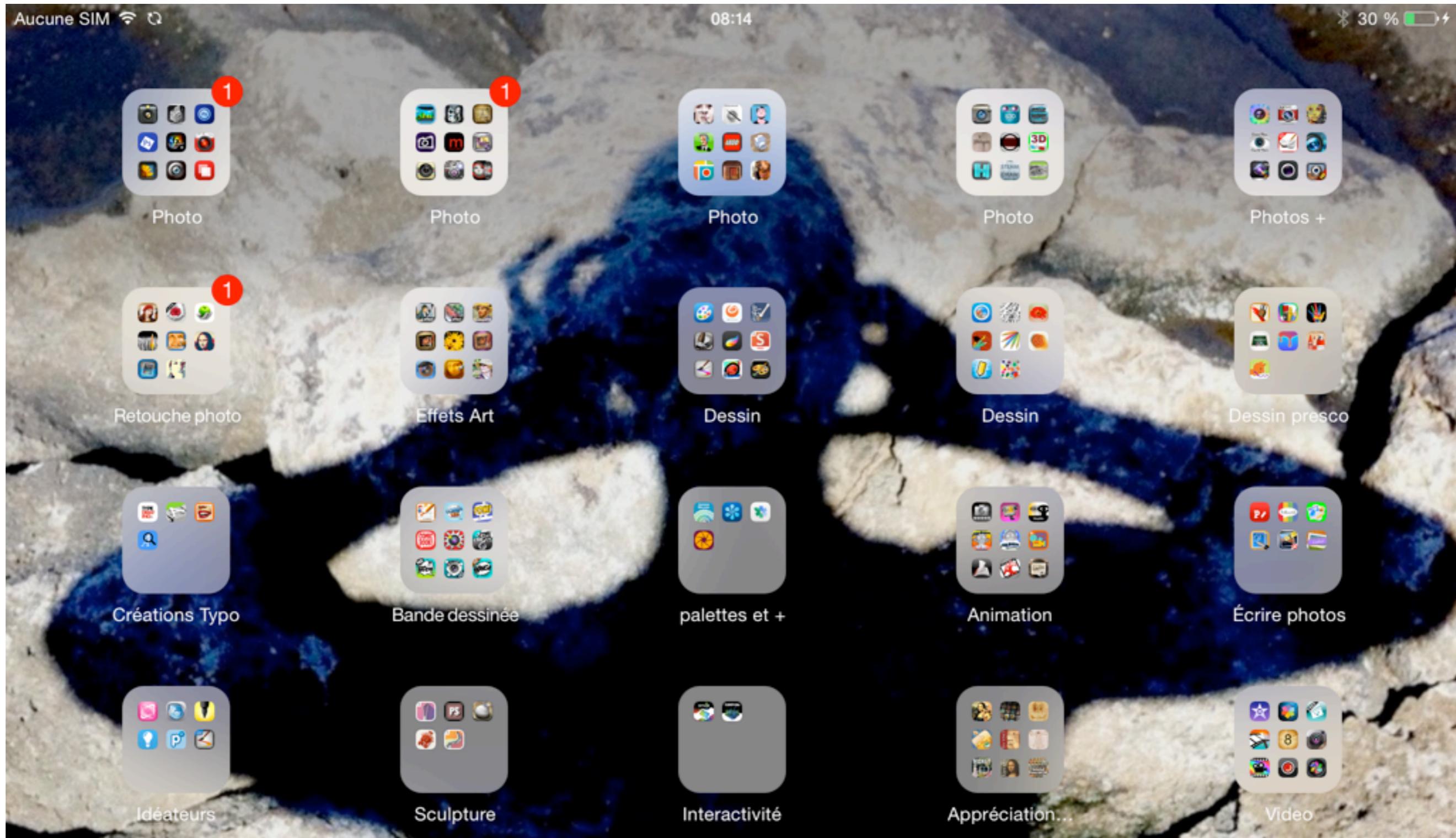
Murale interactive



Commun
AVEC NOUS



Les types de créations et leurs app





Idéateurs

Idéateurs



MindMeister



SimpleMind+



iBrainstorm



Idea Sketch



popplet lite



Inspire





Dessin, peinture et retouche photo

Dessin





Dessin , peinture et retouche photo

Écrire photos



Phonto



Instawords



InstaText



Photo Label...



photo2text



Cinéma d'animation et vidéo

Animation



iMotion HD



iStopMotion



StopMo ONF



FlipBoom Lite



Flip Boom C...



Easy Studio



Flip It! Lite



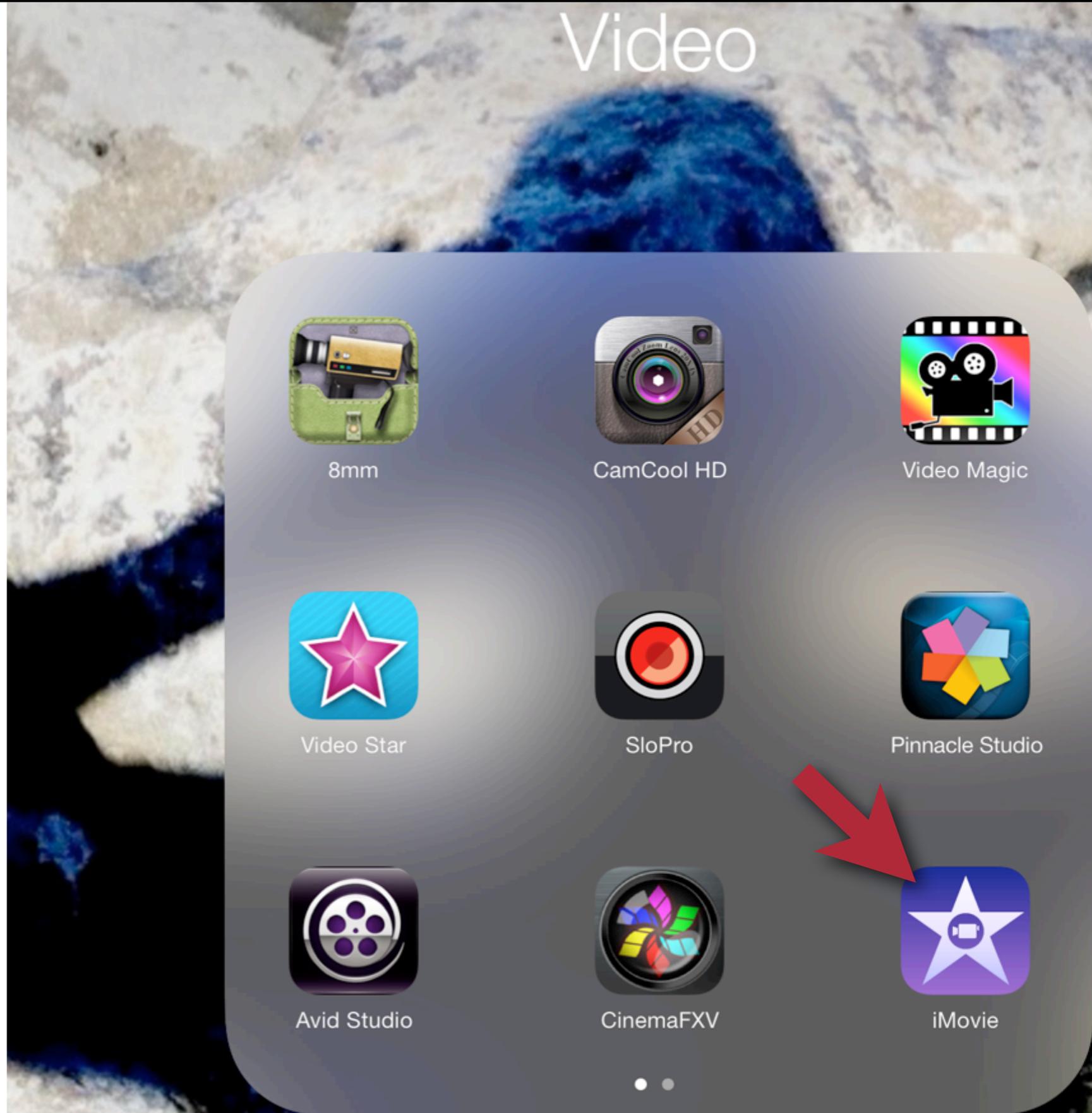
Animation HD



Animation Desk



Cinéma d'animation et vidéo



Bande-dessinée et livre numérique

Bande dessinée



Comic Maker



Comic Life



Strip Design



ComicBook



CartoonCam



ComicBook



Manga



Camera



Manga

Bande-dessinée et livre numérique

Création De Livres



Composer



Book Creator



eBook Magic



Book Writer



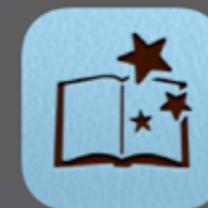
eBook creator



PhotoBook



Rapid Book...



Picturebook



Creative Bo...

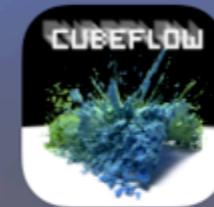


Interactivité pour murale et projection

Interactivité



MadPad HD



CubeFlow



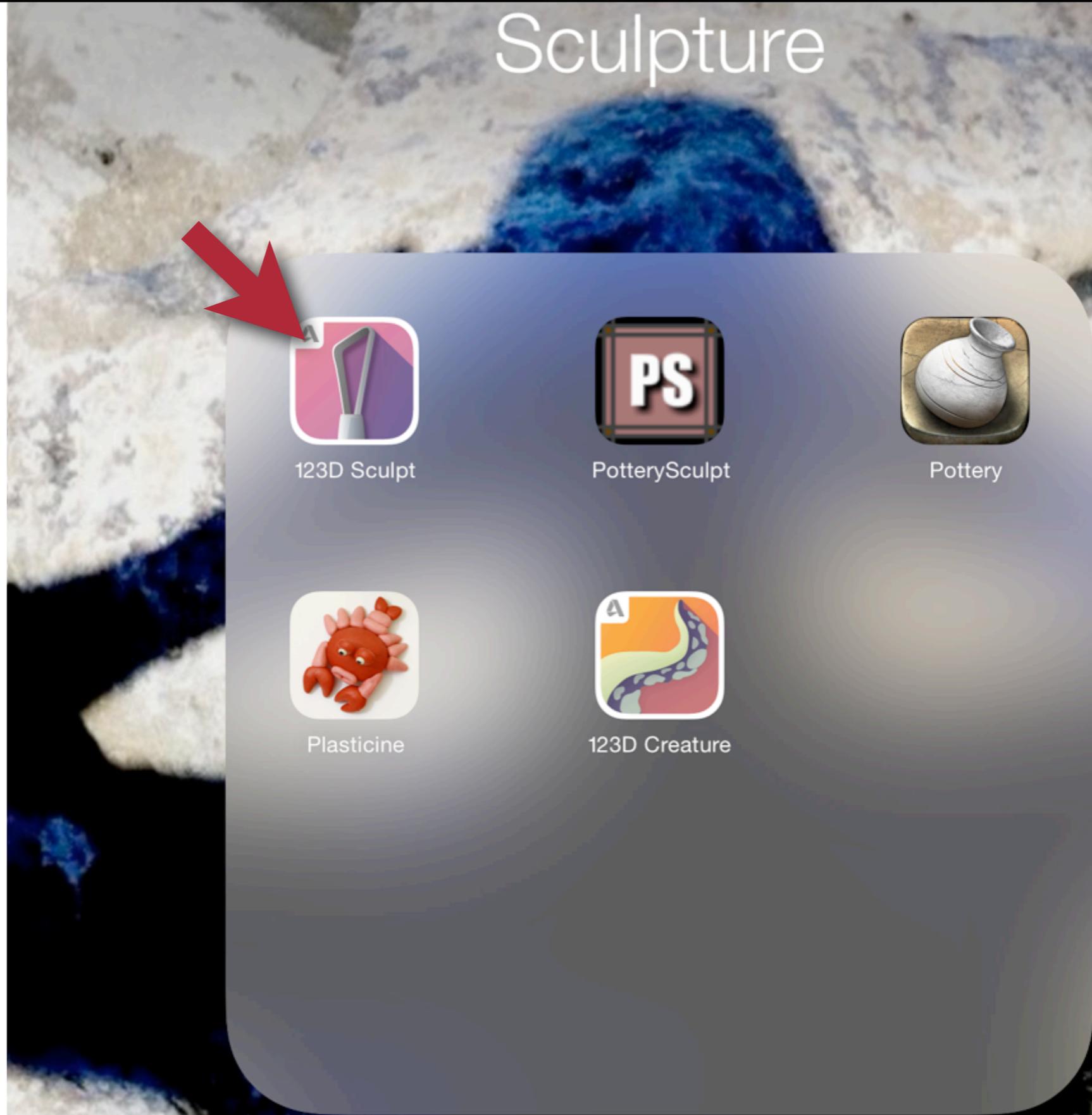
Granimator™



Particle



Sculpture illusion 3D





Capsules vidéos didactiques

YouTube CA

Mettre en ligne andree-caroline.boucher@recit...

Tablette tactile en arts plastiques
de Andrée-Caroline Boucher

Utiliser le iPad en classe
pour faire du cinéma d'animation

0:06 / 2:36

- 1 Le iPad en arts plastiques - iMotionHD et iMovie - Capsule 1 - Cinéma d'animation de Andrée-Caroline Boucher
- 2 Cinéma d'animation et tablettes tactiles de Andrée-Caroline Boucher
- 3 LABO de Andrée-Caroline Boucher
- 4 Murale interactive de tablettes tactiles iPad - Murmure de mots de Andrée-Caroline Boucher
- 5 Dessiner avec le iPad



Tutoriels

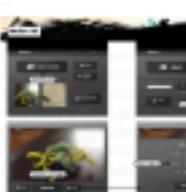
1  **Art Set - APP pour iPad** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

2  **Brushes - APP pour iPad** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

3  **Fracture - APP pour iPad** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

4  **Garage Band - APP pour iPad** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

5  **iBookCreator** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

6  **iMotion HD - APP pour iPad** | [Modifier](#) | [Supprimer](#) 

Formation continue

SERVICE NATIONAL
du Récit
domaine
des **Arts**

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS

FORUMS

À la une ! | Ajouter un article à la une

Nos offres de formations
Modifier | Supprimer

Cette année, nous vous offrons 11 différents cours autour de l'image, de l'audio et du multimédia... Profitez de ces ressources gratuites et stimulantes!

Twitter | Facebook



Formation continue

- Cours à la carte :

Une session d'apprentissage organisée par une personne responsable dans une même commission scolaire qui regroupe 10 participants. Deux rencontres sont choisies par ce responsable selon les disponibilités du RÉCIT en Arts. [Pour en savoir plus, cliquez ici...](#)

Parcours [▲▼ Modifier](#) | [Supprimer](#)

Le participant est invité à choisir parmi les sessions suivantes afin de construire son parcours personnel de formation continue. Il est à noter que la liste des sessions est sujette à changement.

Pour connaître les [prochaines session offertes, c'est ici...](#)

Pour voir des exemples de devoirs ou d'expérimentations faits à l'intérieur de ces [cours, c'est ici...](#)

	PARCOURS IMAGE	PARCOURS AUDIO
1	Dessin numérique	Enregistrement audionumérique
2	Bande dessinée	Création sonore
3	Traitement de l'image	Notation musicale
4	Dessin animé	
5	TNI en arts plastiques	TNI en musique
6	Tablette tactile en arts plastiques	Tablette tactile en Musique
PARCOURS MULTIMÉDIA		
7	Publication Web	
8	Baladodiffusion	
9	Diaporama et projection	
10	Vidéo	



Formation continue

andree-caroline.boucher@recitarts.ca



Inscrivez-vous...
maintenant !



www.recitarts.ca

Nous suivre...

SERVICE
NATIONAL
du **Récit**
domaine
des **Arts**

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

Trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS

facebook

Photos du mur

Par Récit Domaine des Arts (albums) · Mis à jour : il y a environ 2 mois · [Modifier l'album](#)



[Ajouter une description](#)

J'aime · Partager

2 personnes aiment ça.



Rédiger un commentaire...

Nous suivre...

SERVICE NATIONAL
du Récit
domaine
des
ARTS

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

Trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS



Vous avez déjà un compte ? [Se connecter](#)



RÉCIT ARTS

@recitarts

Développement des compétences des élèves par l'intégration des technologies; TIC; ; domaine des arts; art dramatique, arts plastiques, danse et musique.

Montréal; Québec · <http://www.recitarts.ca>

Suivre

711 TWEETS

30 ABONNEMENTS

334 ABONNÉS

Suivre RÉCIT ARTS

S'inscrire

Tweets >

Abonnements >

Abonnés >

Favoris >

Listes >

Images récentes >



© 2012 Twitter À propos Aide Conditions
Confidentialité Blog Statut Applications
Ressources Offres d'emploi Annonceurs
Professionnels Médias Développeurs Annuaire

Tweets



RÉCIT ARTS @recitarts

21 h

StreetArt admirable à Carthagène bit.ly/ToJaDO

Ouvrir



Carrefour éducation @carrefour_edu

31 Oct

ow.ly/eUq1N Appareils mobiles personnels à l'école : faire en sorte que ça fonctionne! - Les élèves qui...

fb.me/1XqDtbH0l

Retweeté par RÉCIT ARTS

Ouvrir



RÉCIT.qc.ca @recitqc

31 Oct

Voici un film créé par des participants inscrits à l'atelier «Street Art et iPad» donné par le Service national du...

fb.me/K3jHbzFc

Retweeté par RÉCIT ARTS

Voir la vidéo



Benoit Petit @petitbenoit

31 Oct

Share the party: youtu.be/g-a41bOd35o Vidéo interactive très efficace pour réfléchir sur #IdentiteNumerique #eECR #EduQc

#RECITqc #ClavEd

Retweeté par RÉCIT ARTS

Voir le résumé



RÉCIT ARTS @recitarts

30 Oct

Les (étonnantes) particularités du système éducatif finlandais via Abonenfant bit.ly/RrXR1

Ouvrir



A-Caroline Boucher @AndreeCaroline

26 Oct

Quoi faire avec nos vieux claviers d'ordi....?Un stop motion inventif!

bit.ly/S3luHn



SERVICE
NATIONAL
du **Récit**
domaine
des **Arts**

SUIVRE
UNE FORMATION

VIVRE
UN PROJET

trouver
DES RESSOURCES

REJOINDRE
LA COMMUNAUTÉ

Communiquer
AVEC NOUS

« Mieux vaut une réussite
solidaire qu'un exploit
solitaire. »

Albert Jacquard

