

ABSTRACTIONS GÉOMÉTRIQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Créer des images virtuelles, en réalité augmentée et virtuelle, en s'inspirant de l'abstraction géométrique.

REPÈRES CULTURELS

- Graffitis abstraits : <https://www.pinterest.fr/kippertripmaund/abstract-street-art/>
- Oeuvres de Piet Mondrian : <https://www.kazoart.com/blog/la-minute-arty-piet-mondrian/>
- Oeuvres de Guido Molinari : <https://fondationguidomolinari.org>

INTÉGRATION TIC

Les élèves devront exploiteront le réalité augmentée pour s'initier à l'art abstrait géométrique et à la réalité virtuelle.

ÉQUIPEMENT



ORDINATEUR

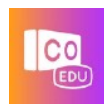


VISIONNEUSE RV



MERGE CUBE

APPLI + LOGICIELS



COSPACES EDU

COMPÉTENCES

- Créer une image personnelle (C1)
- Apprécier des oeuvres d'art (C3)

TECHNIQUES

Techniques numériques

GESTES TRANSFORMATEURS

- Tracer à main levée
- Travailler une image numérique

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Cohérence entre l'intention de création, le développement de la mise en forme et la réalisation

DGF

- Santé et bien-être

LANGAGE PLASTIQUE

- Forme : non figurative
- Ligne : droite

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Abstraction



**ABSTRACTIONS
GÉOMÉTRIQUES**
EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET
AUGMENTÉE

DÉROULEMENT

TÂCHE 1 • APPRÉCIER (C3)

PRÉPARATION

1. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur posant la question : qu'est-ce que l'abstraction?
2. Noter sous forme de schéma les réponses des élèves.
3. Expliquer ce qu'est l'abstraction à partir des réponses des élèves en repérant les connaissances erronées s'il y a lieu.
4. Expliquer la différence entre abstraction géométrique et lyrique.
5. Présenter la vidéo «Pourquoi l'art abstrait n'est pas un jeu d'enfant» : <https://youtu.be/76Mc6t0oUw>
6. Explorer les oeuvres de Molinari : <https://fondationguidomolinari.org/estampes-disponibles/#!>

RÉALISATION

1. En équipe de deux ou en grand groupe, inviter les élèves à vivre l'activité d'appréciation en ligne : <https://view.genial.ly/5dd4224e8ae3380fc52aa557>
2. En équipe de deux, demander aux élèves de chercher sur Internet une oeuvre d'abstraction géométrique qui leur plaise et de la dessiner rapidement en esquisse chacun dans leur carnet de traces. Noter le titre et l'artiste.
3. Inviter les élèves à discuter au sujet de cette oeuvre choisie :
 - Pourquoi l'oeuvre créée par les artistes porte ce titre ?
 - Peut-on repérer un type d'organisation de l'espace ?
 - Peut-on repérer un type de lignes ou de formes ?
 - L'oeuvre suscite-t-elle des émotions, des souvenirs, une autre oeuvre?
4. Faire noter les réponses dans le carnet de traces.

INTÉGRATION

1. Demander aux équipes de présenter les oeuvres d'abstraction choisies à toute la classe.
2. Commenter les choix.
3. Inviter les élèves à discuter en grand groupe :
 - En quoi l'abstraction diffère-t-elle des autres courants artistiques ?
 - Quelles valeurs véhicule-t-elle?
 - Est-ce que tout le monde peut faire de l'abstraction ?

TÂCHE 2 • INTERPRÉTER UNE OEUVRE DE GUIDO MOLINARI EN RÉALITÉ AUGMENTÉE (C1-C3)

PRÉPARATION

1. Créer un espace MergeCube et y importer des oeuvres de Guido Molinari.
2. Créer une classe et utiliser l'espace créé précédemment comme activité pour le MergeCube dans CoSpaces Edu nommée « Interpréter Guido Molinari ».
3. Expliquer aux élèves comment utiliser les fonctionnalités de base des solides dans CoSpaces Edu et la programmation pour le MergeCube.
4. Expliquer les consignes du travail aux élèves :
 - Choisir une oeuvre de Molinari parmi celles qui sont dans l'onglet « Importer ».
 - Glisser l'oeuvre choisie à gauche du cube vers le fond et la redimensionner pour qu'elle soit à peu près de la même taille que le cube.
 - Utiliser les solides pour interpréter le plus fidèlement possible l'oeuvre choisie.
 - Coder des actions aux objets en fonction de la face visible du cube.
 - S'enregistrer apprécier l'oeuvre et faire lire le son quand la face avant est visible.
5. Choisir des critères d'appréciation.
6. Demander aux élèves de télécharger l'application CoSpaces Edu sur leur téléphone ou iPad afin de tester leur musée virtuel.

RÉALISATION

- Ouverture (période 1)
 1. Présenter Guido Molinari aux élèves et une sélection de ses oeuvres.
 2. Demander aux élèves d'en choisir une à interpréter.
- Action productive (périodes 2-4)
 1. Glisser l'oeuvre choisie à gauche du cube et la redimensionner pour qu'elle soit aussi grande que le cube.
 2. Utiliser les solides pour recréer les formes dans l'oeuvre choisie. Changer la forme et la couleur au besoin.
 3. Coder des actions différentes sur les objets en fonction de la face du cube visible.
 4. Enregistrer son appréciation et programmer pour que le son soit lu quand la face de devant est visible.

ABSTRACTIONS GÉOMÉTRIQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

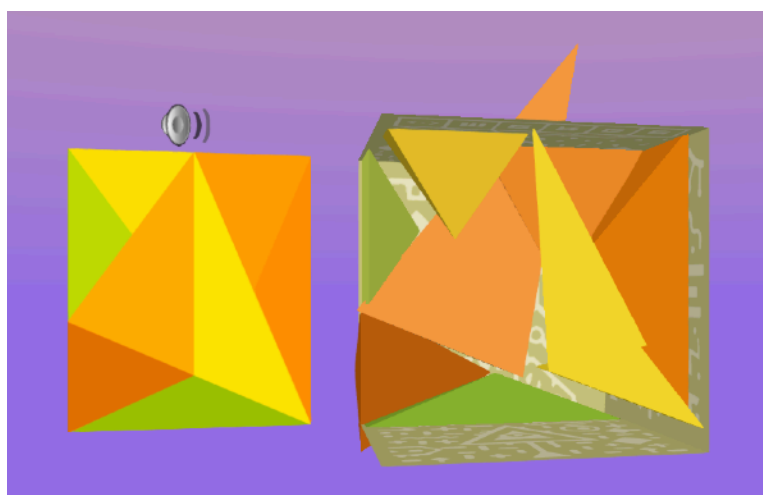
DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • INTERPRÉTER UNE OEUVRE DE GUIDO MOLINARI EN RÉALITÉ AUGMENTÉE (C1-C3)

- Séparation
 - Retour sur les créations des élèves en grand groupe en projetant les MergeCube créés et en les laissant expérimenter ceux des autres avec un cellulaire et un MergeCube.
 - Les élèves se prononcent sur les réalisations : est-ce que l'interprétation est représentative de l'oeuvre d'origine ? Est-ce que les actions rehaussent la création ? Est-ce que l'appréciation tient compte des critères retenus ?
 - Chaque création doit être coévaluée par deux élèves et l'enseignant (voir grille en annexe).

INTÉGRATION

- Noter dans un carnet de traces :
 - Qu'est-ce qui m'a inspiré ?
 - Quelles ont été les étapes de ma création ?
 - Qu'est qui me rend le plus fier ?
 - Quelle a été ma plus grande difficulté ?
 - Comment me suis-je senti pendant cette création ?
 - Comment vais-je m'éprendre la prochaine fois pour faire mieux ?
 - Qu'est-ce que j'ai appris ?
 -
 -



ABSTRACTIONS GÉOMÉTRIQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

ANNEXE

COÉVALUATION DE LA CRÉATION MERGE CUBE (C1)

Légende :

- A. Supérieurement
- B. Complètement
- C. Partiellement
- D. Aucunement

| Titre de la création : Date de la création : | Évaluation par l'élève #1 Nom : | Évaluation par l'élève #2 Nom : | Évaluation de l'enseignant(e) |
|--|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|
| Cette création respecte les consignes de la proposition de création : interprétation de l'oeuvre choisie + appréciation | | | |
| Dans cette création, on observe un traitement personnel et varié du langage plastique : énumération, juxtaposition, superposition, répétition, alternance, symétrie, asymétrie, équilibre, mouvement ou rythme. | | | |
| Cette création est authentique et intègre des éléments originaux et expressifs. | | | |
| L'utilisation des TIC fait preuve de créativité et d'innovation. Les actions sont variées et pertinentes; l'enregistrement de l'appréciation est efficace. | | | |
| Inscrire vos commentaires. | | | |

Note finale