



**MON
MEUBLE
HOMMAGE**
PAPIER MÂCHÉ + RÉALITÉ
AUGMENTÉE

RÉSUMÉ

PROPOSITION

S'inspirant du travail de l'artiste-enseignante, Marie-Claude Vezeau, l'élève est invité à réaliser un modelage en papier mâché d'un meuble de son quotidien. Il devra choisir un meuble qui lui rappelle une personne signifiante de sa famille. Tous les meubles des élèves de la classe seront rassemblés à la fin du projet afin d'en faire une installation collective qui sera un éloge à la famille. Lors du vernissage, les visiteurs pourront faire apparaître la personne signifiante dessinée par réalité augmentée sur appareil mobile. [Voir les créations d'élèves.](#)

TEMPS PRÉVU

OUTILS NUMÉRIQUES

- Appareil mobile (téléphone intelligent ou tablette numérique)
- [AR MAKR](#)
- [Tuto AR MAKR](#)
- Application de dessin (facultatif)
- [Carnet de traces \(numérique ou à imprimer\)](#)
- [Fiche d'appréciation](#)

COMPÉTENCES

- Réaliser des créations plastiques personnelles (C1)
- Apprécier des œuvres (C3)
- [Compétence numérique](#) : innovation et créativité

TECHNIQUE

- Modelage et assemblage

GESTES TRANSFORMATEUR

- Souder, pincer un matériau malléable (argile, papier mâché).
- Fixer et équilibrer des volumes (papier, carton et objets).
- Appliquer un pigment coloré

MATÉRIAUX

- Cartons divers
- Carnet de traces
- Papier journal
- Papier Kraft
- Colle à papier à mâcher
- Gouache en pastille
- Vernis
- Pinceaux et brosse
- Ruban cache
- Ciseaux

REPÈRES CULTURELS

- [Vidéo Marie-Claude Vézeau : artiste-enseignante](#)
- [Oeuvres de Marie-Claude Vezeau](#)
- [Meubles](#)
- [Créations d'élèves](#)

LANGAGE PLASTIQUE

- Volume/ formes tridimensionnelles
- Motifs

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique
- Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes transformateurs



**MON
MEUBLE
HOMMAGE**
PAPIER MÂCHÉ + RÉALITÉ
AUGMENTÉE

DÉROULEMENT

PRÉPARATION

1. Proposer aux élèves de réfléchir à une personne signifiante dans leur famille ou dans leur entourage : oncle, tante, grands-parents, parents, etc.
2. Présenter le [carnet de traces](#) et inviter les élèves à consulter et à compléter les pages 2 et 3.

RÉALISATION

TÂCHE 1 • APPRÉCIER DES ŒUVRES

1. Faire visionner la [Vidéo Marie-Claude Vezeau : artiste-enseignante](#).
2. Présenter les [Œuvres de Marie-Claude Vezeau](#).
3. Faire choisir une œuvre pour faire une activité d'appréciation.
4. Faire vivre l'activité d'appréciation à partir de cette [fiche d'appréciation](#).

TÂCHE 2 • RÉALISER DES CRÉATIONS PLASTIQUES PERSONNELLES

INSPIRATION

1. Présenter les [Créations d'élèves](#) pour donner un aperçu du résultat final. Observer les photos de meubles et les vidéos de réalités augmentées.
2. Demander aux élèves de choisir une personne signifiante dans leur famille ou de leur entourage : oncle, tante, grands-parents, parents, etc.
3. Les inviter à compléter les pages 4 et 5 du [carnet de traces](#).
4. Inviter les élèves à partager leurs réponses en grand groupe.
5. Expliquer ce qu'est une [forme tridimensionnelle et ce qu'est un volume](#).
6. Expliquer la [technique du papier mâché](#).



**MON
MEUBLE
HOMMAGE**
PAPIER MÂCHÉ + RÉALITÉ
AUGMENTÉE

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • RÉALISER DES CRÉATIONS PLASTIQUES PERSONNELLES

ÉLABORATION

MEUBLE EN PAPIER MÂCHÉ

1. Faire une démonstration de la technique du papier mâché.
2. Distribuer le matériel et les outils aux élèves.
3. Inviter les élèves à créer leur structure puis à la recouvrir de papier mâché.
4. Lorsque les meubles sont secs, inviter les élèves à les peindre à la gouache.
5. Prendre en photo les différentes étapes de la création du meuble et les déposer dans le [carnet de traces](#).

PERSONNAGE EN DESSIN NUMÉRIQUE

1. Dans l'appli [AR Makr](#), faire une démonstration de la section de dessin numérique. Sinon, utiliser une appli de dessin et exporter l' image avec fond transparent.
2. Inviter les élèves à dessiner la personne choisie ainsi que son nom.

RÉALITÉ AUGMENTÉE

1. Dans l'appli [AR Makr](#), faire une démonstration au sujet de la création de la réalité augmentée et ajouter la personne dessinée au meuble en papier mâché.

MISE EN PERSPECTIVE

1. Inviter les élèves à observer sa création et à prendre une distance face à celle-ci.
2. Les inviter à faire des ajustements s'ils le désirent.
3. Inviter les élèves à compléter la page 5 de leur [carnet de traces](#).
4. L'élève présente sa réalisation à ses camarades en utilisant le vocabulaire disciplinaire en exposé oral ou lors d'une exposition.
5. Les élèves peuvent utiliser les appareils mobiles pour visualiser les réalités augmentées de leurs camarades.

INTÉGRATION

1. Organiser une vernissage afin que les élèves puissent présenter leur création à leur famille et à leur entourage.
2. Questionner les élèves à savoir ce qu'ils ont appris et comment ils l'ont appris lors de ce projet.



MON MEUBLE HOMMAGE
PAPIER MÂCHÉ + RÉALITÉ AUGMENTÉE

ANNEXE

COÉVALUATION DES COMPÉTENCES APPRÉCIER ET RÉALISER

Nom de l'élève :	Groupe :	Titre de la création :	Date de la création :
Légende			
A : Répond au-delà des attentes B : Répond adéquatement aux attentes C : Répond partiellement aux attentes D : Ne répond pas aux attentes			
Critères		Évaluation de l'élève	Évaluation de l'enseignant•e
C3 Maîtrise des connaissances ciblées par la progression des apprentissages /Langage plastique			
C1 Efficacité de l'utilisation des connaissances liées au langage plastique - Efficacité de l'utilisation des connaissances liées aux gestes transformateurs			
Lors de mon appréciation, j'ai reconnu des éléments du langage plastique			
J'explique :			
Lors de ma création, j'ai fait du papier mâché de façon appliquée.			
J'explique :			
Lors de ma création, j'ai peint mon meuble papier mâché de façon uniforme.			
J'explique :			
Commentaires de l'enseignant•e			Cote finale

