



Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

Appréciation Volumisme

2e cycle
Appréciation audio
Exploration de réalité virtuelle



RÉSUMÉ

Dans un objectif d'exploration *volumiste*, les élèves seront amenés à choisir une œuvre classique de l'histoire de l'art afin de l'apprécier. Dans un 2e temps, une création vestimentaire ou d'objets inspirés par l'œuvre prendra place dans le monde virtuel à l'aide de MultiBrush sur Meta Quest 2. Finalement, un montage vidéo sera réalisé afin de joindre l'audio de l'appréciation à la vidéo de la création en RV.

DURÉE PRÉVUE

6 cours de 75 mins en alternance
2 équipes par période

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

Orientation et entrepreneuriat

COMPÉTENCES

- Apprécier des images
- **Compétence numérique** : Exploiter le potentiel numérique pour l'apprentissage

CRITÈRES D'ÉVALUATION CIBLÉS

- Pertinence des éléments repérés
- Présence d'éléments personnels dans son interprétation
- Justesse du vocabulaire disciplinaire utilisé

REPÈRES CULTURELS

- **Anna Dream Brush**
- **Aimi Sekiguchi**
- **Teeps**

OUTILS NUMÉRIQUES

- Meta Quest
- Ordinateur portable
- Application VR : **MultiBrush**
- Application de bureau : **Audacity**
- Application Web de montage : **Kapwing**

MATÉRIAUX

- Document de **consignation d'appréciation**
- Tutoriel **MultiBrush**
- Tutoriel de montage **Audacity**
- Tutoriel de montage **Kapwing**
- Infographies Manettes et Enregistrement

CONTENUS DE FORMATION

CONNAISSANCES PRÉALABLES

- Langage plastique : Relever les éléments du langage plastique
- Interprétation : Faire des liens entre les éléments observés et la signification qui s'en dégage

ANALYSER UNE IMAGE

- Faire des liens entre les éléments représentés et les aspects historiques et socioculturels présents dans l'œuvre

LANGAGE PLASTIQUE ET MULTIMÉDIA

- Différencier les effets visuels découlant du traitement des éléments du langage plastique

CONSTRUIRE SON INTERPRÉTATION DE L'IMAGE

- Faire des liens entre les éléments observés, la signification perçue et l'information recueillie sur les caractéristiques des périodes et des mouvements artistiques



Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

Appréciation Volumisme

2e cycle
Appréciation audio
Exploration de réalité virtuelle



DÉROULEMENT

APPRÉCIER

PRÉPARATION

1. Visionner les créations des différents artistes du repère culturel et amener les élèves à réfléchir sur le nouveau médium présenté
2. Choisir son artiste d'inspiration dans les classiques de l'histoire de l'art.
3. Activer ses connaissances antérieures à partir des questions suivantes.
 - a. Comment l'artiste applique-t-il son pigment ?
 - b. Quels sont les types de couleurs utilisées ?
 - c. De quel mouvement artistique est-il issu ?
4. Mettre en comparaison les gestes transformateurs et choix de couleurs des artistes classiques et des artistes contemporains.

RÉALISATION

Appréciation

- En équipe de 2-3, les élèves doivent apprécier une œuvre de l'artiste classique de leur choix.
- Chaque équipe doit remplir le document de consignation d'appréciation.
- Les élèves doivent établir quels moments forts de l'œuvre ils utiliseront pour inspirer leur création volumiste.
- Les élèves enregistrent l'audio d'appréciation de l'œuvre qui servira de trame sonore à l'aide d'Audacity.

Création/expérimentation de la création en réalité virtuelle

- Les élèves réalisent un croquis de façon plastique ou numérique d'une création de vêtements ou d'objets en s'inspirant de l'œuvre choisie et en respectant le style de l'artiste d'inspiration.
- Les élèves suivent les instructions d'usage du casque de RV émises par l'enseignante.
- Dans le casque, les élèves accèdent à l'**application MultiBrush**.
- Un des élèves crée un espace de travail privé (*room*) avec mot de passe et invite son pair dans l'espace privé.
- En suivant le croquis, mais en laissant place aux technicalités spécifiques de MultiBrush, les élèves créent en collaboration la réalisation volumiste.
- L'élève en charge de l'espace de travail privé enregistre le travail en intégrant au titre les deux noms dans le *Sketchbook*.

INTÉGRATION

1. Demander aux élèves d'écrire/dessiner leurs impressions sur la création virtuelle, ainsi que sur les parallèles entre l'art plastique et l'art *volumiste* tel que vécu de façon individuelle dans un croquisnote.
2. Regarder les productions de toutes les équipes en grand groupe.



Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

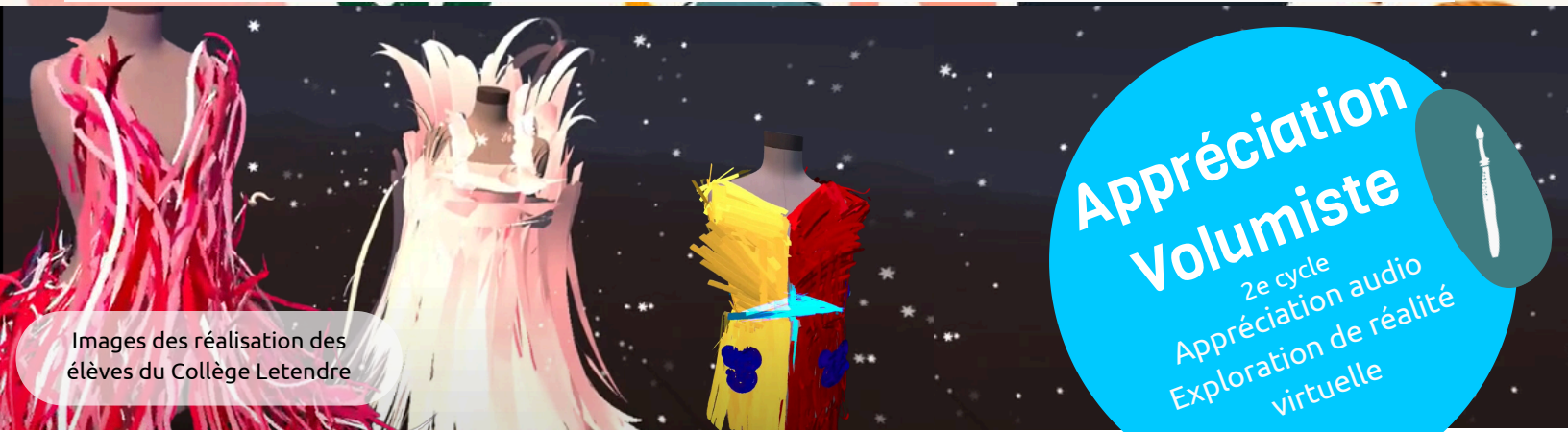
Appréciation Volumiste
 2e cycle
 Appréciation audio
 Exploration de réalité virtuelle

ANNEXE 1

ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE APPRÉCIER

	J'ai intégré des éléments personnels dans mon appréciation de l'œuvre	J'ai utilisé du vocabulaire juste et précis (langage plastique) lors de mon appréciation de l'œuvre	J'ai repéré des éléments pertinents dans l'œuvre en lien avec la proposition de création
Le travail surpasse les attentes.	Les élèves ont intégré des éléments personnels tels que leurs émotions et impressions détaillées et pertinentes dans leur appréciation de l'œuvre d'art. Les liens réalisés et les réflexions sont très pertinents.	Les élèves utilisent un vocabulaire précis pour décrire les éléments visuels de l'œuvre (composition, couleur, texture, etc.) et l'application du médium des œuvres choisies. Le tout démontre une compréhension approfondie du langage plastique.	Les élèves démontrent une capacité exceptionnelle à repérer des éléments qui sont inspirants pour leur démarche de création en identifiant les caractéristiques qui peuvent être utilisées comme point de départ pour générer des idées créatives et originales.
Le travail remplit adéquatement les attentes	Les élèves ont intégré des éléments personnels tels que des émotions et impressions détaillées dans leur appréciation de l'œuvre d'art. Quelques liens pertinents sont présents.	Les élèves utilisent un vocabulaire adéquat pour décrire les éléments visuels de l'œuvre (composition, couleur, texture, etc.) et l'application du médium des œuvres choisies. Le tout démontre une très bonne du langage plastique.	Les élèves démontrent une bonne capacité à repérer des éléments qui sont inspirants pour leur démarche de création en identifiant les caractéristiques qui peuvent être utilisées comme point de départ pour générer des idées créatives et originales.
Le travail atteint les attentes minimales	Les élèves ont intégré quelques éléments personnels dans leur appréciation de l'œuvre d'art. Quelques liens sont présents.	Les élèves utilisent un vocabulaire adéquat pour décrire les éléments visuels de l'œuvre (composition, couleur, texture, etc.) et l'application du médium des œuvres choisies. Le tout démontre une certaine compréhension du langage plastique.	Les élèves repèrent des éléments qui sont inspirants pour leur démarche de création en identifiant les caractéristiques qui peuvent être utilisées comme point de départ pour générer des idées pertinentes.
Le travail n'atteint pas suffisamment les attentes.	Les éléments personnels et les réflexions en lien avec l'œuvre sont très peu développés.	Les élèves utilisent un vocabulaire peu développé décrire les éléments visuels de l'œuvre (composition, couleur, texture, etc.) et l'application du médium des œuvres choisies. La compréhension du langage plastique est peu et développée.	Les élèves repèrent difficilement des éléments inspirants pour leur démarche de création.
Le travail ne répond pas aux attentes.	Les éléments personnels et les réflexions en lien avec l'œuvre sont très peu développés.	Les élèves utilisent un vocabulaire très peu développé décrire les éléments visuels de l'œuvre (composition, couleur, texture, etc.) et l'application du médium des œuvres choisies. La compréhension du langage plastique est très peu développée.	Les élèves repèrent très difficilement des éléments inspirants pour leur démarche de création.





Images des réalisations des élèves du Collège Letendre

Appréciation Volumiste

2e cycle
Appréciation audio
Exploration de réalité virtuelle







TRUCS ET ASTUCES

CASQUES Meta Quest

CONNEXION

- Lorsqu'on utilise le mode multijoueur dans MultiBrush, les élèves travaillent dans une salle commune. Il est important de la mettre sur le mode privé afin d'éviter l'apparition d'intrus.
- De plus, il est important de tester la connectivité des casques au réseau au préalable afin que ce mode puisse être utilisé.
- Il est conseillé de tester le réseau et le mode multijoueur avec votre soutien informatique avant début du projet.

APPRENTISSAGE

- Les élèves sont souvent très intrigués par la création en réalité virtuelle. Il est pertinent de leur offrir une démonstration de l'utilisation en direct dans la classe afin d'aider à leur compréhension à l'aide de l'*Oculus Cast*.
- Voici comment procéder : Tout d'abord, allez sur <https://www.oculus.com/casting> et assurez-vous que vous êtes connectés au compte sur le casque qui sera projeté.
 - Ensuite, dans votre casque, appuyez sur le bouton  de votre manette afin de faire apparaître le menu.
 - Dans le menu du bas, choisir l'icône de caméra  puis «mise en miroir»  Finalement, choisir «ordinateur» 

Le casque se connectera et sera projeté sur votre écran. Il sera donc possible d'y voir ce qu'on voit lors de l'expérience de réalité virtuelle.
- Un temps d'appropriation est aussi nécessaire avant le début de la création afin de maximiser leur confiance et leur compréhension.

PROPRETÉ

- Afin de s'assurer de l'hygiène des casques, il est important d'utiliser un protège visage; attention, celui-ci, si mal placé sur le front, peut obstruer l'œil magique du casque Meta qui indique qu'un humain en fait usage, le cas échéant, le casque tombera en mode veille automatiquement.
- Désinfecter les manettes avec une lingette peut se montrer efficace pour éviter la propagation de bactéries.

LISTE DE VÉRIFICATION

- Batteries du casque sont chargées
- Batteries de rechange disponibles pour les manettes
- Connexion internet testée
- Connexion de multijoueur testée
- Protèges visage disponibles
- Lingettes désinfectantes disponibles
- Minuteur pour garder le temps de réalité virtuelle équitable entre les élèves