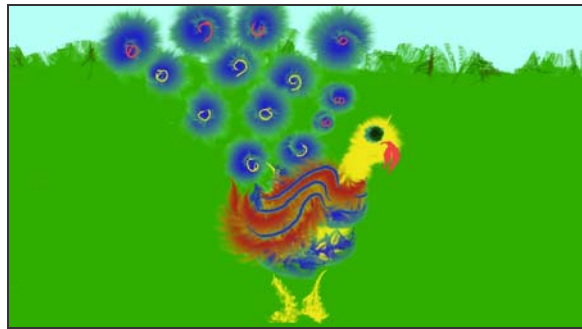
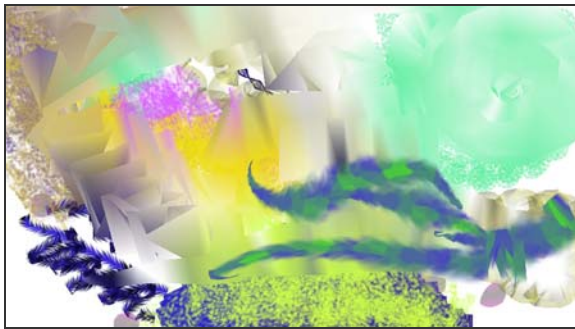




Situation d'apprentissage

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO
(#P001)



Situation

Description.....	2
Compétences visées	2
Préparation (Environ 30 minutes)	2
Réalisation (Environ 45 minutes).....	3
Intégration (Environ 15 minutes)	4
Réinvestissement	5

Fiche de l'élève

Préparation	6
Réalisation	6
Intégration.....	7

Situation d'apprentissage

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO



Activité individuelle d'environ 90 minutes suivie d'une activité de réinvestissement en DUO

Description

Cette activité permet de découvrir les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO, tout en révisant ou en découvrant le vocabulaire relatif au langage plastique et aux techniques des arts plastiques.

Après la présentation de quelques repères essentiels, les élèves sont d'abord invités à explorer intuitivement le logiciel LopArt DUO. Dans un deuxième temps, ils dessinent trois matières sur une même page, et ce, sans égard à la forme. Une matière est un type de trait avec une couleur, une texture ou une transparence, parfois un duo-ton, qui lui sont propres. Une image figurative ou abstraite qui s'inspire de ces matières est ensuite réalisée. En animant la mise en commun des travaux des élèves, l'enseignant les amène à identifier les fonctions utilisées et à nommer les éléments du langage plastique qu'elles permettent d'exploiter. L'activité se poursuit avec un exercice en équipe de 2 pour explorer le dessin en DUO.

Compétences visées

Compétences disciplinaires en arts plastiques

Créer des images personnelles



- Exploiter des idées en vue d'une création plastique
- Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique
- Structurer sa réalisation plastique

Apprécier des œuvres d'art

- Analyser des réalisations de ses pairs

Préparation (Environ 30 minutes)





Présentez les repères suivants :

1. Le portfolio  conserve les images et la feuille blanche située au coin supérieur gauche de l'écran est sélectionnée pour faire une nouvelle image.
2. L'interface de dessin SOLO est représentée par l'idéogramme . C'est l'atelier de l'artiste. C'est là que l'activité se déroule.

Situation d'apprentissage

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO



3. On peut effacer et remettre un trait en cliquant sur  et .
4. En cliquant sur le + au bas de la palette de textures, vous accédez à **l'atelier de création de textures personnelles**. La bande blanche à gauche est un mini-canevas pour créer des textures selon vos besoins et vos goûts. Le carré blanc, à droite, est une feuille brouillon qui permet de tester les textures créées. Une fois la nouvelle texture terminée, cliquez sur  pour retourner à l'atelier de dessin. La nouvelle texture est ajoutée à la suite de celles déjà présentes dans la boîte de textures.
5. Pour faire une nouvelle œuvre, on se rend au portfolio en cliquant sur l'idéogramme dans le coin inférieur droit de l'écran .

Une période d'une quinzaine de minutes est allouée pour jouer avec le logiciel en explorant ses fonctions de dessin. Cette période d'expérimentation intuitive est essentielle lors des premiers contacts avec LopArt DUO pour laisser les élèves se faire prendre par la surprise et la découverte. Elle peut d'ailleurs se prolonger si les élèves, au cours de ces premières expérimentations, réalisent des images qu'ils veulent poursuivre.

Proposez aux élèves le questionnaire suivant :

- Quelles sont vos premières impressions au sujet de ce logiciel de création?
- Que peut-on faire avec les divers outils de dessin du logiciel? (réf. Mode d'emploi DUO) Largeur des traits, opacité et transparence, textures, motifs, couleurs, palette de gris, estompage, etc.
- Expliquez comment vous procéderiez pour créer un effet de profondeur en employant des plans qui se chevauchent.
- Quelqu'un a-t-il exploré la façon de travailler un détail à l'aide du logiciel?
- Quelqu'un a-t-il composé une nouvelle texture avec le logiciel?

Réalisation (Environ 45 minutes)

Proposez aux élèves de créer une image à partir des consignes suivantes :

1. Sur une même page, en employant différentes fonctions de dessin, invente au moins 3 matières intéressantes.

Situation d'apprentissage

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO



2. Réalise une image figurative ou abstraite, en t'inspirant des matières élaborées, et en poursuivant l'exploration du logiciel.

Repère supplémentaire :

Pour retrouver une combinaison de paramètres déjà employée et réutiliser un trait particulier, on garde la touche majuscule enfoncée et on clique sur le trait en question. Les paramètres du logiciel se replacent automatiquement. Cette possibilité permet notamment d'effacer une forme en y superposant la couleur du fond.

Intégration (Environ 15 minutes)


Engagez un échange sur les œuvres des élèves et les moyens de les réaliser à l'aide du logiciel LopArt Duo. Employez le vocabulaire spécifique du langage plastique, avec des exemples tirés des images réalisées par les élèves.

Exemples

- Comment as-tu fait, Éric, pour créer cette chevelure?
- Quels outils as-tu choisis pour faire cette répétition de lignes courbes?
- Comment as-tu composé le motif des briques de la maison, Évelyne?

Amenez les élèves à comparer les résultats de leurs explorations avec des matières produites avec des matériaux réels.

Exemples

- Pouvez-vous associer des matières explorées avec des matières qu'on réalise avec des outils réels, telles que des crayons de cire, de la peinture en aérosol, des fusains, etc.?
- Comment ferait-on, avec de la peinture réelle, pour créer l'effet réalisé avec l'outil d'estompage  ?

Amenez les élèves à consigner une liste de sujets pour des images que l'on pourrait et que l'on aimerait faire en utilisant le logiciel LopArt DUO.

Exemples








- Quels sujets ou propositions de création pourraient être exploités avec le logiciel LopArt DUO?
- De quels titres pourrions-nous partir pour réaliser des images avec ce logiciel?




Réinvestissement

Proposez aux élèves de travailler en DUO sur une même planche à dessin en choisissant, parmi la liste de sujets proposés, celui qui les inspire.

Présentez les repères suivants :

1. Pour débiter une session de DUO, sélectionnez la page vierge dans le portfolio et cliquez sur . Dans la boîte de dialogue, entrez le nom de l'équipe, déterminé à l'avance avec votre partenaire, puis cliquez sur .
2. Les boîtes colorées indiquent que les ordinateurs sont en train de se connecter. Quand la page de dessin apparaît, vous êtes connectés. Vos traits vont apparaître simultanément sur les deux ordinateurs.
3. Lorsqu'on travaille en DUO, le cercle  vert indique que les coéquipiers sont en ligne sur une même planche à dessin. Il devient jaune  lorsque notre coéquipier crée une texture personnelle et rouge  lorsque notre coéquipier quitte la section dessin du logiciel ou que la connexion est interrompue. Le  jaune clignotant signifie que notre coéquipier veut commencer un nouveau dessin, en DUO. Pour accepter de faire une nouvelle œuvre à deux, on clique sur le  jaune clignotant.
4. On ne peut ni effacer ou replacer des traits ou travailler avec la loupe lorsqu'on dessine à deux avec LopArt DUO.




Lorsque les réalisations sont terminées, prenez quelques minutes pour les présenter et expliquer les procédés utilisés. En cliquant sur , on peut voir le déroulement trait par trait du dessin, son historique. Cet outil est très pertinent pour effectuer des retours sur les images des élèves.

Fiche de l'élève

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO



Quelques repères

1. Le portfolio  conserve les images et la feuille blanche, située au coin supérieur gauche de l'écran, est sélectionnée pour faire une nouvelle image.
2. L'interface de dessin SOLO est représentée par l'idéogramme . C'est l'atelier de l'artiste. C'est là que l'activité se déroule.
3. On peut effacer et remettre les traits à l'aide des idéogrammes  et .
4. En cliquant sur le + au bas de la palette de textures, vous accédez à l'atelier de création de textures personnelles. La bande blanche à gauche est un mini-canevas pour créer des textures selon vos besoins et vos goûts. Le carré blanc, à droite, est une feuille brouillon qui permet de tester les textures créées. Une fois la nouvelle texture terminée, cliquez sur  pour retourner à l'atelier de dessin. La nouvelle texture est ajoutée à la suite de celles déjà présentes dans la boîte de textures.
5. Pour faire une nouvelle œuvre, on se rend au portfolio en cliquant sur l'idéogramme dans le coin inférieur droit de l'écran .

Préparation

Explore librement, pendant une quinzaine de minutes, les fonctions du logiciel LopArt DUO.

Réalisation

1. Sur une même page, en employant différentes fonctions de dessin, invente au moins 3 matières intéressantes.
2. Réalise une image figurative ou abstraite, en t'inspirant des matières élaborées et en poursuivant l'exploration du logiciel.

Repère supplémentaire

Pour retrouver une combinaison de fonctions et de paramètres déjà employée et réutiliser un trait particulier, on garde la touche majuscule enfoncée et on clique sur le trait en question. Les paramètres du logiciel se replacent automatiquement. Cette possibilité permet notamment d'effacer une forme en y superposant la couleur du fond.

Fiche de l'élève

Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO



Intégration

Quelles fonctions t'ont le plus inspiré?

Quels éléments du langage plastique as-tu exploités plus particulièrement?

Es-tu satisfait de l'image que tu as réalisée? Pourquoi?

Quels sujets pourrait-il être intéressant de traiter avec le logiciel LopArt?
