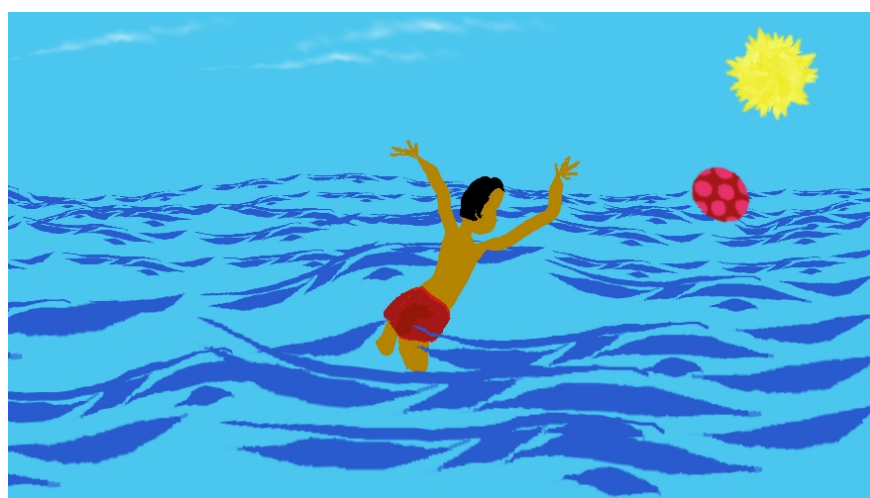




Situation d'apprentissage

Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO
(#P002)



Situation

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

Fiche de l'élève

Préparation	7
Réalisation	7
Intégration.....	7

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

Description

Cette activité permet d'explorer l'une des quatre façons de créer des animations visuelles avec LopArt DUO : les traits vivants. Le montage, l'historique du dessin et la séquence en boucle font l'objet d'autres situations d'apprentissage¹. Il est recommandé de proposer la première situation d'apprentissage² (Les fonctions de dessin du logiciel LopArt DUO) avant celle-ci. La fiche de l'élève, en dernière partie de ce document, peut soutenir ceux et celles qui réalisent individuellement cette activité.

Après la présentation de quelques repères essentiels, l'élève est invité à explorer intuitivement les fonctions d'animation du logiciel LopArt DUO. Une liste de sujets et de propositions impliquant un mouvement (feu, clignotement des yeux, etc.) est ensuite dressée. L'élève sélectionne dans cette dernière le point de départ d'une réalisation. Il exploite alors les fonctions du logiciel en combinant le mouvement et les plages statiques.

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

¹ Référence situation d'apprentissage #P003

² Référence situation d'apprentissage #P001

Situation d'apprentissage

Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO





Préparation (Environ 30 minutes)

Les traits vivants





Les traits vivants sont des traits auxquels on a attribué un mouvement (défilement, frétillement, pulsation, ondulation) associé à une vitesse d'exécution. Ils composent une palette inédite qu'il est fascinant d'expérimenter.

Présentez les repères suivants


1. La console permettant d'attribuer un mouvement à un trait se trouve dans les ateliers de dessin SOLO  et DUO .


2. On attribue un mouvement à un trait immédiatement après l'avoir tracé ou en le sélectionnant plus tard à l'aide de la touche majuscule du clavier $\hat{=}$.

3.  Le défilement et le frétillement sont chacun dotés d'un curseur qui contrôle leur vitesse.

4.  Les mouvements de pulsation et d'ondulation ont chacun trois déplacements particuliers que l'on choisit en cliquant sur les carrés. La vitesse de ces déplacements se contrôle avec les curseurs du bas.

5. Tous les mouvements peuvent être combinés.

6. On décide de la vitesse de l'ensemble des mouvements à l'aide du bouton de contrôle des traits vivants () : rouge pour arrêter le mouvement, jaune pour lui attribuer un mouvement lent et vert pour un mouvement rapide.

7. Il peut être difficile sélectionner un trait à l'aide de la touche majuscule du clavier $\hat{=}$ lorsque plusieurs autres traits le couvrent. L'opération est facilitée si on arrête le mouvement des traits vivants avec la touche .

Situation d'apprentissage

Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO



Proposez une exploration libre

Une période d'une quinzaine de minutes est allouée pour jouer avec le logiciel en explorant la console des traits vivants. 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.

Sugérez une activité d'idéation thématique


Lors d'un remue-méninges, invitez les élèves à dresser une liste de sujets et de propositions qui impliquent la représentation d'un mouvement. Exemples : crépitement d'un feu, bouillonnement, composition clignotante, eau qui coule, explosion, feux d'artifices, éruption d'un volcan, éclipse de lune, etc. Pour encourager la variété des thèmes, suggérez de réfléchir aux contenus des différentes disciplines étudiées par les élèves : si l'on oriente notre attention vers le domaine de la géographie, à quel mouvement pense-t-on? (pluie, mouvement des plaques tectoniques, tremblement de terre, nuages, voitures dans les cités) Vers celui des sciences? (cycle de l'eau, engrenages, etc.) Si l'on se questionne sur la personne humaine et le mouvement, quels thèmes nous viennent en tête? (clin d'œil, larmes qui coulent, cœur qui bat, sourire, etc.). Pendant l'exercice, notez toutes les idées, alors que les élèves notent les sujets ou les propositions qu'ils aimeraient exploiter.

Invitez les élèves à choisir un sujet d'expérimentation. Ce choix devrait se faire rapidement et spontanément.

Réalisation (Environ 45 minutes)

Proposez aux élèves de réaliser une image en mouvement à partir du sujet choisi, en exploitant la console des traits vivants.

Repère supplémentaire




La création de textures à partir de la touche + de la palette des textures, combinée avec le mouvement de défilement , disponible dans la console des traits vivants, ouvre tout un espace de possibilités. Il est intéressant de dessiner des éléments dans une texture, un poisson par exemple ou des oiseaux, et de les faire voyager à l'aide de la fonction de défilement.

Situation d'apprentissage

Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO










Intégration (Environ 15 minutes)

Présentez quelques réalisations des élèves à partir de la section  du logiciel, en cliquant sur  pour actionner les traits vivants. Invitez les élèves à décrire leurs découvertes et les fonctions utilisées pour les réaliser. Il est possible de voir les étapes de réalisation, l'historique du dessin, en cliquant sur .

Réinvestissement

Proposez aux élèves de travailler en DUO (les ordinateurs doivent être connectés au réseau internet) sur une même planche à dessin en choisissant, parmi la liste de sujets déjà proposés, celui qui les inspire.

Présentez les repères suivants :

- 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 .
- La boîte colorée clignotante indique 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.
- Lorsque vous travaillez en DUO, le  vert indique que les coéquipiers sont en ligne sur une même planche à dessin. Il devient jaune  lorsque votre coéquipier crée une texture personnelle et rouge  lorsque votre coéquipier quitte la section dessin du logiciel ou que la connexion est interrompue. Le  jaune clignotant signifie que votre coéquipier veut commencer un nouveau dessin, en DUO. Pour accepter de faire une nouvelle œuvre à deux, cliquez sur le  jaune clignotant.
- Vous ne pouvez ni effacer ou remettre des traits ni travailler avec la loupe lorsque vous dessinez en DUO.

Lorsque les réalisations sont terminées, prenez quelques minutes pour les présenter à tous.

Fiche de l'élève



Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO





Quelques repères :



Les traits vivants




Les traits vivants sont des traits auxquels on a attribué un mouvement (défilement, frétillement, pulsation, ondulation) associé à une vitesse d'exécution. La console permettant d'attribuer un mouvement à un trait se trouve dans les ateliers de dessin SOLO  et DUO .


1. On attribue un mouvement à un trait immédiatement après l'avoir tracé ou en le sélectionnant plus tard à l'aide de la touche majuscule du clavier $\hat{=}$.

2.   Le défilement et le frétillement sont chacun dotés d'un curseur qui contrôle leur vitesse.

3.   Les mouvements de pulsation et d'ondulation ont chacun trois déplacements particuliers que l'on choisit en cliquant sur les carrés. La vitesse de ces déplacements se contrôle avec les curseurs du bas.

4. Tous les mouvements peuvent être combinés.

5. On décide de la vitesse de l'ensemble des mouvements à l'aide du bouton de contrôle des traits vivants () : rouge pour arrêter le mouvement, jaune pour lui attribuer un mouvement lent et vert pour un mouvement rapide.

6. Il peut être difficile de sélectionner un trait à l'aide de la touche majuscule du clavier $\hat{=}$ lorsque plusieurs autres traits le couvrent. L'opération est facilitée si l'on arrête le mouvement des traits vivants avec la touche .

Fiche de l'élève

Les traits vivants avec le logiciel LopArt DUO



Préparation

1. Explore librement, pendant une quinzaine de minutes, la console des traits vivants du logiciel LopArt DUO.
2. Trouve trois sujets ou thèmes à explorer en utilisant les fonctions de la console des traits vivants. Voici quelques exemples : un feu qui crépite, un bouillonnement, la migration de papillons, l'éruption d'un volcan, des engrenages, un clin d'œil, des larmes, un cœur qui bat... À ton tour!

Réalisation

1. Réalise une image figurative ou abstraite, à partir d'un des sujets ou thèmes, en exploitant les traits vivants.

Intégration

Quels mouvements as-tu le plus utilisés?

Quels sont les éléments satisfaisants et insatisfaisants dans ce travail?

Comment procèderais-tu pour refaire les éléments dont tu es le moins satisfait ou satisfaite?

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