

Éducation artistique Manitoba

Programmes d'études

Programme d'immersion française

Scénario d'apprentissage exemplaire



Ce scénario d'apprentissage exemplaire comprend les



et est approprié aux niveaux :

K 1 **2** **3** **4** 5 6 7 8

Animaux imaginaires

Ce scénario d'apprentissage décrit l'expérience des élèves en



Arts visuels

Langage des arts visuels et outils



Les élèves font des croquis et des observations sur les animaux, et s'exercent à dessiner les parties du corps.



Expression créative en arts visuels

Les élèves dessinent et peignent une créature originale en s'inspirant de leur étude des animaux.

Comprendre l'art en contexte



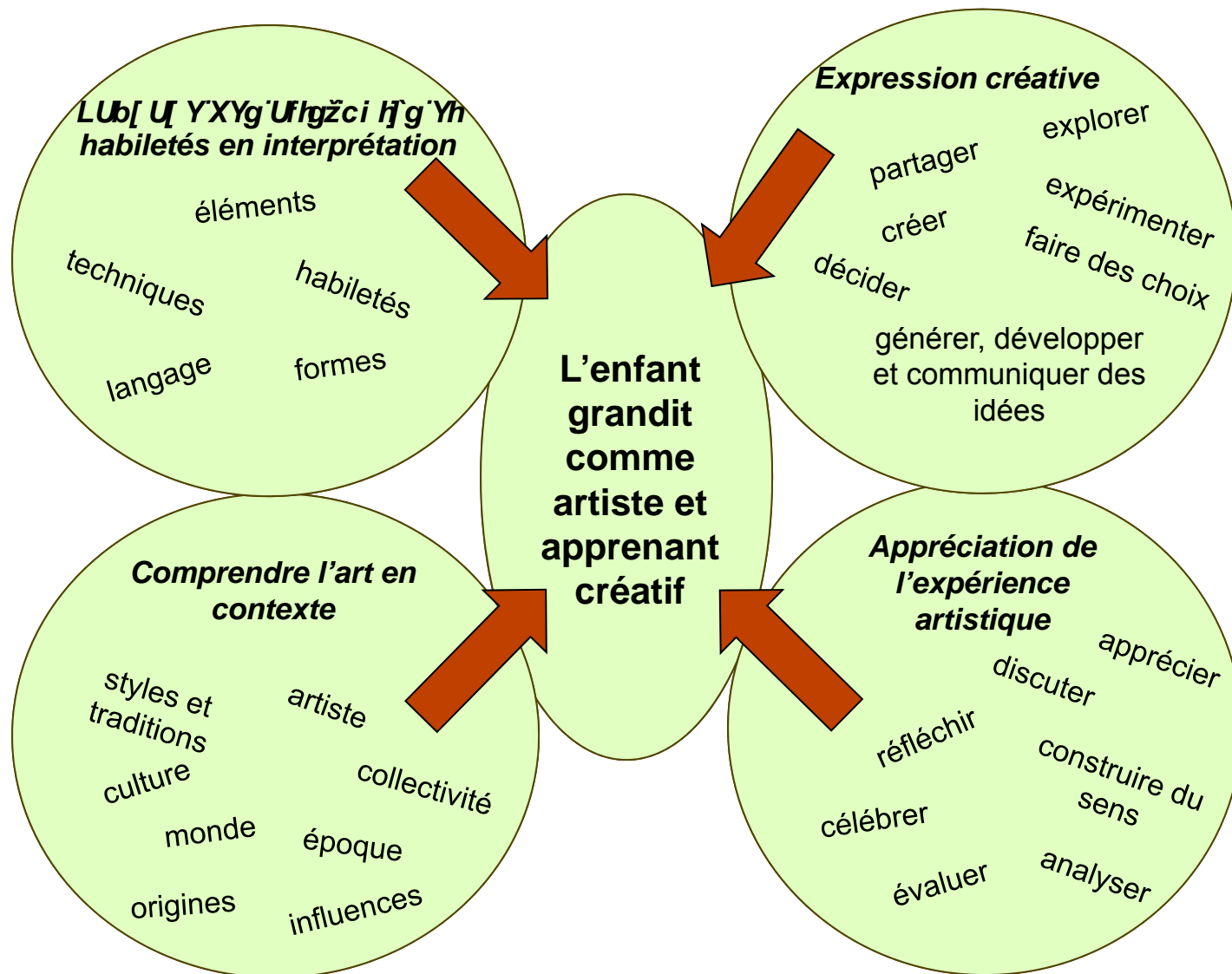
Ils choisissent les arts visuels comme moyen de mieux connaître les animaux et leur habitat.



Appréciation de l'expérience artistique

Les élèves établissent des critères de qualité qui les guident dans leur création.

Tout comme les ailes d'un vrai papillon fonctionnent en synchronisme, les volets d'apprentissage sont conçus pour s'intégrer les uns aux autres.





Le tempérament artistique s'acquiert.

Tous les élèves possèdent un potentiel artistique. En acquérant les compétences, les concepts et les valeurs énoncés dans les résultats d'apprentissage, les élèves transforment leur potentiel en réalité.

(source : Programme d'études en Arts visuels du Manitoba, *Le jeune artiste*)



Apprendre les arts à l'école d'immersion

- L'enseignement des arts visuels est significatif pour l'élève en immersion, car les élèves donnent du sens et réfléchissent à leurs apprentissages artistiques en valorisant le processus ainsi que le produit. (6^e principe d'apprentissage en immersion)
- Afin de créer un climat de confiance, l'enseignante accompagne les élèves au cours de leurs explorations, tout en permettant aux élèves de faire des choix. (7^e principe d'apprentissage en immersion)
- Enfin, les situations d'apprentissage sont signifiantes, pertinentes et authentiques et elles donnent place à l'exploration, à la création, à l'utilisation de matériels divers, à la résolution de problèmes et à l'appréciation. (8^e principe d'apprentissage en immersion)



Afin de mieux connaître le contexte...

Les élèves :

Groupe de 2^e année en immersion. Les forces du groupe sont une prédominance kinesthésique. Ce sont des enfants qui aiment imaginer et créer et ont un besoin de communiquer oralement.

Apprentissages préalables :

Les élèves ont fait plusieurs expériences avec la peinture et le mélange des couleurs. Ils ont des niveaux de confiance très variés. Ils ont observé comment certains artistes représentent les animaux dans leurs œuvres.

Intégration des matières :

Le projet se rattache au thème à l'étude en sciences naturelles : les animaux et leur habitat. Au préalable, les élèves ont étudié certains animaux sauvages, la notion d'habitat et les ressemblances et les différences entre les espèces. Ce sont les élèves qui ont suggéré de peindre des animaux afin de mieux les connaître.



Aperçu du scénario d'apprentissage

Le projet est un prolongement de l'étude des animaux et leur habitat. Ce sont les élèves qui ont proposé de faire un projet de peinture pour représenter les animaux.

Premièrement, les élèves observent des croquis d'animaux. Ils créent une créature imaginaire composée d'au moins 3 parties d'un animal réel.

Ensuite, ils font le dessin grand format et le peignent en mettant en pratique les notions de dessin et de mélange de peinture apprises au préalable.

Puis ils affichent leur créature et la nomment. Ils écrivent un texte qui accompagne leur œuvre dans l'exposition.

Enfin, ils partagent leurs créatures et leurs textes en classe.



Premièrement, les élèves observent des croquis d'animaux...

- Les élèves explorent les images d'animaux à leur gré. Ils discutent des parties du corps entre eux, ce qu'ils voient, ce qui capte leur intérêt dans les formes, les lignes, etc.

Commentaires des élèves :

- *J'aime les pinces des crabes.*
- *Je vais choisir le dauphin, le castor, la conque et la loutre. Tous ces animaux habitent dans l'eau. Le coquillage de la conque sera sur le dos de mon animal. »*
- *Je veux avoir un animal fort. Alors je vais choisir le loup, un cerf et un autre.*
- Ils écrivent le nom des animaux choisis.



Langage des arts visuels et outils : RAG 3 Habiletés en observation et représentation

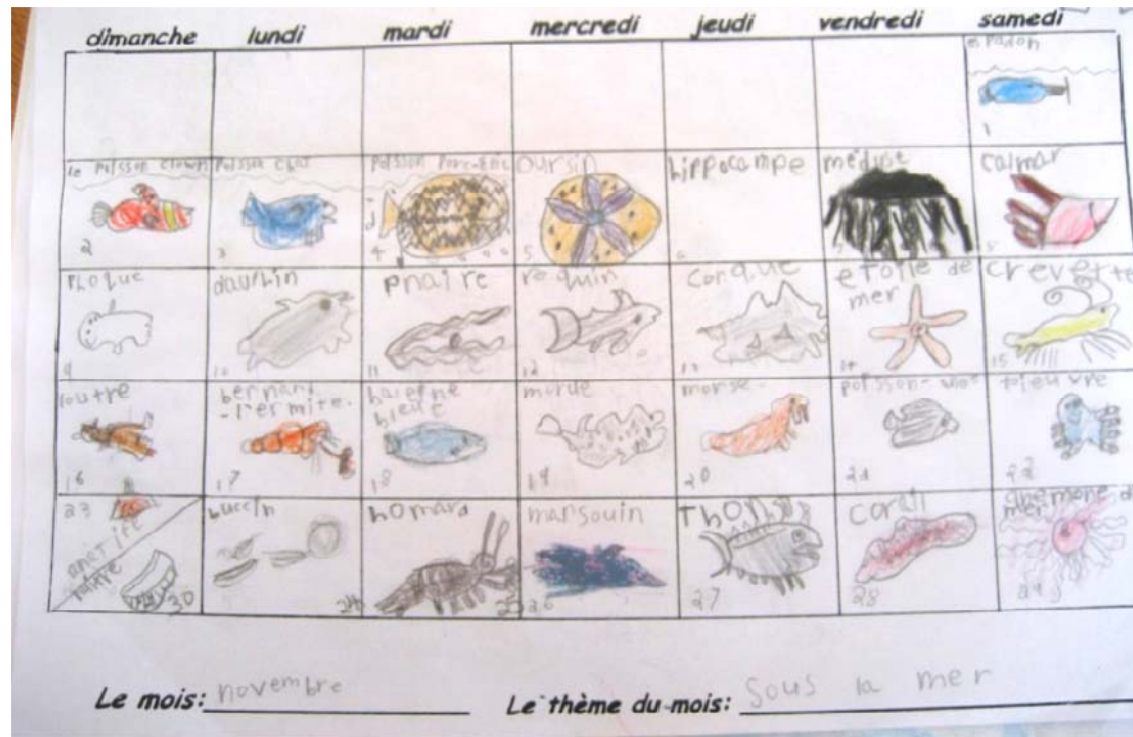
observer, commenter et illustrer à l'aide de divers médiums artistiques des détails visuels d'une grande variété de sujets trouvés dans des images et dans la vie réelle M-2 AV-L3.1 I



... et les élèves créent une créature imaginaire composée d'au moins 3 parties d'un animal réel.

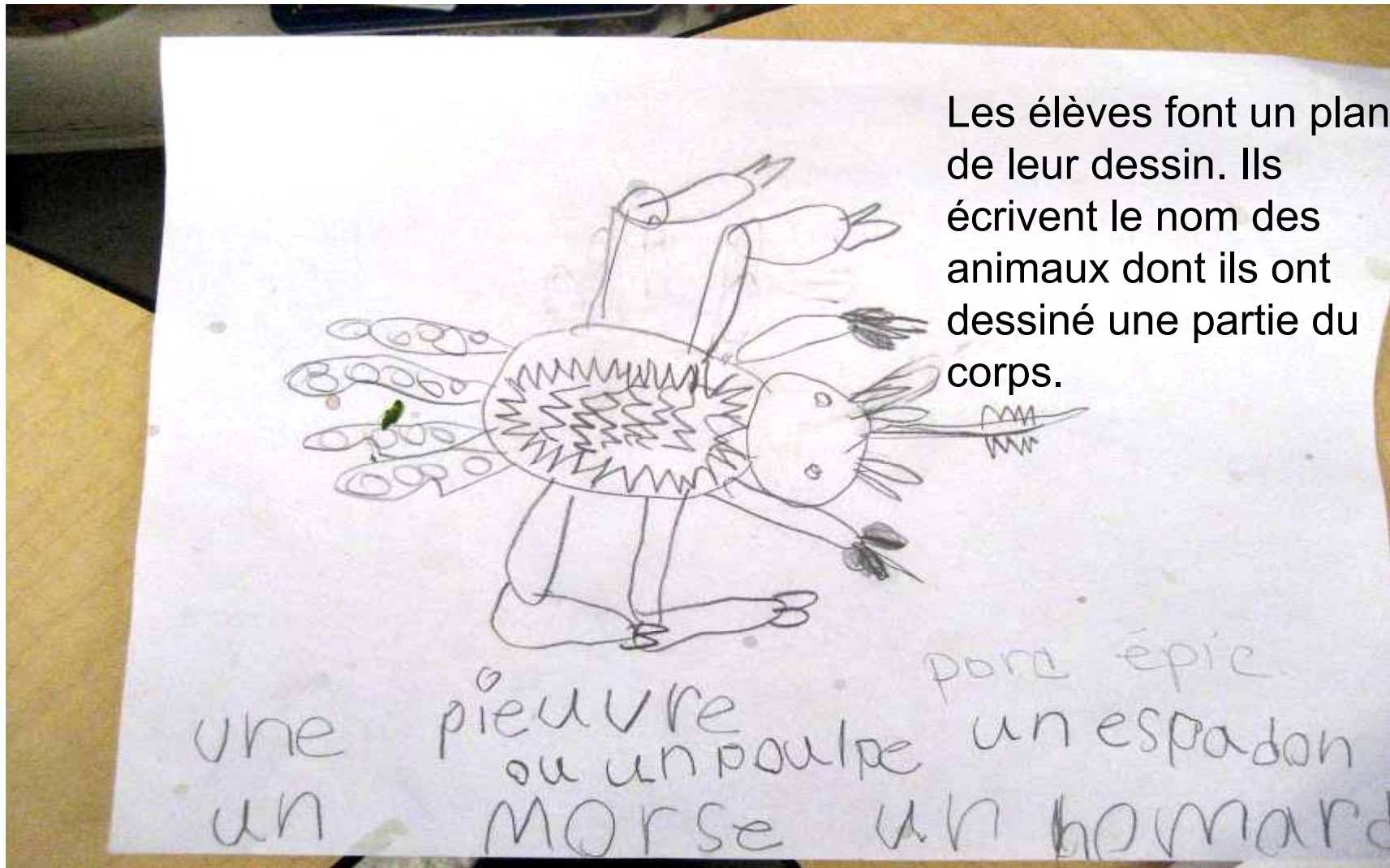
- Les élèves choisissent au fur et à mesure des parties du corps d'une image de leur choix et les dessinent sur leur feuille.
- Ils font leurs propres croquis dans le but de composer une nouvelle espèce de créature à partir des parties observées. Ils décident quelles trois parties de trois animaux différents mélanger pour créer un animal imaginaire.





Trucs et astuces :

- Afin de développer des techniques de dessin et du vocabulaire des animaux, les enfants dessinent dans leur calendrier à croquis tous les jours.
- Les faits de chaque animal sont partagés par le prof et des fois par les élèves.





- Pour aider à créer les détails, ils peignent les yeux, le nez, la bouche et autres parties séparément sur du papier.
- En grand groupe, ils discutent de ce qu'il faut faire pour que les aspects soient prêts à être ajoutés à leur grand dessin :

Commentaires des élèves :

- *Je dois dessiner les yeux plus gros.*
- *Oh non, le nez est trop petit. Je dois le refaire.*



Expression créative : RAG 2 Développer des compositions artistiques originales
collaborer avec les autres pour trouver des idées en matière de création M-8 AV-E2.6 I



Tour d'horizon

- Les élèves font un tour d'horizon des dessins en cours de production.
- Ils font des observations en développant du **vocabulaire descriptif**. Puis, les élèves s'inspirent des modèles au tableau pour donner des observations.

Commentaires des élèves :

Je vois...

« une forme ronde avec beaucoup de pattes »

« une petite tête avec de longues dents »

« des pinces qui sont pointues »



Commentaires de l'enseignante :

C'est utile de se faire une banque de mot et modeler le vocabulaire souvent tout au cours du processus (et ailleurs dans la journée). Ainsi, le vocabulaire est devenu actif rapidement.



- En petit groupe, les élèves prennent du temps à regarder des livres afin d'explorer la question « Comment est-ce que les artistes représentent les animaux? ».
- En grand groupe, ils discutent de ce qu'ils ont observé.

Commentaires des élèves :

- *Les artistes utilisent différentes sortes de matériaux!*
- *Les parties du corps sont exagérés des fois.*
- *La couleur peut donner un effet spécial.*



Comprendre les arts en contexte : d'interagir, de manière réflexive, avec des œuvres d'arts visuels de divers lieux, époques et personnes M-4 AV-C1.1 |

Appréciation de l'expérience artistique : avec l'aide de l'enseignant, décrire ses propres créations artistiques et celles des autres en termes de sujet, d'éléments de l'art et de matériaux M-2 AV-A2.1 |



Définir les critères

La tâche : Qu'est-ce qu'on apprend?
Qu'est-ce qu'on fait?

- Les animaux, comment ils sont faits
- Comment on les dessine
- On invente une « créature animalesque » :
 - Ressemble aux vrais animaux
 - 3 parties ou plus d'autres animaux

Pourquoi?

- Parce qu'on aime les animaux et on veut mieux les connaître
- On peut imaginer leur couleur, leur habitat, ce qu'ils mangent...comme les vrais animaux.

Critères : comment allons-nous savoir que nous avons réussi?

- Ma créature a au moins 3 parties d'un animal réel
- Je peux expliquer mes choix de couleur (j'ai pensé à ma créature et son habitat)
- J'ai parlé de ma créature à d'autres personnes
- Je découpe mon animal et le fixe au tableau
- Je lui donne un nom selon des syllabes des animaux qui l'ont inspiré

Appréciation de l'expérience artistique : RAG 4 Évaluer son propre apprentissage

collaborer à l'élaboration de critères d'une bonne utilisation d'éléments, de matériaux et de procédés en art M-4AV-A4.2I

Comprendre les arts en contexte : RAG 3 Rôles, buts et significations

faire preuve d'appréciation de l'art en tant que moyen d'expérimentation et d'exploration de sa propre vie ou celle des autres M-4 AV-C3.7I



Ensuite, ils font le dessin grand format et le peignent en mettant en pratique les notions de dessin et de mélange de peinture apprises au préalable.

- Ils appliquent les techniques de mélange des couleurs apprises au préalable.
- Ils collent les parties qu'ils ont peintes en isolation.

Langage des arts et outils : RAG 1
Éléments et principes de la composition

- *utiliser les matériaux, les outils et les procédés artistiques pour explorer et démontrer sa connaissance concernant les éléments de l'art : la ligne, la couleur, la texture, la forme et l'espace.*

M-2AV-L1.11





Peaufinage

- Les élèves vérifient si leur dessin respecte les critères établis.
- Ils ajoutent une finition de Podge sur leur peinture.

Expression créative : RAG 3 Mettre au point et partager ses compositions

- *raffiner et/ou réviser ses propres travaux en fonction de critères établis*
2-4 AV-E3.1 I



Rétroaction

- Les élèves discutent entre eux et se donnent de la rétroaction en employant le vocabulaire approprié.

Commentaires de l'enseignante :

Occasionner des conversations entre élèves et avec l'enseignante est important pour permettre à l'élève de clarifier ses idées, poser des questions et réfléchir à son apprentissage.



Appréciation de l'expérience : RAG 2 Analyser des compositions artistiques

avec l'aide de l'enseignant, décrire ses propres créations artistiques en termes de sujet, d'éléments de l'art et de matériaux. M-2AV-A2.1 |



Conversation entre l'élève et l'enseignante

L'élève réfléchit à son travail en cours.

Enseignante : *Rouge! Je vois du rouge partout ici!*

Élève : *Oui, le rouge est ma couleur préférée.*

Enseignante : *Je vois des pinces partout. Est-ce que les pinces sont là comme moyenne de défense?*

Élève : *J'ai créé le *bervettethom* qui est un mélange d'un Bernard Hermite, un shrimp-crevette, et un homard et aussi un crabe. J'ai choisi les animaux parce qu'ils pincent.*

Enseignante : *Et toi aimes-tu les pinces?*

Élève : *Oui, (il rit) j'aime aussi pincer moi-même. Les autres animaux auront peur de ça.*

Enseignante : *As tu regardé les autres animaux?*

Élève : *Oui. J'aime regarder les autres animaux. Il est beau.*



...et écrivent un texte qui accompagne leur œuvre dans l'exposition.

- L'enseignante modèle la description de son animal, oralement puis en écrivant son texte devant eux.
- Les élèves définissent les critères pour leur texte. Ce texte parle de leur créature et de son habitat.

LE COULYERF

Mon animal imaginaire s'appelle le coulyerf. Le coulyerf est un animal féroce. Il est un mélange d'un couguar, un lynx et un cerf de Virginie. Il chasse comme les chats sauvages; en courant et sautant sur sa proie. Il aime manger les lytonpins et les lypineuils. Il habite les forêts près des montagnes. En automne il peut bien se camoufler dans les forêts de feuilles multicolores.

Expression créative : RAG 3 Mettre au point et partager ses compositions artistiques

- *contribuer des idées afin de créer des « réflexions de l'artiste » pour accompagner ses compositions à des fins d'exposition M-4 AV-E3.4 I*



Critères pour la description

On veut savoir:

- Comment s'appelle l'animal?
- À quels animaux ressemblent-ils?
- Deux ou trois caractéristiques
- Où vit-il?
- Qu'est-ce qu'il mange?
- Qui sont ses ennemis?
- Qui sont ses amis?



Exemple d'un texte d'un élève

LE LYPINEUIL

Mon animal imaginaire s'appelle le lypineuil. Le lypineuil est un mélange de lynx, de lapin et d'écureuil. On peut le trouver dans les forêts.

Il aime manger les lytonpins. Leurs ennemis sont les coulyerfs et les orlamors. Il est jaune, gris, vert, blanc, brun et rouge. Les couleurs l'aident à se camoufler pendant les couleurs d'automne. Il saute comme un lapin.



Enfin, ils partagent leurs créatures et leurs textes en classe.





Commentaires des élèves

- - *J'ai pensé que le projet est difficile parce que tu dois mélanger les animaux. Ça, ce n'est pas facile. J'ai choisi ceux que je connais bien comme le lapin.*
- *J'ai appris à regarder les parties, les pieds, les oreilles et ...Je peux dessiner des animaux maintenant.*
- *Quand j'ai écrit l'histoire de mon animal imaginaire je suis allé demander à mes amis les noms de leurs animaux pour créer des amis. Le projet était dans le milieu de difficile et facile.*
- *J'aime les animaux imaginaires parce qu'ils sont très intéressants. Les noms des animaux étaient incroyables!*
- *J'ai pensé que les animaux sont drôles.*
- *J'ai aimé inventer le nom. C'est difficile à dire, mais c'est drôle quand on le dit.*



Commentaires de l'enseignante

- *J'ai remarqué que tous les élèves étaient engagés à chaque étape. Ils étaient fiers des résultats.*
- *Le défi pour eux était de créer l'histoire de leur animal qui accompagnerait leur dessin. Ce qui les a aidé était d'avoir la liste des critères sur une feuille de papier. Quand une élève a commencé à faire le tour de la classe pour voir tous les animaux en cherchant pour sa créature des amis et des ennemis, cela a beaucoup aidé les autres à voir clairement comment procéder pour développer leurs histoires. Ils se sont relaxés en se posant les questions... Veux-tu être mon ami? J'ai peur de tes défenses, tu seras un ennemi. Je n'aime pas toutes tes pinces alors - ennemis. J'aime les lapins et je vois un peu d'un lapin dans ton animal alors tu seras un ami.*
- *Nous avons manqué de temps pour avoir plus de conversations avec les élèves. Occasionner des conversations entre élèves est important pour leur permettre de clarifier ses idées, poser des questions et réfléchir à leur apprentissage.*



Preuves d'apprentissage

Les élèves ont pu :

- parler de leurs dessins en employant le vocabulaire (lignes courbes, droites, couleur pâle ou foncée, le contraste des couleurs...)
- manipuler les parties pour composer leurs dessins
- faire des mélanges de couleurs
- dessiner leur créature en employant l'espace du grand papier
- donner de la rétroaction lorsqu'ils étaient en petits groupes ou durant le tour d'horizon en suivant les modèles au tableau (*Je vois... Je pense que...*)



Après cette expérience, les élèves sont prêts à...

- Dessiner l'animal dans son habitat.
- Créer l'habitat de son animal.
- Créer son animal en trois dimensions.
- Explorer la composition de l'image (la ligne d'horizon, la place des objets et des animaux dans l'image).
- Où se trouve son animal dans la chaîne alimentaire?



Ressources

PUBLICATIONS, RESSOURCES EN LIGNE

- Dans la classe, une variété de livres et d'albums sur les animaux sont mis à la disposition des élèves.
- ✓ *Le Zlourkch.* par Dominique Demers, 2003, Les 400 Coups.
- ✓ *Drôles d'animaux.* Thérèse Daignault, 2001. Les Éditions Passe-Temps.
- ✓ *Le Gloubilouache.* Dominique Demers, Les 400 Coups, 2006
- ✓ *Du coq à l'âne.* Claire Harcourt, Les animaux racontent l'art par Claire Harcourt, Éditions du Seuil, 2002.
- ✓ *Je cherche les animaux dans l'art.* Lucy Micklethwait, Bayard Jeunesse, 199.5
- Pour l'observation, croquis d'animaux tirés des livres *Collection d'images : Les animaux de la mer* et *Collection d'images : les mammifères sauvages du Canada.*

OUTILS et MATÉRIAUX

- papier 8 ½ x 11
- papier 11 x 17
- crayons
- ciseaux
- peinture gouache
- pinceaux, etc.
- *Podge* (finition)