

## FICHE DE PREPARATION

Références			
Type d'école	Maternelle	RNE	0600424K
Nom de l'école	Albert Camus		
Commune	Liancourt		
Auteur(s)	Daniel PINON		
Date de création de la fiche	Janvier 2008	Date de modification	

Séquence	
Titre	A la manière de Mondrian
Descriptif	Réaliser une production plastique à la manière du peintre Piet Mondrian à l'aide du logiciel TuxPaint.

Objectifs	
Niveaux	Grande section de maternelle
Domaines	Arts visuels
Objectifs de la séquence	Produire une œuvre plastique à la manière de Mondrian.

Séance	1	Durée	20 min
Objectifs de la séance	Maîtriser le tracé avec la souris		
Objectifs spécifiques B2i	S'approprier un environnement informatique de travail.		

Déroulement		
Phase	Activité	Matériel / Lieu
Découverte	<p>Sur le tapis, des reproductions de l'œuvre de Mondrian sont montrées aux élèves. Le maître parle sommairement de l'œuvre de Mondrian et qui il était.</p> <p>Il leur est expliqué qu'ils vont devoir réaliser un « dessin » non pas avec de la peinture mais avec l'aide de l'ordinateur.</p> <p>L'activité informatique démarre par la prise en main de la souris. Les élèves passent par deux, plusieurs jours seront nécessaires pour faire maîtriser le geste. Il faut compter environ 5 minutes par élèves, l'activité s'étend en fil rouge sur toute la journée et sur plusieurs jours. Tracer des lignes droites. Choisir différentes épaisseurs de trait.</p>	PC de la classe
Investigation	<p>Après avoir choisi l'épaisseur du pinceau, l'élève choisit l'emplacement de départ d'une ligne en cliquant sur le bouton gauche de la souris.</p> <p>Maintenir ensuite cette pression tout en déplaçant la souris pour étirer la ligne.</p> <p>Après avoir ajusté la verticalité ou l'horizontalité de la ligne, l'élève relâche la pression sur le bouton gauche.</p>	PC de la classe
Synthèse	On regarde si les lignes tracées sont bien verticales ou horizontales.	
Structuration	Ne pas relâcher la pression sur le bouton de la souris trop tôt.	
<b>Bilan</b>	Ne pas hésiter à faire manipuler plusieurs fois par chaque élève.	

<b>Séance</b>	<b>2</b>		<b>Durée</b>	<b>5 à 10 min par élève</b>
<b>Objectif s de la séance</b>	Réaliser l'œuvre picturale.			
<b>Objectifs spécifiques B2i</b>	Créer une image à l'aide du logiciel TuxPaint. Savoir imprimer un document. Savoir enregistrer un document.			
<b>Déroulement</b>				
<b>Phase</b>	<b>Activité</b>	<b>Matériel / Lieu</b>		
Découverte	Rapidement on vérifie que l'élève réussit à tracer une ligne verticale ou horizontale.	PC de la classe		
Investigation	L'élève trace plusieurs lignes verticales et horizontales. Les différentes intersections des ces lignes créent des cases. Il va falloir maintenant mettre de la couleur dans ces cases. L'icône « remplir » est montrée aux enfants. Les lignes doivent se couper sans interruption, sinon le remplissage va s'étendre aux cases contiguës. Les élèves impriment et sauvegardent le fichier dès qu'il est terminé.	PC de la classe Papier photographique		
Synthèse	Une fois les dessins imprimés, ils sont affichés et commentés par les élèves réunis sur le tapis.			
<b>Bilan</b>	Points sensibles : - espacement des lignes - verticalité et horizontalité des lignes - Emplacement des couleurs et nombre de cases d'une même couleur - Harmonie de l'ensemble			

<b>Bilan général</b>	Le problème principal concerne l'intersection des lignes. Il ne faut aucun espace sinon le remplissage des cases n'est pas celui attendu. Prolongement possible : le logiciel TuxPaint permet de signer son œuvre (différentes polices, différentes tailles de caractères).
----------------------	--

<b>Droits d'utilisation</b>	Libre.
-----------------------------	--------