

ATELIER DE CRÉATION MÉDIATIQUE

Niveau : 2^e cycle du primaire (3^e et 4^e année)

Tous à l'oeuvre *Les Oies*, (2013) – Jean-François Côté



Mise en situation proposée à l'élève

Les éditions *Tous à l'oeuvre* lancent un grand concours. Ils sont à la recherche d'idées de personnages imaginaires pour illustrer une histoire (BD, fable, roman ou légende, au choix de l'enseignante ou de l'enseignant) qui s'adressera à des jeunes de 4^e année. Quoi de mieux que de faire appel à ces mêmes jeunes pour mener ce projet?

LE DÉFI :

Réaliser une création médiatique CD2 - Un message s'adressant à des destinataires.

Il s'agit de créer une héroïne ou un héros inspiré d'un animal qui servira de personnage principal à une histoire. En faisant ce projet, tu devras mettre en valeur les caractéristiques d'un animal que tu admires pour en faire un héros.

Qu'est-ce qu'une création médiatique CD2?

Elle est liée au rôle de l'image médiatique qui cible un message, une information s'adressant à des destinataires, par exemple une affiche, une couverture de livre, etc. Notez que la réflexion suggérée tout au long de la démarche de création amènera l'élève à s'approprier son sujet par une série de questionnements et de remises en question. Ce qui lui permettra de cibler le ou les destinataires auxquels est destiné le message.

Pour aller plus loin...

Pour pousser plus loin la réflexion et le travail faits par l'élève, nous suggérons que ce dernier écrive un texte mettant en vedette son héroïne ou son héros. Ce texte peut être écrit sous forme de légende, de fable ou encore de courte histoire, et constituer de petits livrets qui seront partagés entre les élèves lors de périodes de lecture; les premières de couverture de ces livrets seront évidemment le premier travail de création de chaque élève. À la fin de son livret, l'élève pourra rendre compte de ses recherches sur son animal vedette, ce qui informera davantage les lecteurs sur cet animal et ses caractéristiques.



Idées de techniques à explorer :

- 2D Collage de papiers textures et de papiers revues avec des motifs illustrant des textures diverses.
- 2D Techniques mixtes : dessin crayons feutres, craies, pastels pour le personnage principal, gouache à l'éponge pour le décor.
- 3D Modelage d'argile
- 2D Gravure de plaque de polystyrène à l'aide d'un crayon de plomb et impression à la gouache



Maintenant
... à l'œuvre!

Phase d'inspiration

1

Choix du héros et de ses caractéristiques

- Pour t'inspirer de la démarche de l'artiste, choisis un animal qui t'intrigue ou qui t'intéresse plus particulièrement. Cet animal sera le personnage central d'une histoire et sera mis en vedette sur la première de couverture d'un livre dont il sera le héros ou l'héroïne.
- Fais des recherches à son sujet afin de choisir quelques-unes de ses caractéristiques physiques et comportementales qui en feront un héros ou une héroïne. Par exemple, un kangourou est un animal fort et qui saute, la chauve-souris fait de l'écholocation et a une excellente ouïe, etc. **Attention aux clichés ou aux personnages qui existent déjà!**

2

Esquisses de différentes idées

Attention aux
clichés, sois
original!

- Explore et exécute **plusieurs esquisses rapides** de différentes idées qui permettront de bien saisir ton héros et ses caractéristiques.
- Travaille tes esquisses sous différents points de vue; explore l'organisation de l'espace et plusieurs éléments de langage plastique suggérés par ton enseignante ou ton enseignant. **Inspire-toi de tes sources d'informations.**
- Demande l'opinion de tes pairs afin de choisir l'esquisse qui communique le message le plus clair concernant les caractéristiques de ton héros.

Phase d'élaboration

3

Création de ta meilleure idée

- Choisis ta meilleure idée et commence ta réalisation finale en utilisant le langage plastique et l'organisation de l'espace qui traduit le mieux les caractéristiques de ton héros ou de ton héroïne.
- N'oublie pas de mettre un titre à ta couverture de livre!

4

Finalise ta réalisation

5

Est-ce que les caractéristiques que tu as choisies pour illustrer ton héros expriment bien sa personnalité? Est-ce que ton message est clair pour le destinataire?

- Qu'est-ce que tu peux faire pour améliorer la compréhension des caractéristiques de ton héros, de ton héroïne?

Phase de mise en perspective et intégration (questions de fin de projet, d'introspection)

6

Individuellement
ou en équipe, on
se pose ces
questions :

- Qu'est-ce que je préfère dans ma réalisation?
- Qu'est-ce que je changerais?
- Quels sont les liens que je peux faire entre ma démarche de création et celle utilisée par Jean-François Côté dans son œuvre *Les Oies*?

Jamais plus de 3 questions
(questions de base).

**Mettre l'accent sur ses
forces, sur son expérience**



DES CHOIX À FAIRE!

L'enseignante ou l'enseignant choisit la technique ainsi que les éléments de langage plastique et d'organisation de l'espace qui seront en vedette lors de ce projet. Choisir les critères retenus pour l'évaluation et les expliquer aux élèves.

Veillez noter que les propositions suivantes sont issues du programme de formation de l'école québécoise, enseignement primaire, volet arts plastiques, disponible [ICI](#).

Le vocabulaire souligné est spécifique au 2^e cycle, mais tous les éléments proposés peuvent être choisis au besoin.

TECHNIQUES 2D, 3D ET MATÉRIEL

(au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

- **Dessin** : crayons de couleur, crayons feutre, craies, fusain, pastels à l'huile, pastels secs
- **Peinture** : gouache en aplat, à la tâche, au trait; brosse, éponge
- **Collage** : colle, ciseaux, revues, circulaires, journaux, livres, carton ou papier
- **Gravure, impression**
- **Modelage** : argile

LANGAGE PLASTIQUE À EXPLORER

(au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

- Couleurs primaires : jaune primaire, magenta, cyan
- Couleurs secondaires : vert, violet, orangé
- Formes : arrondie, angulaire
- Lignes : horizontale, verticale, large, étroite, courte, longue
- Motifs et textures variés
- Volume : formes tridimensionnelles
- Valeur : claire et foncée

ORGANISATION DE L'ESPACE (au choix de l'enseignante ou de l'enseignant)

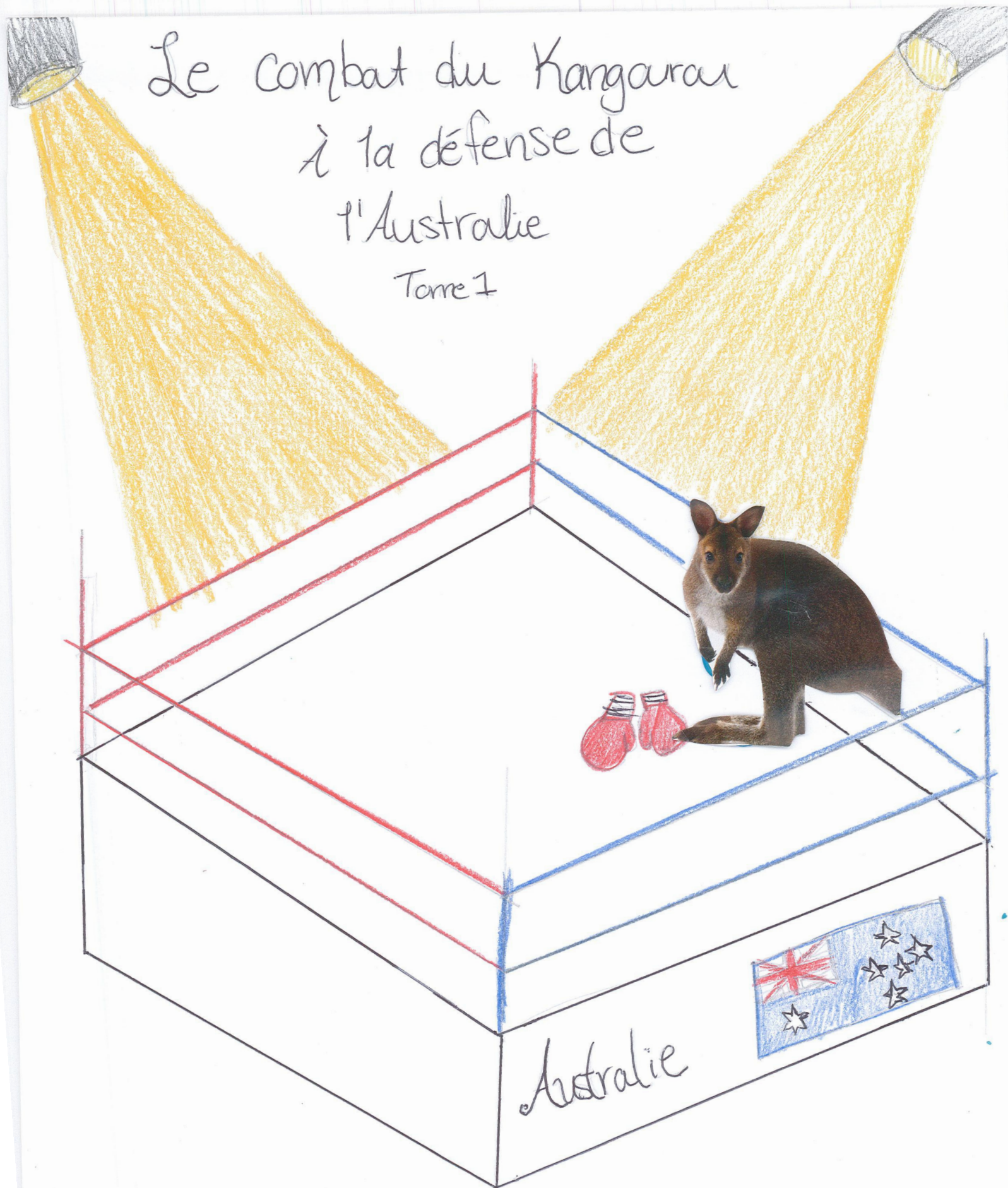
- Répétition, alternance, énumération, juxtaposition, symétrie et asymétrie, superposition
- Perspective avec chevauchement

CRITÈRES D'ÉVALUATION (N.B. Les élèves doivent être évalués sur les progrès réalisés)

Maîtrise des gestes transformateurs, des outils et du langage plastique utilisés afin de traduire son idée :

1. Utilisation adéquate du langage plastique (pertinence des éléments de langage plastique)
2. Utilisation adéquate des gestes transformateurs (pertinence des gestes en fonction des matériaux et des outils)
3. Cohérence de l'organisation des éléments (organisation et représentation de l'espace)
4. Authenticité de la production (absence de cliché, expressivité dans l'image)

Le combat du Kangourou
à la défense de
l'Australie
Tomme 1



Cassandra Forlin

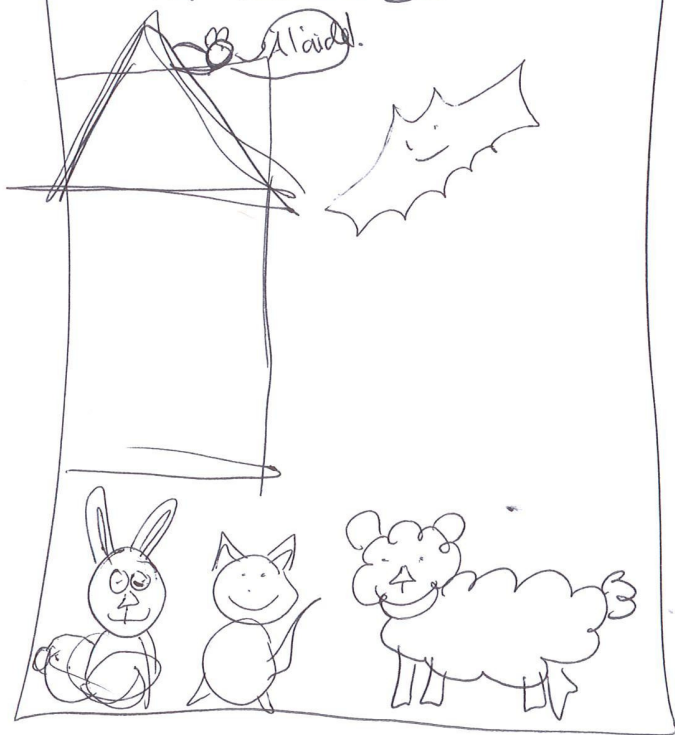
Écholocation:

À la recherche du trésor caché



Mes Craquis

Mammifère volant à
la rescassel!



Écholocation:
À la recherche
du trésor
caché!



~~Super espion~~
Nom de code:
L'aire de la chauve-souris

