

Mon cahier de traces

Aux Jeux du Québec, je m'affiche!



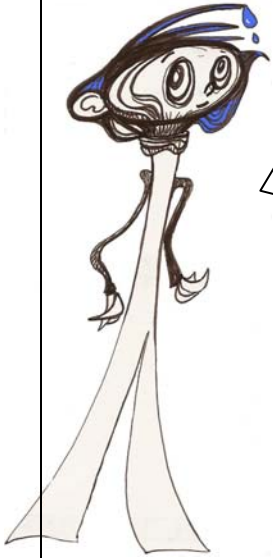
Ce cahier appartient à :

Nom : _____

Prénom : _____

Document réalisé pour le comité artistique de la commission scolaire au Cœur-des-Vallées (CSCV) par Nathalie Chabot, Diane Mantha, Michelle Paul, spécialistes en enseignement des arts plastiques, ESHG, conseiller pédagogique, François Monière, CSCV.





Bonjour, je m'appelle
TACHE-TOUT.
J'adore les arts
plastiques. Je vais
t'accompagner tout au
long de ce cahier de
traces. Pour débiter,
voici 2 œuvres que
j'aime beaucoup...

Apprécier des œuvres



Artiste : Alex Colville



Artiste: Anabelle Fulchiron

Que ressens-tu lorsque tu observes les œuvres? Explique.

Quels sont les gestes que l'artiste a utilisés pour te donner cette impression?

Quelles sont les couleurs que l'artiste a utilisées pour te donner cette impression?

Quels sont les éléments semblables?

Quels sont les éléments différents?

Proposition de création

Tu es invité (e) à créer une image médiatique en t'inspirant de la thématique : *Aux Jeux du Québec, je m'affiche!*

Compétences développées dans ce projet :

Créer des images personnelles



Apprécier des œuvres d'art



Créer des images médiatiques



À l'aide des informations données par ton enseignant(e), note à la page suivante les informations liées à la proposition de création : aux Jeux du Québec, je m'affiche!

Médium(s)	Vocabulaire disciplinaire
Geste (s)	Durée

RÉFLÉCHIR AVANT D'AGIR... ET

Voici mes conseils afin de t'aider à développer tes compétences.



- ▣ Écoute les explications et le but du projet ;
- ▣ Prends connaissance du cahier de traces ;
- ▣ Prends des notes ;
- ▣ Ouvre-toi à la proposition de création ;
- ▣ Garde des traces de ta démarche de création en notant :
 - ▣ tes connaissances;
 - ▣ tes idées;
 - ▣ en faisant des croquis;
- ▣ Travaille à ta réalisation ;
- ▣ Fais un retour sur ce que tu as appris dans ton cahier de traces.



Tâche 1

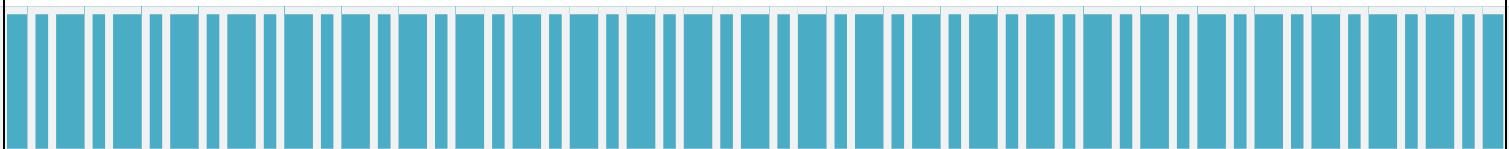
INSPIRATIONS, RECHERCHES, IDÉES ET CROQUIS

Je note ce que je connais du thème, des gestes ou du médium proposé.

Je note les idées que m'inspire la proposition de création.

Je note le message que je veux passer.


J'identifie mon public cible (à qui s'adresse ma création).








Je garde des traces de mes recherches et de leurs références.

Je fais un ou plusieurs croquis pour m'aider à exprimer et développer mes idées.



Tâche 2

Savais-tu que le poil des animaux, les matériaux de construction, l'écorce des arbres ou tes cheveux peuvent être représentés par des **textures** dans tes réalisations à l'aide de lignes, de formes ou de points? Pars à la recherche de textures dans ton environnement que tu peux identifier par le toucher ou par la vue.

Exemples de textures	Colle ou dessine une texture dans chaque rectangle	
		
		
		

Répétition : Action de reproduire le même élément plusieurs fois.



Dessine un exemple différent dans le rectangle

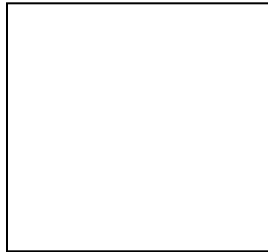
Couleurs claires et foncées

La couleur claire donne une impression de lumière comparativement à la couleur foncée.

Couleur claire



Couleur foncée



Tâche 3

RETOUR RÉFLEXIF ET AUTO-ÉVALUATION



Quelles sont les découvertes réalisées pendant cette création (sur toi, sur le thème, sur les gestes, sur le médium ou sur tes façons de travailler)?



Si ce projet était à refaire, qu'est-ce que j'aimerais améliorer?
Explique.