

Voir et dessiner (page 87)

Compétences et objectifs

Les élèves peuvent...

Perception et communication

- Observer des objets pendant une période prolongée et parler de ce qu'ils ont pu constater ou remarquer.
- Documenter et présenter leur processus de création en lien avec leurs dessins et représenter ce qu'ils ont appris de manière numérique et analogique.
- Se former un jugement esthétique sur leurs esquisses analogique et numérique et le motiver.

Processus et productions artistiques

- Se faire une représentation des objets et la transposer en dessin.
- Reconnaître l'effet des dessins réalisés et en tirer des idées stimulantes pour les dessins suivants.
- Dessiner de manière décontractée, avec des traits hachurés parallèles ou épars et varier la touche sur le support.
- Utiliser une tablette comme support numérique de l'image et dessiner avec les instruments numériques ad hoc.

Contextes et orientation

- Reconnaître le langage formel des illustrations et des dessins d'artistes ainsi que leur mode de réalisation, et les comparer avec les dessins personnels réalisés.
- Reconnaître que les dessins peuvent être variés et modifiés.

Critères d'évaluation

Je peux...

- employer différentes méthodes pour représenter mon objet par des lignes sous différents angles et de manière analogique et numérique.
- expérimenter différents instruments et supports appropriés de dessin et les utiliser pour une représentation proche de mon objet.
- ombrer et hachurer pour produire un effet visuel de volume dans mes dessins.
- rassembler et archiver mes esquisses dans un logiciel de documentation numérique (p. ex. BookCreator) et les compléter par des notes.
- classer et disposer mes esquisses pour créer une affiche et la présenter.

Moyens de création visuelle

Concepts et notions en arts visuels

- Ligne : lignes concentrées, espacées, ouvertes et spontanées
- Forme : contours, forme extérieure, vides et pleins
- Espace : effet tridimensionnel de l'ombre et de la lumière, contrastes clairs-obscur

Procédés plastiques

- Dessiner, photographier

Méthodes inspirées par l'art

- Agrandir, réduire, reproduire, copier, abstraire, combiner, épurer, varier

Matériaux et outils

- Objets préférés (p. ex. jouet, porte-bonheur, matériel de sport, peluche)
- Papier-calque, papier carbone, papier à dessin de différents formats, carnets d'esquisses
- Choix d'outils graphiques et de peinture (p. ex. crayons gris, crayons de couleur, feutres, stylos à bille, craies, pastels, fusain), tablettes (p. ex. iPad) avec stylet, éventuellement outils fabriqués soi-même (voir compléments en ligne)
- Rouleau de papier blanc en grand format pour créer un studio de photographie
- Photographies d'objets imprimées
- Copies d'illustrations et de dessins dans le domaine des arts (liens, voir compléments en ligne)

Vocabulaire

- Esquisses au crayon, transférer, numérique, analogique, horizontale, verticale, diagonale, silhouette, illustrateur-illustratrice
- Décalquer, reproduire, contours, vides et pleins
- Studio de photographie : vue de face, de côté, de dos, de trois quarts, de dessus, de dessous
- Calques dans le logiciel de dessin : importer, exporter

