



Portraits en fruits et légumes

En s'inspirant du peintre Arcimboldo et en respectant les consignes de réalisation, les élèves créeront à l'ordinateur des portraits avec des légumes et des fruits. Tous ces dessins seront réunis dans des galeries, vous pourrez en choisir, les imprimer et composer une frise que vous exposerez dans le ou les lieux de votre choix.

Participez en tant qu'acteur à la création d'une immense galerie de portraits à la façon d'Arcimboldo !

Buts

- Découvrir un peintre et développer sa culture artistique
- Représenter et exprimer une idée à partir de consignes
- Exploiter les couleurs, les lignes et les surfaces
- Exercer son regard par des pratiques de restitution
- Expérimenter une technique
- Participer en tant qu'acteur à la création d'une galerie d'oeuvres

Démarche

- Découvrir et observer différentes productions d'Arcimboldo



L'Hiver



Le Printemps



L'Été



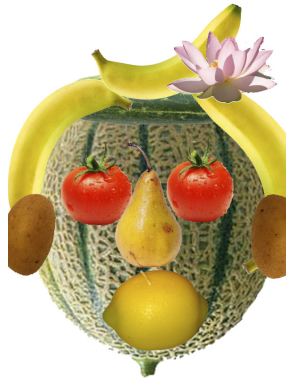
L'Automne

- Partager ses ressentis, ses émotions
- Présenter le peintre (recherche Google, livres...)
- Respecter les consignes de réalisation qui se trouvent sur notre site dans la partie "enseignants"
- Envoyer les dessins scannés ou photographiés
- Créer une frise avec vos dessins et ceux des élèves du réseau edunet.ch dans votre collège, dans un lieu public

Pour plus d'informations, voir dans la partie "enseignants" sur notre site.

Production attendue

Chaque élève ou par groupe réalise un dessin en imitant Arcimboldo et selon les consignes.



Délais d'envoi des dessins scannés ou photographiés : EN FORMAT TABLEAU SVP

- vendredi 21 octobre 2016
- vendredi 20 janvier 2017
- vendredi 14 avril 2017

Les productions sont à envoyer à :

mangeonsaufildessaisons@edunet.ch

Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront mises en ligne.

Les élèves découvrent les œuvres des autres classes, choisissent celles qu'ils veulent afficher (un document présentant l'activité et le réseau edunet.ch est à disposition dans la partie « Enseignants »).

Les productions seront mises en ligne aux dates suivantes :

- 31 octobre 2016
- 30 janvier 2017
- 24 avril 2017

Inauguration des frises

Chaque classe envoie une ou des photos de la frise réalisée en précisant le lieu d'exposition. Les photos seront mises sur le site.

TOUT LE MONDE est invité à admirer et commenter les dessins des élèves, même si vous n'avez pas envoyé des créations.

Bonne découverte !

Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

Arts visuels > 2E CYCLE

A 21 AV : REPRÉSENTER ET EXPRIMER UNE IDÉE, UN IMAGINAIRE, UNE ÉMOTION EN S'APPUYANT SUR LES PARTICULARITÉS DES DIFFÉRENTS LANGAGES ARTISTIQUES

- en inventant, produisant et composant des images, librement ou à partir de consignes
- en exploitant les matières, les couleurs, les lignes et les surfaces
- en choisissant les possibilités des différents outils, supports, techniques

Exploitation du langage visuel (couleur, surface, ligne, matière, texture, espace, composition, volume) dans une réalisation en fonction d'intentions

Expérimentation d'associations inhabituelles en encourageant l'originalité, l'inventivité et l'innovation (se libérer des préjugés et des stéréotypes)

Recherche d'idées, de voies diverses en vue de la réalisation d'un projet

A 23 AV : EXPÉRIMENTER DIVERSES TECHNIQUES PLASTIQUES

- en développant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression, rapidité du geste...)
- en produisant et déclinant des matières, des couleurs et leurs nuances, des lignes et des surfaces
- en se familiarisant à de multiples procédés plastiques et en jouant avec les effets produits

MAITRISE ET LIBÉRATION DU GESTE

Motricité fine

Développement de la précision et de la régularité du geste

ESPACE / COMPOSITION / VOLUME

Espace

Découverte et utilisation de notions simples de rendus de l'espace (superposition, perspective de diminution et perspective atmosphérique...)

MITIC > CYCLE 2

FG 21 : DÉCODER LA MISE EN SCÈNE DE DIVERS TYPES DE MESSAGES

UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Choix et utilisation autonome de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (*textes, présentations, dessins, musique ...*) jusqu'à la sauvegarde des documents
- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)

- utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée
- crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime

ÉDUCATION AUX MEDIAS

- Repérage des différents éléments entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, hypertexte, image fixe, image animée, animation interactive, son,...*)
- Sensibilisation à l'origine d'une information (source, adresse Internet,...)

ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- Dans le cadre d'un projet défini, navigation et recherches : à partir de sites donnés par l'enseignant / à partir de moteurs de recherche sous le contrôle de l'adulte
- Sensibilisation au plagiat et aux lois en vigueur dans le domaine de la publication (*respect de l'intégrité, de la personnalité, insultes,...*)

- distingue les différents éléments de la messagerie
- recherche et télécharge des documents déposés sur la plateforme
- reconnaît et utilise des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts...) et les identifie

Les Capacités Transversales

Participer à cette activité permet aux élèves de développer sa pensée créatrice en particulier.

Pensée créatrice : Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

Concrétisation de l'inventivité

- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

**Vous réalisez votre programme
en participant à cette activité.**