

	<p>Fiche pédagogique Magazine <i>DébrouillARTS</i> Conception : Anne-Marie Breton</p> <p>DÉBROUILLARTS</p> <p><i>Novembre 2018</i></p> <p>Titre : Léonard de Vinci Pages : 6 à 10</p> <p>Chronique : Dossier</p>
---	---

COMPÉTENCES :

- Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles
- Français : Lire des textes variés

MATÉRIEL :

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2018)
- Support papier pour la murale
- Divers médiums : crayons de couleur, de cire, feutres, pastels, etc.

BUTS : S’informer à propos de Léonard de Vinci et réaliser une murale collective afin de rendre hommage à l’artiste.

MISE EN SITUATION :

En groupe, explorer la page couverture de la revue. Relever les éléments associés à Léonard de Vinci. Survoler le sommaire avec les élèves afin de repérer le dossier au sujet de l’artiste. Lire aussi la note du rédacteur en chef. Animer une discussion autour de la question suivante : qu’est-ce que cela nous apprend au sujet de Léonard de Vinci ?

RÉALISATION :

1. Annoncer aux élèves qu’ils liront un texte qui leur permettra d’en apprendre davantage au sujet de Léonard de Vinci, un artiste d’une grande renommée.
2. Inviter les élèves à lire le dossier au sujet de Léonard de Vinci. Afin d’approfondir la compréhension du texte, utiliser les quatre stratégies de l’enseignement réciproque (prédire, clarifier, résumer, questionner). Selon le niveau d’autonomie

des élèves en enseignement réciproque, utiliser la modalité qui convient :
modelage, pratique guidée ou pratique autonome en petits groupes.

3. À la suite de la lecture, former des groupes de discussion. Demander aux élèves de convenir entre eux des aspects les plus importants du texte. Les amener à justifier oralement leur point de vue.
4. Effectuer un retour en grand groupe au sujet des aspects essentiels du texte et proposer aux élèves de réaliser une murale collective afin de rendre hommage à Léonard de Vinci.
5. Animer une tempête d'idées afin de déterminer ce qui composera la murale collective. Voici des exemples d'éléments pouvant se retrouver sur l'œuvre collective :
 - a. des reproductions des œuvres marquantes de l'artiste;
 - b. des informations importantes ou surprenantes au sujet de l'artiste dans des phylactères ou sous la forme de *Savais-tu que ... ?*;
 - c. une ligne du temps qui témoigne de la vie et des réalisations marquantes de l'artiste;
 - d. des créations plastiques personnelles inspirées des travaux de de Vinci, telles que ces projets de *La Joconde détournée* :
 - i. [Le cartable de Séverine](#)
 - ii. [Pass-education.fr](#)

RÉINVESTISSEMENT :

Assembler les différents éléments de la murale collective afin de rendre hommage à Léonard de Vinci.

RÉFÉRENCES :

À propos de l'enseignement réciproque :

- <http://www.learnalberta.ca/content/flrt/pourquoi/>
- http://ressources.cforp.ca/fichiers/geel/pdf-quatre_strategies.pdf



Fiche pédagogique
Magazine *DébrouillARTS*
Conception :
Anne-Marie Breton

DÉBROUILLARTS

Novembre 2018

Titre : Connais-tu Frankenstein ? Pages : 28, 29 et 34

Chronique : Quiz

COMPÉTENCE :

- Français : Lire des textes variés

MATÉRIEL :

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2018)
- TNI
- Tableau SVA vide à compléter
- Cartons de couleurs variées, ciseaux et colle en bâton

BUT : S'informer au sujet d'un personnage connu de la littérature : Frankenstein.

MISE EN SITUATION :

Avec une application du tableau interactif (rideau ou autre), dévoiler partiellement et graduellement une image de Frankenstein, de façon à ce que les élèves découvrent le personnage mystère.

RÉALISATION :

1. Annoncer aux élèves qu'ils vont réaliser un quiz qui leur permettra d'en apprendre davantage au sujet de Frankenstein.
2. Lire le titre du quiz. Effectuer un sondage rapide (à main levée) auprès des élèves sur leur niveau de connaissance à propos de ce personnage.

3. Lire l'introduction et compléter la première colonne du tableau SVA (ce que je **Sais**), à partir des premières informations relevées dans le texte ainsi que celles que les élèves nomment d'emblée.
4. Répartir les élèves en sous-groupes. Leur demander de discuter entre eux de ce qu'ils ne connaissent pas au sujet de Frankenstein et de ce qu'ils aimeraient apprendre.
5. Animer un retour collectif et inscrire les idées des élèves dans la deuxième colonne du tableau SVA (ce que je **Veux** savoir).
6. Inviter les élèves à lire et répondre au quiz en dyade. Insister pour que les élèves discutent entre eux de la véracité et de la plausibilité des énoncés.
7. En grand groupe, lire les réponses au quiz et compléter la dernière colonne du tableau SVA (ce que j'ai **Appris**).

RÉINVESTISSEMENT :

Amener les élèves à sélectionner une information qu'ils souhaitent partager au sujet de Frankenstein et à l'inscrire dans un phylactère. Proposer un projet de création plastique personnelle en papier découpé inspiré de celui-ci : [Frankenstein à la manière de Picasso](#). Afficher les têtes de Frankenstein et les phylactères sur un babillard de façon à partager les informations apprises.

TABLEAU SVA : FRANKENSTEIN

Ce que je Sais	Ce que je Veux savoir	Ce que j'ai Appris

	<p>Fiche pédagogique Magazine <i>DébrouillARTS</i> Conception : Anne-Marie Breton</p> <p>DÉBROUILLARTS</p> <p><i>Novembre 2018</i></p> <p>Titre : Top 4 œuvres numériques Pages : 20 et 21</p> <p>Chronique : Top 4</p>
---	---

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés
- Arts plastiques : apprécier des images médiatiques

MATÉRIEL :

- Magazine *DébrouillARTS* (novembre 2018)
- TNI

BUT : Apprécier des œuvres médiatiques au regard de différents critères.

MISE EN SITUATION :

Annoncer aux élèves qu'ils vont découvrir des œuvres médiatiques hors du commun et qu'ils vont porter un jugement critique sur celles-ci. Activer les connaissances antérieures des élèves au regard des critères d'appréciation.

RÉALISATION :

1. À tour de rôle, observer, lire la description et discuter collectivement de chacune des œuvres. Utiliser le langage plastique pour identifier les aspects les plus importants et pertinents de chaque œuvre : couleur, forme, lignes, matériaux, etc. S'attarder aux aspects technologiques de chacun.
2. Inviter les élèves à ordonner les quatre œuvres selon différents critères particuliers. Leur demander de justifier oralement leur classement avec un équipier.

- a. Exemples de critères : importance du message de l'artiste, apport de la technologie, esthétique de l'œuvre, originalité de l'œuvre, titre évocateur, etc.
3. Effectuer un retour en groupe après chaque critère afin d'identifier l'œuvre qui fait le plus consensus dans la classe.
4. Demander aux élèves de s'inspirer des discussions et des critères proposés afin de rédiger une appréciation individuelle de leur œuvre préférée au regard de l'ensemble des critères.

RÉINVESTISSEMENT :

Ordonner les quatre œuvres en fonction du nombre de fois qu'elles furent choisies par les élèves comme œuvre préférée. Réaliser un diagramme pour représenter le top 4 selon l'ensemble des élèves.

PISTE TECHNO :

Utiliser un sondage web pour recueillir les votes des élèves et représenter les résultats sous forme de diagramme ([Google Form](#), [Microsoft Forms](#), [Kahoot](#), etc.).