



Fiche pédagogique 4

Cahier de Dessin Animé - Picasso et l'app **BLINK BOOK** co-éd.



NIVEAUX	GS/CP/CE1/CE2				
TITRE DE LA SÉANCE	Picasso et les émotions				
THÈME	Créer à la manière de Picasso				
OBJECTIF GÉNÉRAL	Découvrir les oeuvres du peintre et parler de l'expression des émotions dans la pratique artistique				
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le cubisme et ses spécificités • Savoir identifier les émotions et les retranscrire de façon plastique • Reconnaître une oeuvre abstraite d'une oeuvre figurative • Prendre la parole et s'exprimer • Utiliser l'outil numérique comme un moyen créatif au service des apprentissages 				
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	Expression plastique, compréhension écrite, lecture, expression orale, compréhension orale				
DÉROULEMENT		Modalités			
	Étapes	Posture de l'enseignant(e) (démarche, consigne, gestion de l'outil numérique...)	Modalité de travail	Support / Matériel	Durée
	Préparation	1. Présenter le livre 2. Faire remarquer les grandes illustrations en noir et blanc et la présence du texte : un livre à lire, à colorier et à transformer en dessin animé. 3. Les élèves décrivent les illustrations et imaginent ce qu'elles représentent (sans forcément énoncer le titre du tableau original). L'enseignant(e) équilibre le temps de parole.	½ groupe	1 exemplaire du Cahier de Dessin Animé - Picasso	5 min
	Compréhension globale	Que voyez-vous ? Que peuvent représenter ces tableaux ? À quoi servent ces objets ? ... L'enseignant(e) reformule, fait	½ groupe	½ groupe	5 min

Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

DÉROULEMENT		répéter.			
	Compréhension détaillée	Décris le décor. Où sommes-nous à ton avis ? Comment s'appellent ces instruments ? Etc..	½ groupe	½ groupe	5 min
	Mise en place de l'activité plastique	<p>1. Revenir sur le principe du Cahier de Dessin Animé et de l'app BlinkBook qui donne vie aux illustrations.</p> <p>2. Distribution des illustrations aux élèves. → activité individuelle → activité collective : faire colorier plusieurs élèves sur une même image.</p> <p>3. Possibilité de s'affranchir du cadre des illustrations seulement pour le paysage : sur une feuille A3 ou A2, reproduire l'atelier avec ses propres dessins et de la matière (bois, herbe, feuille, perles, plumes, papiers découpés, papier journal...) qui pourra ainsi donner du volume au dessin animé final. On peut s'amuser à reproduire l'illustration initiale.</p>	½ groupe ou classe entière	<p><u>Au choix :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 livre par enfant si on souhaite que le livre soit un support individuel pour faire le lien entre l'activité en classe et la maison. • 3 livres par classe, soit 8 illustrations par livre, à distribuer aux élèves. <u>3 dessins animés (le même) seront réalisés par les élèves.</u> 	30 à 40 min
	Création du dessin animé collectif et visualisation	<p>1. Rassembler toutes les illustrations personnalisées par les élèves.</p> <p>2. Les exposer sur le tableau de classe, aux côtés des reproductions des peintures de Picasso (imprimées au préalable). Prendre le temps de confronter leurs œuvres et les œuvres du peintre pour valoriser leurs productions plastiques.</p> <p>3. Introduire l'outil numérique en montrant l'interface aux élèves.</p> <p>4. Prendre en photo les illustrations que les enfants auront reconnues dans la bibliothèque de BlinkBook.</p> <p>5. Instantanément, une illustration photographiée génère 30 secondes de dessin animé. Mises bout à</p>	Classe entière	<p>- Tablette Android ou iOS ou smartphone</p> <p>- Ordinateur</p> <p>- Rétroprojecteur (si possible)</p> <p>- Câble HDMI et adaptateur (si pas de connexion ordinateur / rétroprojecteur, vous pouvez brancher directement votre appareil mobile au rétroprojecteur)</p> <p><i>NB. Il est recommandé de télécharger et de tester l'app BlinkBook en amont de la</i></p>	25 min

Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.

<p>DÉROULEMENT</p>		<p>bout, les photographies intégrées dans l'app BlinkBook vont créer un dessin animé complet et collectif, reprenant tous les travaux plastiques des élèves ! → Possibilité d'enregistrer sa voix pour la première illustration, en donnant son prénom.</p> <p>6. Mise en commun : projection du dessin animé depuis la plateforme blinkbook.net.</p> <p>Comment ça marche ?</p> <p>Dans l'app BlinkBook, à la suite des illustrations à prendre en photos, vous trouverez "Mon dessin animé". C'est ce dessin animé complet que vous allez visionner avec vos élèves. Pour cela, vous</p> <p>cliquez sur l'icône  et un lien est automatiquement créé. Vous pouvez l'envoyer sur votre mail professionnel afin de l'ouvrir depuis votre ordinateur. Si celui-ci est branché à un rétroprojecteur, le visionnage n'en sera que plus agréable !</p>	<p><i>première utilisation en classe. Il est également conseillé de tester les connexions entre l'ordinateur fixe et le rétroprojecteur, ainsi que d'avoir sous la main le câble HDMI et l'adaptateur permettant de relier l'appareil mobile au rétroprojecteur.</i></p>	
<p>PROLONGEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expression orale libre : chacun donne ses impressions à la suite de l'activité plastique. Le rendu leur plaît-il ? Que ressentent-ils en voyant leurs propres couleurs et dessins s'animer ? - Autres activités plastiques : inventer d'autres formes artistiques pour exprimer ses émotions (sculpture, land art,...) ; évoquer la symbolique des couleurs en lien avec les émotions. - Montrer d'autres représentations de peintres et plasticiens qui ont exprimé leurs émotions par l'art. - Partage des dessins animés au sein de la communauté scolaire et auprès des parents, via le lien qui renvoie à la plateforme web <i>blinkbook.net</i>. 			



Fiche élaborée par les Éditions Animées dans le cadre de l'AAP EDLAB, grâce à l'expertise pédagogique du Réseau Canopé et aux soutiens de la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers, Technopole Grand Poitiers et SPN.