

La souris d'école

TUIC au primaire dans le Jura

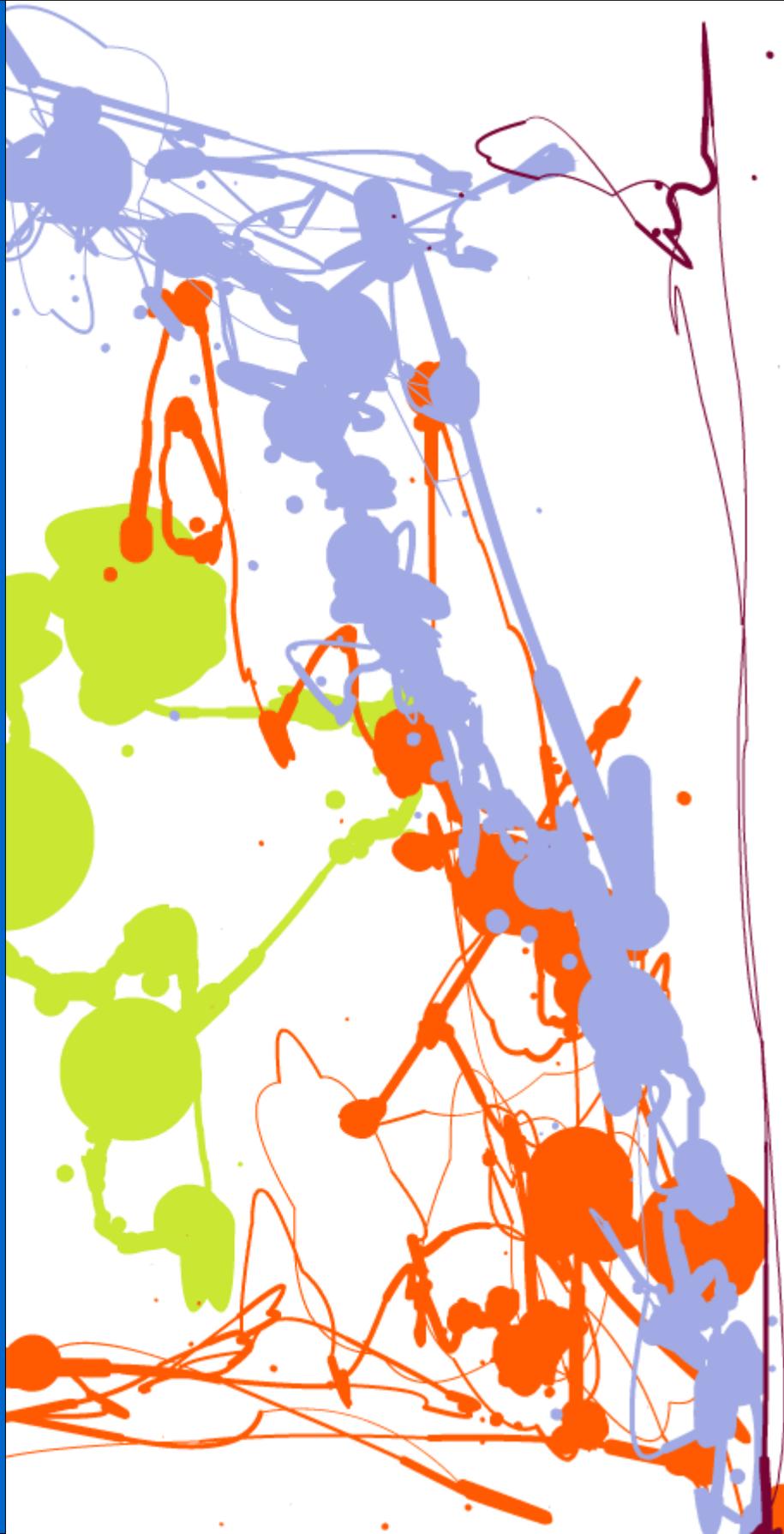
n°4 décembre 2007

TUIC et Arts Visuels

**A la manière de...
Jackson Pollock**

En pratique

**Créer un document numérique
avec Open Office 2**



L'édito

Avec un léger décalage par rapport au calendrier de parution fixé initialement avec les animateurs informatiques du jura, cette version trimestrielle de « la Souris d'École » paraît la veille des congés de Noël, un peu comme une incitation à optimiser l'utilisation des outils technologiques performants dont vous vous serez peut-être dotés pendant les fêtes.

Comment, en effet, ne pas se laisser tenter par une approche convaincante de la culture où l'ordinateur sert de support à l'expression à travers la création de motifs abstraits ? Comment ne pas se laisser tenter encore par la gestion d'images sur l'écran où l'appropriation d'une technique permet de créer une affiche, un journal de classe, à la manière des professionnels de l'impression ?

Ainsi, cette parution permet de donner libre cours à l'inspiration tout en étant très concret sur la manière de s'approprier les savoir-faire nécessaires pour créer sans compter soit à titre personnel soit au bénéfice d'une classe ou d'une école.

Alors, lancez-vous vite dans l'expérimentation et faites part de vos découvertes ou de vos interrogations à vos animateurs informatiques de circonscription dont ce sera le cadeau de début d'année !

L'IEN chargé des TICE, Pierre Benoît

Imprimer ou ne pas imprimer ? That's the question...

La question se pose aux directeurs d'école lorsqu'il s'agit de diffuser un document à l'ensemble des collègues. La souris d'école, avec sa dizaine de pages couleurs, est fortement concernée !



Dans un nombre croissant d'écoles d'autres procédures sont adoptées :

Lorsque les ordinateurs de l'école sont reliés en réseau, un dossier partagé placé sur l'ordinateur de la direction (utilisé pour le courrier électronique de l'école) contient les documents destinés aux enseignants.

Lorsque les classes disposent d'adresses de courrier électronique, le directeur fait suivre les @ contenant des pièces jointes vers les boîtes aux lettres concernées.

Les pièces jointes peuvent être récupérées sur une clé USB pour être lues au gré de chacun

A vous de décider !

À la manière de... Jackson Pollock

Cliquer pour peindre

A la rencontre des TIC et des arts visuels, un site internet propose aux internautes qui le visitent d'utiliser leur souris comme Jackson Pollock utilisait les pots de peinture.

Dans ce dossier conçu en collaboration avec M. Blonde, conseiller pédagogique départemental dans le domaine de l'Éducation artistique, nous avons souhaité développer quelques pistes de travail ayant comme support le site internet que nous vous invitons à découvrir maintenant, avant de poursuivre votre lecture :

Site internet : <http://www.jacksonpollock.org>

Vous êtes-vous pris au jeu ?

Au delà de l'aspect ludique offert par le site internet, on peut identifier quelques pistes de travail contribuant à l'acquisition de compétences tant dans le domaine de l'éducation artistique que dans celui des technologies de l'information.

La succession aléatoire des couleurs à chaque clic, la trace laissée sur le support constituent les contraintes autour desquelles vont s'organiser les activités pédagogiques qui vous sont proposées dans ce numéro.



Matériel nécessaire

Un ordinateur relié à internet. Plus il sera puissant, plus les mouvements de la souris seront fidèlement reproduits.

En cas de problème

Si le site affiche une page blanche, il faut installer un logiciel nommé « flash player » disponible à cette adresse :

http://www.macromedia.com/shockwave/download/triggerpages_mmcom/flash-fr.html

(cliquer sur le bouton « download now »)

À la manière de Jackson Pollock

Progression d'activités

La progression d'activités proposée ci-dessous est bien entendu à adapter en fonction de l'âge et des capacités des enfants avec lesquels les séances sont conduites.

1. Phase de découverte

Identifier puis exprimer les variables et les contraintes

- traces
- taches
- changements de couleurs
- aspect aléatoire de la détermination de la couleur

2. Vers un contrôle

Tracer une ligne qui ne se recoupe jamais

Associer deux couleurs qui plaisent

Tracer une forme la plus proche possible d'un rond, d'un rectangle, d'un carré, d'un losange, d'un parallélogramme...

3. Utilisation avancée

Faire travailler les enfants en divisant mentalement la surface en deux parties égales (gauche et droite) pour jouer sur les contrastes, la mise en parallèle...

- juxtaposer un monochrome et une partie comprenant 3 couleurs
- juxtaposer un monochrome et un polychrome
- juxtaposer deux moitiés aussi différentes que possible

Conserver à l'écran uniquement 3 traces de 3 bleus différents (ou toute autre couleur).

Réaliser plus de lignes que de taches (ou l'inverse).

4. Pour les experts

Créer une palette de peintre, une palette de couleurs froides ou de couleurs chaudes uniquement...

Créer une profondeur :

- empiler des taches de plus en plus petites, ou au contraire créer un effet tunnel en dessinant de plus en plus près du bord (ensevelissement/recouvrement).

Compétences Arts visuels

La sensibilité, l'imagination, la création : compétences Cycle 1

adapter son geste aux contraintes matérielles
surmonter une difficulté rencontrée
tirer parti des ressources expressives d'un procédé et d'un matériau donnés
établir des rapprochements entre deux objets plastiques
dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense

Arts visuels cycle 2

Capacités

produire, décrire et comparer des images
reconnaître et nommer quelques oeuvres d'artistes

Attitudes

développer le sens de l'observation et de la curiosité

Arts visuels cycle 3

Connaissances

repérer ce qui distingue et ce qui rapproche les pratiques de classe et les démarches d'artistes
avoir de premiers repères historiques

Capacités

lire et utiliser différents langages
réaliser une production à partir de consignes précises
témoigner d'une expérience, décrire une image, s'exprimer sur une oeuvre

Attitudes

développer le sens de l'observation et de la curiosité

Compétences TICE

1. S'approprier un environnement informatique de travail

Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent
Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel
Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son
Je sais utiliser les fonctions de copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer
Je sais imprimer un document

Ceci n'est PAS
un tableau de
Jackson
Pollock !!!
C'est mon
oeuvre à moi !!!



Jackson Pollock en bref

Biographie

Né le 28 janvier 1928 dans l'état de Wyoming U. S. A.
mort le 11 août 1956 à Springs, état de New-York, dans un accident de voiture.

Son œuvre est associée à l'art de l'école dite « de New-York », à savoir l'**expressionnisme abstrait** qui s'est développé après la deuxième guerre mondiale. Se confronter à la surface vide de la toile et chercher à y projeter de l'ordre et du sens était une démarche représentative de la crise existentielle de l'homme moderne. En 1923, Jackson, âgé de 11 ans, visite une réserve d'Indiens. Il découvre les **extraordinaires motifs abstraits** de l'art dit « primitif » des Indiens d'Amérique.

En 1930, il rencontre Orozco qui travaille avec Benton à la réalisation de **fresques**. **Entre 1947 et 1951 il adopte la drip painting (to drip : écouler, égoutter, tomber goutte à goutte) qui se caractérise par :**

- l'**absence de composition centrée**, les différentes couleurs se fondant l'une dans l'autre par **superposition**
- les **rythmes plastiques**
- l'**énergie et l'exubérance gestuelles**.

Il s'agit du concept **d'action painting**, la peinture comme action. De ces entrelacs grand format, où peinture et dessin ne font qu'un, naît un espace purement pictural qui après cadrage et découpage de la toile, envahit l'œuvre entière : **all over** (qui couvre tout).

«... avec l'expérience il me semble possible de contrôler la coulée de peinture, dans une large mesure, je n'utilise pas l'accident...parce que je nie l'accident. »

œuvres :

Painting (silver over black, white, yellow and red) 1948 M. N. A. M. Paris
huile sur papier 61 x 80 cm
reproduite dans la valise atelier / image 24

The Deep (*la profondeur*) 1953 M. N. A. M. Paris
huile et émail sur toile 220,4 x 150,2 cm
reproduite dans la valise musée / image B13

Comment imprimer une image ?

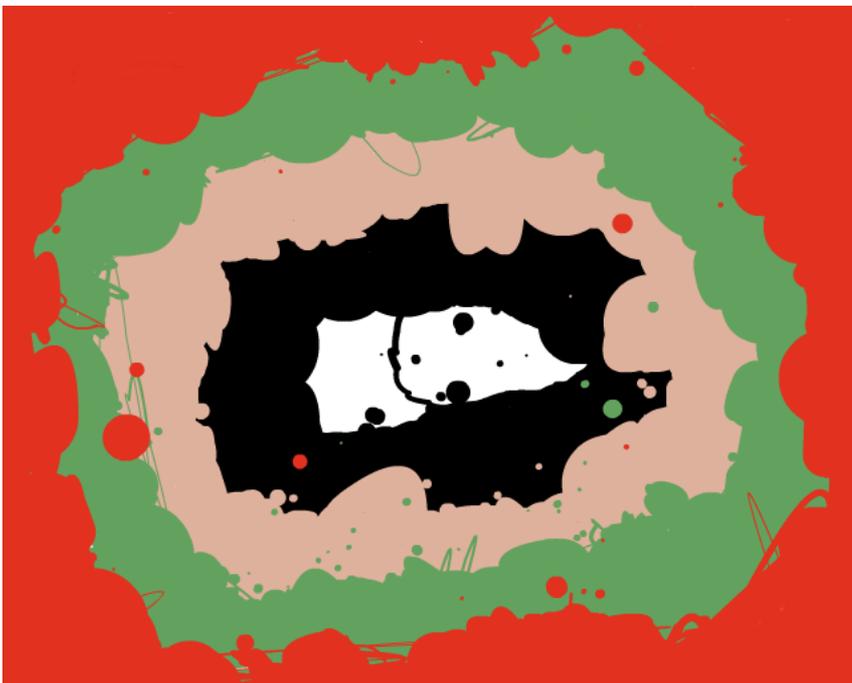
Un clic droit sur l'image permet d'avoir accès à la fonction « Imprimer ».

Comment sauvegarder les images ?

Le site jacksonpollock.org ne prévoit pas la sauvegarde de vos créations. Néanmoins, il est possible de conserver tous les travaux réalisés en effectuant une copie d'écran. Voici comment procéder :

1. Lorsque le dessin est terminé, appuyer sur la touche « Impr écran »
2. Ouvrir un logiciel de traitement d'image (Paint, paint Shop Pro, etc...)
3. Dans le menu « Edition » cliquer « Coller » : l'image de la totalité de l'écran s'affiche
4. utiliser l'outil de sélection (rectangle pointillé dans la barre d'icônes) encadrer la partie à sauvegarder.
5. « Edition/Copier » (pour copier cette sélection dans la mémoire vive de l'ordinateur)
6. « Fichier/Nouveau » (pour créer un page blanche)
7. « Edition/Coller » (pour déposer dans la page blanche la sélection préalablement copiée)
8. «Fichier/Enregistrer sous... » (pour enregistrer l'image retenue sur le disque dur de l'ordinateur)

N'hésitez pas à adresser à votre animateur TICE les travaux de votre choix. Une exposition virtuelle pourrait même être organisée sur internet ...?



La petite astuce : sauvegarder en doc avec open office

Lorsqu'on sauvegarde un document avec Open Office, il est possible de l'enregistrer au format .doc de certains logiciels commerciaux (par exemple Microsoft Word) en utilisant le menu déroulant "Type" dans la fenêtre d'enregistrement...

Type :

Microsoft Word 97/2000/XP (.doc)

Créer une affiche,
un dépliant,
un journal...

La réalisation d'un document numérique constitue l'objectif d'un des 5 domaines du B2i, repris dans le socle commun. Les pages qui suivent sont destinées à vous accompagner dans la Publication Assistée par ordinateur (PAO). Le logiciel utilisé est le traitement de texte du logiciel gratuit Open Office 2.

Le principe de base

Les textes sont contenus dans des boîtes. La forme et les dimensions de ces boîtes rectangulaires sont modifiables.

Comment créer une boîte de texte ?

- Dans le menu « Affichage » choisir « barre d'outils » puis « dessin ». La barre d'outils de dessin s'affiche au bas de l'écran :



- Dans cette barre, cliquer sur l'icône **T** pour pouvoir créer une boîte de texte
- Tracer une boîte en cliquant puis en déplaçant la souris sans relâcher le clic : une boîte de texte doit se créer sous vos yeux :



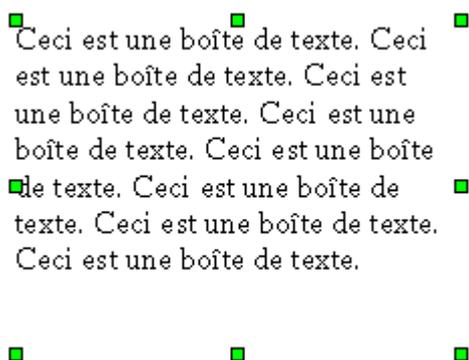
- Utiliser le clavier pour entrer votre texte (ou le menu « Édition / Coller » pour coller du texte préalablement copié).

Comment modifier le texte contenu dans la boîte ?

Lorsqu'on clique en dehors de la boîte de texte, les hachures qui l'entourent disparaissent : on ne peut plus agir sur le texte. Pour retrouver cette possibilité d'action, double-cliquer dans la boîte.

Comment modifier la forme et la position d'une boîte de texte ?

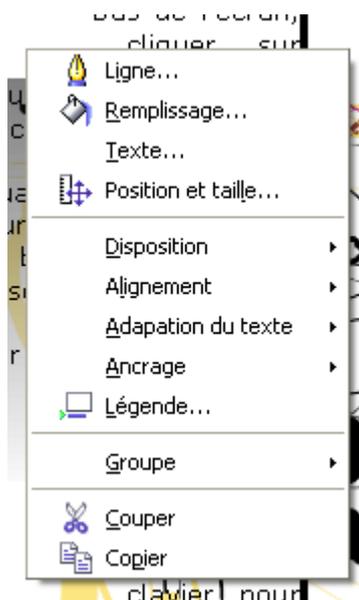
- Quand un bloc texte est sélectionné il est entouré de 8 carrés verts. On peut alors agir sur la boîte. Chaque carré vert permet de la déformer en maintenant cliqué le carré pendant son déplacement.



- Pour déplacer une boîte de texte, cliquer dedans, maintenir cliqué (on obtient une quadruple flèche) et déplacer la souris.
- On peut créer une bordure ou modifier la couleur de fond d'une boîte sélectionnée à l'aide des menus déroulants qui s'affichent dans la barre d'outils du haut de l'écran.



- Par défaut, le fond du bloc texte est transparent et sans bordure.
- Un clic droit sur une boîte de texte donne un accès à l'ensemble des paramètres de la boîte. Peut être aurez-vous besoin d'en modifier occasionnellement.



La barre d'outils « Dessins » offre de nombreuses possibilités (lignes à tracer, bulles de bandes dessinées, formes géométriques...) ; n'hésitez pas à les tester !

Comment insérer une image ?

- 2 possibilités :
 - Ouvrir le menu « Insertion/Image/A partir d'un fichier »
 - Utiliser l'icône  de la barre d'outils de dessin si elle est affichée en bas de l'écran
- Dans les 2 cas, une fenêtre s'ouvre à l'écran pour chercher l'image à insérer.

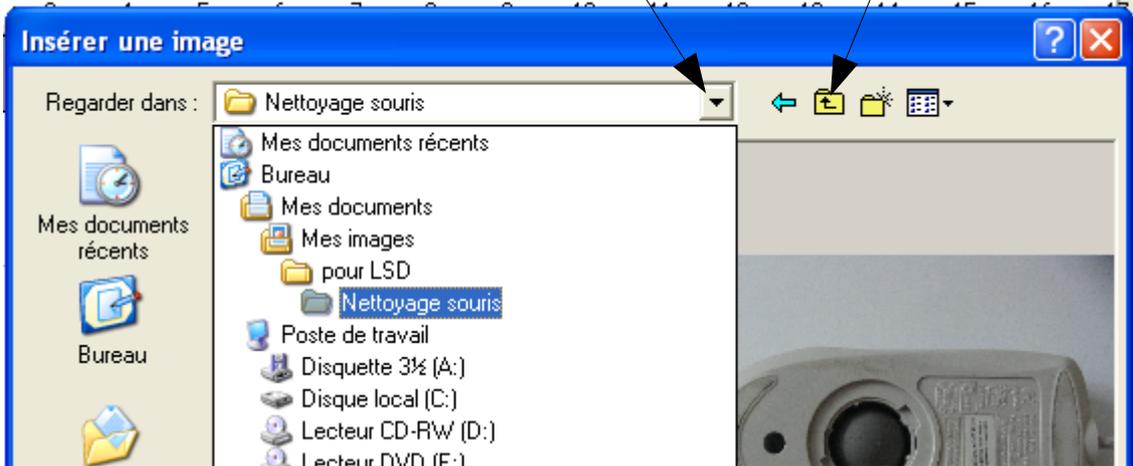
- À nouveau il existe 2 possibilités équivalentes :

1ère possibilité

Dérouler le menu pour se repérer et cliquer sur la ligne qui convient (par exemple « Mes documents » pour aller ensuite dans « Mes images » si l'image à utiliser a été rangée dans ce dossier)

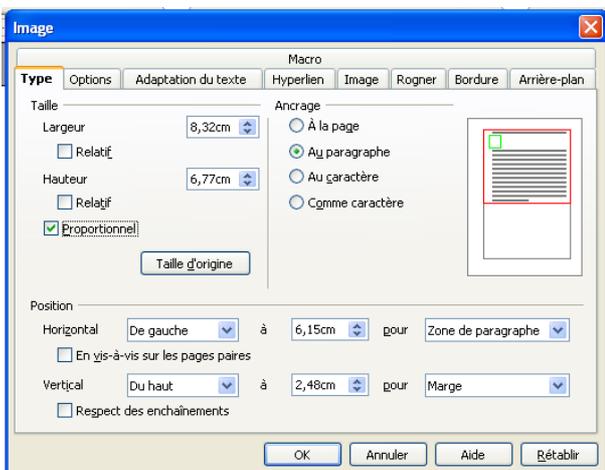
2ème possibilité

Cliquer sur l'icône « Dossier parent » pour remonter dans l'arborescence du disque dur puis ouvrir les dossiers successifs qui conviennent (par exemple cliquer jusqu'à trouver le disque dur C puis l'ouvrir à la recherche du dossier qui contient l'image voulue).

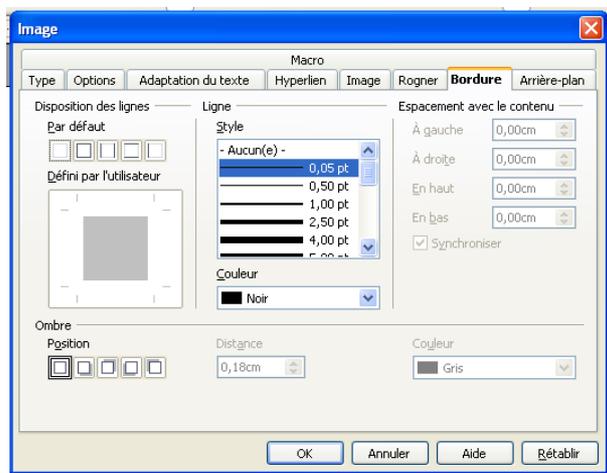


- **Pour déplacer l'image insérée**, cliquer dessus, maintenir cliqué et déplacer la souris.
- **Pour modifier la taille de l'image** tout en conservant ses proportions, déplacer un des carrés verts en maintenant appuyée au clavier la touche des majuscules (flèche vers le haut).
- Un double-clic sur une image permet de modifier la plupart de ses paramètres : une fenêtre à plusieurs onglets apparaît.

L'onglet « **Type** » permet d'ajuster très précisément la taille de l'image.



L'onglet « **Bordure** » donne accès à tous les paramètres d'encadrement.



Comment organiser la superposition des boîtes et des images ?

Pour passer une boîte de texte à l'avant plan :

- cliquer dessus pour la sélectionner
- cliquer sur l'icône  « Tout à l'avant »



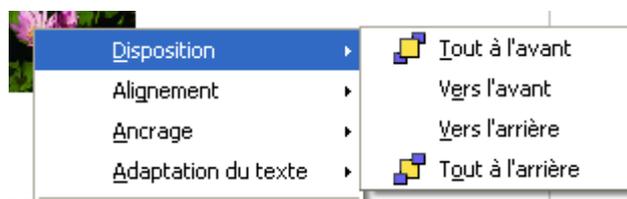
Pour passer une boîte de texte à l'arrière plan :

- cliquer dessus pour la sélectionner
- cliquer sur l'icône  « Tout à l'arrière »



Pour passer une image à l'arrière plan ou à l'avant plan :

- un clic droit sur l'image fait apparaître un menu
- le sous-menu « disposition » permet de rapprocher ou d'éloigner l'image de l'avant plan.



Dispositions complexes :

- Lorsque plusieurs boîtes se chevauchent, une méthode consiste à les passer une par une à l'arrière plan dans l'ordre de leur superposition souhaitée.

Et maintenant à vous de jouer :

4 éléments composent
la petite construction ci-contre :

- 1 boîte texte « Fleurs des étangs »
- 1 boîte texte « Le nénuphar »
- 1 image
- 1 rectangle transparent à bordure fine (3ème icône de la barre de dessin)



Si vous parvenez à reconstituer ce montage, vous êtes prêt à vous lancer dans la PAO, avec vos élèves comme pour votre plaisir personnel !