

Activité débranchée

| | |
|-----------------------------------|--|
| Titre de l'activité : | Création artistique Minecraft |
| Niveau : | 8 ^e année |
| Discipline : Domaine d'étude : | Mathématiques et éducation artistique |
| Connaissances au préalable : | Compréhension du plan cartésien et des termes comme « translation » et « réflexion »; connaissance des éléments clés de la conception. |

| | |
|-----------------------------|--|
| Attentes du programme-cadre | <p>Mathématiques : Géométrie et sens de l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> ● À la fin de la 8^e année, l'élève doit pouvoir : <ul style="list-style-type: none"> - effectuer des rotations et des homothéties dans le plan cartésien. <p>Éducation artistique : Arts visuels</p> <ul style="list-style-type: none"> ● À la fin de la 8^e année, l'élève doit pouvoir : <ul style="list-style-type: none"> - produire diverses œuvres en deux ou trois dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique. - expliquer la dimension sociale et culturelle des arts visuels ainsi que les fondements à l'étude dans diverses œuvres d'art d'hier et d'aujourd'hui, provenant d'ici et d'ailleurs. |
| Évaluation | Cette activité fournit des occasions aux enseignantes et enseignants et aux élèves de cumuler des preuves d'apprentissage. Elle permet aussi à l'élève de faire une autoévaluation à partir des critères de réussite visés. À cet égard, le chapitre 4 du document ministériel <i>Faire croître le succès : Évaluation et communication du rendement des élèves dans les écoles de l'Ontario</i> rend compte de la grille d'évaluation du rendement. |
| Matériel/Ressources | Projecteur multimédia Papier quadrillé ou papier millimétré Marqueurs Papier graphique |

Activité

| | |
|-------------------|---|
| Mise en situation | Demandez à des volontaires de faire une démonstration du jeu Minecraft à l'aide du projecteur pour que toute la classe puisse voir. |
|-------------------|---|

| | |
|---------------|---|
| | Discutez des caractéristiques artistiques du jeu Minecraft en vous reportant aux éléments clés de la conception. |
| Exploration | <p>Étape 1, image 1 – Créez un ensemble de points dans le plan cartésien de façon à représenter une image simple de type Minecraft, par exemple un endroit, un objet, un outil, un visage.</p> <p>Étape 2, image 2 – Appliquez une translation ou une réflexion afin d'obtenir un second ensemble de points et une seconde image.</p> <p>Étape 3 – Reportez les images sur un graphique. Utilisez du papier quadrillé et tracez le contour de chaque carré avec un crayon.</p> <p>Étape 4 – Colorez les carrés qui composent chaque image. Utilisez des couleurs ou des spectres de couleurs différents pour l'image 1 et l'image 2, afin de représenter des expressions, des émotions, des moments ou des endroits différents et contrastants.</p> <p>Agrafez la liste des coordonnées cartésiennes au dessin.</p> |
| Objectivation | <p>Activité 1 – En consultant la page où sont indiquées les coordonnées de chaque image, les élèves comparent les coordonnées de leurs deux images et notent leurs observations concernant les propriétés des deux ensembles de coordonnées.</p> <p>Activité 2 – Des représentations artistiques et des illustrations du genre Lego ou Minecraft se retrouvent sur différents produits, et non seulement dans les jeux eux-mêmes. En petits groupes, utilisez du papier graphique pour créer une carte heuristique (diagramme qui représente les connexions sémantiques entre différents termes, idées, ...) afin d'expliquer pourquoi les artistes et les annonceurs sont-ils attirés par ce genre d'image?</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| Activité(s) complémentaire(s) | L'activité peut être faite sans ajouter de translation ni de réflexion. |
| Étape(s) suivante(s) | <p>Les élèves peuvent présenter leur travail et fournir une rétroaction à leurs pairs au moyen d'une galerie ou lors d'une présentation en classe.</p> <p>Les élèves peuvent utiliser les symboles fournis dans divers sites «d'activité manuelle» (voir https://studio.code.org/s/course2?viewAs=Teacher) afin de créer un ensemble de directives pour dessiner l'image 1 et échanger l'algorithme avec un ami pour dessiner l'image.</p> <p>Exemple : https://code.org/curriculum/course2/1/Teacher</p> |

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- À noter que certaines ressources du site de code.org sont disponibles en anglais seulement. |
|--|---|