

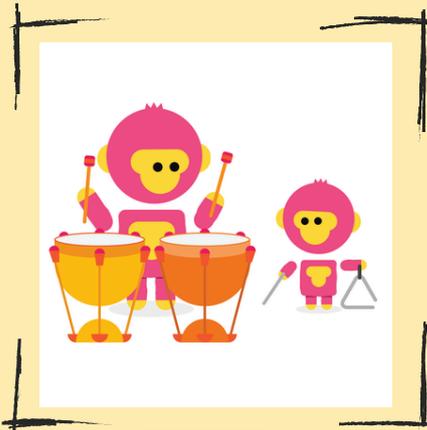
LA PALETTE PEDAGOGIQUE

Nouveaux Horizons ...

Music Lab Cycle 2

Chrome Music Lab est un outil interactif qui permet aux élèves d'explorer et créer de la musique. Voici quelques idées pour l'utiliser :

- **Exploration en salle informatique:** Présentez les outils comme le séquenceur de rythme et le créateur de mélodies et laissez les élèves explorer librement.
- **Création de rythmes en classe:** Créez des rythmes simples à répéter ensemble.
- **Conservation des créations:** Capturez les partitions produites par les élèves et rejouez-les en classe avec des instruments à percussion.



LEARN MORE

Douceur à la maternelle

Découvrez des techniques artistiques pour les enseignants de maternelle, comme la peinture gonflante, qui permet d'explorer des textures moussantes et des couleurs pastel, offrant une douceur unique. Contrastez cette approche avec des médiums et des couleurs plus vives pour des créations variées et captivantes.

LEARN MORE

Un mélange simple de colle blanche, mousse à raser et colorants permet aux élèves de créer des œuvres en relief.



Du côté des artistes

Erwin Wurm, artiste autrichien né en 1954, transforme des objets banals en sculptures absurdes.

Sa série "**Fat Car**" (Voiture grasse), créée entre 2001 et 2005, présente des voitures obèses, gonflées comme des sacs trop remplis.

Wurm utilise de la mousse de polyuréthane et du polystyrène laqué pour créer l'effet de grosseur. Il a également réalisé une "Fat House" à une échelle presque complète.

Erwin Wurm, Fat Convertible, Mixed Media, 130 x 469 x 239 cm, 2005, Photo Vincent Everharts



LA GRANDE LESSIVE - 1ère Edition

Nous sommes ravis de vous annoncer la première édition de La Grande Lessive® ! Cet événement unique est une invitation à célébrer la créativité et l'expression artistique de vos élèves. Imaginez vos classes transformées en galeries d'art éphémères, où chaque œuvre raconte une histoire. Pour vous accompagner dans cette aventure, nous avons préparé un document spécial.



LEARN MORE 

C3 - JOUER AVEC LA LUMIERE

1 Photographier des objets, leur lumière et leur ombre

- **Expérience** : En petit groupe, photographier 1 à 3 objets pour mettre en valeur l'effet de la lumière et son rapport avec l'ombre.
- **Observer, décrire et comparer** les propositions de la classe. Les apprécier et comprendre la relation entre la technique employée et l'effet produit

Etapes du projet



2 Mettre la lumière au coeur de la photographie

- **Expérience** : En petit groupe, photographier pour que la lumière devienne l'objet à voir.
- **Observer, décrire et comparer** les propositions de la classe. Les apprécier et comprendre la relation entre la technique employée et l'effet produit

3 Histoire des Arts : Approche sensible d'une oeuvre

- **Formuler des hypothèses** : Découper un squelette, le coller au centre d'une feuille A5 et demander aux élèves d'imaginer et de dessiner ce qu'il y a autour.
- **Se questionner** : Montrer l'oeuvre en grand format et questionner les élèves: que voit-on ? A quoi cela me fait-il penser ? Te poses-tu des questions sur cette oeuvre ?
- **Apports culturels** : A partir de ressources documentaires, tenter de répondre aux questions des élèves.

LEARN MORE 

- **Constituer la trace** pour le cahier des arts.



Croisement entre enseignement

Sciences
Les phases de la lune

FOCUS SUR

Pablo Picasso

LEARN MORE 



Créativité : stimule l'imagination et l'innovation des élèves en leur permettant de créer des œuvres lumineuses uniques.

Technicité : aide à comprendre les bases de la photographie et à développer des compétences motrices fines.

Le Sentiment d'Appartenance et pluridisciplinarité : encourage le travail en équipe et l'apprentissage interdisciplinaire, en lien avec les sciences et les arts.



IMPACT
PÉDAGOGIQUE

