






Comment créer une affiche pour un festival robotique en mettant une intention et en utilisant la technique du pixel art ?

<p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une première production répondant à des contraintes <div style="text-align: center;">Fréquenter / Rencontrer</div>  <div style="text-align: center;">Connaître</div> 	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une première production répondant à des contraintes - Rencontrer des œuvres d'une forme d'art numérique (pixel art) et apprendre à regarder. - Echanger avec ses pairs sur des œuvres <p><u>Déroulement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le projet aux élèves : Participer au concours d'affiche « Plein les Bots » 2026. Expliquer le jeu de mots « Plein les bots/bottes » But de la séquence : imaginer et créer l'affiche de la prochaine édition du festival Plein les Bots ! <p>Thématique imposée : l'univers du numérique (robots / intelligence artificielle...)</p> <p>Contraintes de l'affiche :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Format A3. • Inscrire le nom du festival : « PLEIN LES BOTS » • Laisser un rectangle vierge de 5cm x 10cm afin d'inscrire la date et le lieu. • Technique : pixel art <p>Echanges avec les élèves :</p> <p>1/ -sur le rôle d'une affiche : A quoi sert l'affiche ?</p> <p>« L'affiche est l'association d'un slogan, d'une image et éventuellement d'un court texte. Elle doit donner à voir, attirer le regard, informer, sensibiliser, promouvoir, transmettre/communiquer une idée/un message/des sentiments, interpeller, donner une dimension esthétique à une revendication » (Eduscol)</p> <p>Questionner ensuite les élèves sur le message que l'on souhaite faire passer avec cette affiche : A quoi va servir NOTRE affiche ?</p> <ul style="list-style-type: none"> -à informer, à donner envie de participer à ce festival <p>Elle a le rôle d'attirer le regard et de mettre en valeur le festival robotique. Les personnes regardant cette affiche doivent avoir envie d'y aller.</p> <p>2 / sur la technique du pixel art : Connaissez-vous le pixel art ?</p> <p>C'est une pratique qui consiste à créer des œuvres en assemblant des petits carrés : des pixels. Le pixel art s'inspire directement de l'esthétique des jeux vidéo des années 70-80, aux images pixelisées.</p>
--	--

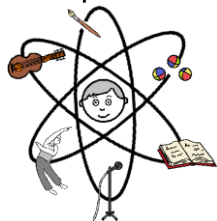
<p>Pratiquer</p>  <p>dessiner / composer une affiche (1^{er} jet).</p>	<p>-Présentation d'artistes et d'exemples d'œuvres utilisant cette forme d'art (voir diaporama, partie 1).</p> <p>Echanges autour de l'intention des artistes.</p> <p><u>Consigne :</u> 1/ Créer l'affiche du festival Plein les Bots.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>C'est réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - notre affiche donne envie de participer au festival. - l'univers du numérique (robots...) est représentée sur l'affiche ; - des éléments de l'affiche sont réalisés avec la technique du pixel art. - le nom du festival est lisible de loin (« Plein les Bots ») <p>Matériel à disposition :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feuille blanche format A3, crayons papiers, crayons de couleurs, pastels gras, feutres, petits carrés de couleurs. <p>Modalités de travail : seul, par deux ou par groupes.</p>
<p>Séance 2 : Comprendre comment se crée une affiche.</p> <p>Connaître</p> 	<p><u>Objectifs de la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre comment se crée une affiche. - S'exprimer sur sa production ou celle de ses pairs. - Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. - Utiliser un vocabulaire spécifique (lignes, formes, couleurs...) <p><u>Déroulement :</u></p> <p>➔ Rappel du projet : Créer l'affiche du festival « Plein les Bots ».</p> <p>Rappel des contraintes à respecter.</p> <p>Matériel à disposition : affiches accrochées au tableau.</p> <p>Disposition : Les élèves sont rassemblés à environ 10 mètres du tableau pour avoir une vision globale des différentes propositions.</p> <p>Echanges avec les élèves sur les contraintes à prendre en compte sur l'affiche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mots « PLEIN LES BOTS » sont inscrits. - L'affiche est au format A3. - L'affiche doit représenter l'univers numérique. - L'affiche a un rectangle vierge de 5 cm x10 cm. - L'affiche doit utiliser la technique du pixel art pour certains éléments. <p>Mise en commun :</p> <p>1^{er} temps :</p> <p>Observer les affiches et les comparer. Prendre appui sur les contraintes : Format A3 ? Inscription du nom du festival ? Espace vierge respecté ? Technique utilisée : pixel art ?</p>

<p>Fréquenter / Rencontrer</p> 	<p>2^{ème} temps : Analyse des affiches en prenant appui sur la composition et sur le message attendu.</p> <p>Questions permettant de guider la mise en commun :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ L’affiche est-elle visible de loin ? ◆ Les écritures sont-elles lisibles ? ◆ Le texte et l’image sont-ils bien répartis ? ◆ Le message de l’affiche est-il clair ? Attire-t-elle le regard ? <p>1/ C’est un festival robotique 2/ Donner envie aux personnes d’y participer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Le choix des couleurs aide-t-il au message de l’affiche ? ◆ La composition aide-t-elle au message de l’affiche ? <p>Recueillir les impressions des élèves devant les affiches. Mettre en lien les impressions ressenties devant ces affiches et les choix opérés : Quelles sont vos impressions devant cette affiche ? D’après vous, pourquoi avez-vous cette impression ? (Exemples : L’affiche donne une impression de fête car le fond est fait avec beaucoup de carrés de couleur. L’affiche donne une impression de peur car le robot ne suit pas et les couleurs utilisées sont le noir et le rouge.)</p> <p>→ Présentation de quelques créateurs d’affiches avec analyse d’affiches. Analyser certaines affiches en mobilisant le vocabulaire spécifique : couleur, cadrage, disposition des éléments dans l’espace. Faire ressortir les choix des artistes pour mettre en valeur le message de l’affiche créée. (voir diaporama, partie 2)</p> <p>Il s’agit de comprendre que les créateurs d’affiche ont fait des choix sur la composition, les couleurs pour créer des impressions chez le spectateur. Utiliser les cartes « notions » pour catégoriser les différentes remarques. Garder trace de l’analyse des différentes affiches (Cette trace servira en séance 4).</p>
<p>Séance 3 : Expérimenter des techniques pour le visuel, pour représenter le domaine robotique (robots...)</p>	<p><u>Objectifs de la séance :</u> -Expérimenter des techniques pour le visuel, pour représenter le domaine robotique (robots...) -Rencontrer des œuvres d’artiste du pixel art et analyser leurs œuvres. -S’exprimer sur sa production ou celle de ses pairs. -Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.</p> <p><u>Déroulement :</u> -Rappel du projet et des différentes séances vécues précédemment. -Présenter l’objectif de la séance : travailler sur le visuel en lui-même et essayer des techniques pour représenter le domaine robotique (ex : robot) en pixel art. -Echange autour de notre technique de Pixel Art en prenant appui sur les essais d’affiches réalisés en séance 1.</p>

Fréquenter /
Rencontrer



Pratiquer



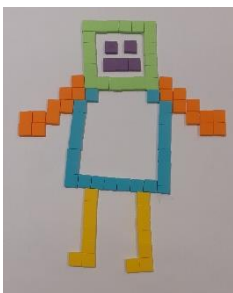
Obstacles possibles rencontrés par les élèves :



-Les élèves ne tracent que des verticales ou des horizontales (pas de formes arrondies, pas d'utilisation des diagonales)

-Les élèves utilisent beaucoup de carrés de différentes couleurs (pour faire « joli ») au détriment de la lecture de l'image : couleurs mélangées.

-Les élèves tracent seulement des contours. Pas de forme pleine.



-Les élèves tracent seulement des contours. Pas de forme pleine.



-Décalage des carrés de couleurs ou besoin de demis-carrés pour être « droit ».

➔ Présentation de quelques créateurs de pixel art (voir diaporama, partie 3)

Analyse de leur technique :

Carrés de couleurs organisés en lignes et en colonnes.

Travail autour des formes et non seulement autour du contour.

Utilisation de carrés noirs pour réaliser le contour ou une partie d'un contour.

Nombre de couleurs réduites.

Poser la problématique : J'aimerais faire une forme arrondie avec des carrés de couleurs, comment faire ?

Ateliers : Expérimenter différents médiums pour réaliser du pixel art.

-

Atelier 1 : Atelier collage : Réaliser un élément de l'affiche (titre, robots etc...) **en collant des carrés de couleurs sur un papier quadrillé.**

Atelier 2 : Atelier Legos : Réaliser un élément de l'affiche (titre, robots etc...) **avec des Legos.** Prendre une photo de la production.



Atelier 3 : Atelier coloriage : Réaliser un élément de l'affiche (titre, robots etc...) **en coloriant les carrés d'un papier quadrillé.**

Variables : les élèves peuvent réaliser les ateliers sur du papier A5.

Critères de réussite pour ces ateliers :

J'ai réussi si j'arrive à lire le titre « pixellisé ».

J'ai réussi si j'arrive à reconnaître l'élément représenté (robot par ex).

<p>Connaitre</p> 	<p>Mise en commun :</p> <p>-1/ Echanges pour mettre en lien les choix effectués et les effets créés :</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'élément représenté (titre ou robot) est-il lisible ? pourquoi ? -Si on utilise plusieurs couleurs, le titre est-il lisible ? -Quel effet apporte le contour noir ? -Quel effet apporte la photo des Legos ? L'élément photographié est-il lisible ? <p>2/ Choix sur les techniques retenues pour chaque élément de l'affiche :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Quelle technique choisir pour représenter le titre ? Les autres éléments (robots etc..) ? -Quelle couleur de fond pour faire ressortir les éléments tout en gardant ces éléments lisibles ?
<p>Séance 4 : - Réinvestir ses connaissances et les techniques expérimentées pour créer l'affiche du festival Plein les bots.</p> <p>Pratiquer</p> 	<p><u>Objectifs de la séance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réinvestir ses connaissances et les techniques expérimentées pour créer l'affiche du festival Plein les bots. - Réaliser une production répondant à des contraintes. <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Feuille blanche ou de couleur format A3 / papier quadrillé, crayons papiers, crayons de couleurs, feutres, petits carrés de couleurs, Legos... <p><u>Déroulement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel du projet et des différentes séances vécues précédemment. - Prendre appui sur la trace écrite réalisée en séance 2 lors de l'analyse des affiches. - Rappel des choix réalisés (techniques) pour créer les différents éléments de l'affiche. - Répartition des tâches pour créer les différents éléments. <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modalités de travail : seul, par deux ou par groupes (au choix de l'enseignant). - Si besoin, il est possible de faire réaliser une 2^{ème} production individuelle ou en groupes avant de faire des choix pour l'affiche finale. <p><u>Une fois les tâches réparties entre les élèves/groupes :</u></p> <p><u>Consigne :</u></p> <p>1/ Créer l'élément de l'affiche du festival « Plein les Bots » en respectant les choix opérés par le groupe classe.</p> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <p>C'est réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mots « PLEIN LES BOTS » sont inscrits. - L'affiche est au format A3. - L'affiche doit représenter l'univers numérique.

Connaitre



L'affiche a un rectangle vierge de 5 cm x10 cm.

- L'affiche doit utiliser la technique du pixel art pour certains éléments.
- L'affiche donne envie de participer à ce festival.

- Mise en commun :

➔ 1^{er} temps : Respect des critères de réussite ?

➔ 2^{ème} temps : Recueillir les impressions des élèves devant les éléments réalisés par les différents groupes en reprenant le vocabulaire mobilisé (couleur, techniques, disposition...)

- Fin de séquence : Faire un bilan avec les élèves de ce qu'ils ont appris dans cette séquence.

Compléter la trace écrite « élève » avec les élèves (voir exemple dans le doc joint)