



FreeFriispray

Avec la bombe de peinture munie d'une diode infra-rouge et d'une wiimote vous pouvez griffer sur un écran. Vous choisissez votre couleur, la forme et la taille du pinceau. Vous pouvez dessiner ce que vous voulez.



FreeFriispray

Objectifs pédagogiques poursuivis :

- Susciter l'imagination, la création graphique.
- Appréhender les techniques du graff.
- Comprendre les possibilités de détournement des technologies numériques.

Informations :

- Public/âge (**6-8, 9-11, 12 et +**).
- Niveau de complexité dans la mise en oeuvre des activités (facile/intuitif, demande des connaissances de base, **nécessité de prérequis techniques spécifiques**).
- Temps à consacrer à l'activité (**une séance de 1h, une demi-journée, une journée, activité sur la semaine**).

Intérêts pédagogiques :

- Cette installation peut permettre de sensibiliser le public à usage artistique des outils numériques dans la mesure où l'activité est ludique et le résultat immédiatement perceptible.
- Cette technologie est également un moyen de découvrir une forme culturelle urbaine : le graffiti, avec sa beauté, ses codes spéciaux ...
- Cette activité peut-être le moyen d'éveiller les jeunes à l'art en général, d'interroger la place et le rôle de l'artiste dans la société.



Artefacts

Société coopérative de production à capital variable et à responsabilité limitée (SCOP)

108 rue de bourgogne

45000 ORLEANS

Tel. 02 38 72 60 76

Siret 527 840 00013 - APE 7830Z

www.artefacts.coop



FreeFriispray

Moyens techniques nécessaires à la réalisation de l'activité :

- Une bombe de peinture équipée d'une diode infra-rouge
- Une Wiimote
- Un écran
- Une clef bluetooth
- Un ordinateur sous Windows

Prérequis pour réaliser l'activité :

- Je sais allumer, éteindre l'ordinateur, utiliser le clavier et la souris, discriminer une information sur l'écran.
- Je sais raccorder un appareil un périphérique à un ordinateur.
- Je conçois qu'il est possible de transmettre des informations à un ordinateur autrement que par le clavier et la souris.
- Je sais installer un vidéoprojecteur.
- Je respecte les consignes de sécurité liées à l'utilisation des matériels informatiques ; je coopère avec les autres participants de l'activité.

Synopsis d'activités

- Encadrer l'activité dans le cadre d'un jeu du type Pictionary.
- Réaliser un Cadavre exquis.
- Sur une image de fond, réaliser des peintures « à la manière de ».
- Réaliser les bombes de « peinture ».
- Faire des courses à l'intérieur de labyrinthes (images de fond).
- Possibilités de sauvegarder les créations et de les exporter sur des supports numériques.

Informations générales :

Nous vous proposons ici un support d'activités éducatives dont la présentation sous la forme d'une fiche et leurs contenus ont été imaginés pour être accessibles au plus grand nombre.

Ces supports d'information rendent compte d'un projet éducatif dont nous présentons plus loin quelques éléments de compréhension.

Vous ne trouverez dans cette fiche que les informations synthétiques qui concernent la technique qui s'y rattache, les enjeux pédagogiques et les conditions générales de mise en place des activités qui en découlent. Nous avons imaginé d'autres supports plus complets pour guider celui/celle ou ceux qui seront chargés d'intervenir auprès des publics.

A partir de ce support il est envisageable de mettre en place des activités de courtes durées ou d'une durée plus importante développées d'une manière continue ou répétée. Il est tout aussi possible de modifier leurs contenus pour vos besoins, d'adapter les outils et nos propositions à votre réalité et à vos publics.

A l'origine de ces supports pédagogiques se trouve une réflexion croisée de plusieurs structures associatives qui s'investissent dans le champ artistique, de l'éducation et des médias. Elles coopèrent encore pour explorer de nouvelles technologies qui nous permettront de renouveler notre palette de supports pédagogiques.



Posture pédagogique :

Internet, la télé, la radio, les jeux vidéos, les téléphones portables sont devenus des vecteurs de socialisation primordiaux, au regard du temps que les enfants et les jeunes y consacrent chaque jour dont il faut tenir compte pour les aider à se construire en tant que personnes et adultes autonomes.

Il nous est donc apparu nécessaire de favoriser des logiques d'éducation aux multi-médias dans une posture prospective, collaborative, critique, pour s'assurer que les jeunes sauront dompter ces technologies de l'esprit, ne céderont pas aux sirènes consuméristes fardées de marketing en leur préférant une attitude distanciée et responsable.

Développer le libre arbitre, la capacité à s'informer, à s'exprimer, à porter un jugement critique sur les informations que véhiculent les médias, à jouer un rôle en tant que citoyen et au delà encore réussir à donner du sens au vivre ensemble, tout cela constitue autant d'enjeux à saisir pour nos générations actuelles et futures.

Ces pour aborder ces questions de façon transversale que nous avons imaginé travailler sur ce type d'outils techniques et pédagogiques. Nous les avons voulu attractifs, simples par leur utilisation et suffisamment documentés pour être aussi évolutifs.

Avec le soutien de
l'association
Labomedia et de
l'association Ping.



labomedia



labomedia