

Projet « Concours de masques de monstre »

2007/2008

► **Le projet** : réalisation d'un bestiaire fantastique en ligne avec élection du meilleur masque.

Les différentes communications avec l'organisateur se feront par courrier électronique :

1. demande d'inscription
2. réception de la confirmation d'inscription
3. réception du guide pas à pas pour l'envoi d'une pièce jointe + la fiche de fabrication proposée
4. envoi de la production en pièce jointe (photo numérique ou image scannée d'une œuvre en 2 ou 3 dimensions)
5. 1^{er} vote après consultation du bestiaire en ligne (niveau circonscription), en réponse à la sollicitation de l'organisateur
6. consultation du classement (en ligne) + 2^{ème} vote (niveau départemental).
7. consultation du classement final.
8. réception tout au long du projet de petites fiches qui nourriront la dimension arts visuels du projet

Durée totale : 3 périodes, périodes 2, 3 et 4

Public visé : cycle 3

► **Compétences du B2I** :

Échanger avec les technologies de l'information et de la communication

Envoyer et recevoir un message.

Dire de qui provient un message et à qui il est adressé.

Trouver le sujet d'un message.

Trouver la date d'envoi d'un message.

► **Compétences du domaine des arts visuels** :

Réaliser une production en deux ou trois dimensions, **par groupe de deux élèves** de préférence, menée à partir de consignes précises.

Identifier et nommer quelques références artistiques, pouvoir les caractériser simplement Constaté les points communs et les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes

► **Calendrier** :

Etape	Intitulé	Rôle des acteurs
1	Initiation et inscription	Animateur informatique ou conseiller pédagogique TICE : <ul style="list-style-type: none">○ Création d'un compte de messagerie puis installation et paramétrage d'un logiciel de messagerie○ Présentation du projet au groupe classe○ Prise en charge de petits groupes pour initiation à la messagerie afin que chaque élève puisse s'inscrire au concours.
		Elèves : <ul style="list-style-type: none">○ Accepter le projet○ S'inscrire au concours par messagerie électronique○ Réceptionner la confirmation d'inscription○ Participer à une action de tutorat pour un autre groupe d'élève Maître : <ul style="list-style-type: none">○ Assurer la gestion des groupes
Durée estimée : une journée		
Date butoir : 18 janvier		

2	Création et diffusion	<p>Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réception d'un message, ouverture et impression des pièces jointes (individuellement ou par groupe) ○ Réalisation de l'œuvre plastique (dessin, masque, sculpture, photomontage, ...) scannée ou photographiée ○ Envoi de l'image numérique de l'œuvre <p>Maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assurer la gestion des groupes ○ Assurer l'assistance technique. <p>Animateur informatique ou conseiller pédagogique TICE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Envoi en pièces jointes à chaque élève d'un guide pas à pas pour joindre un fichier à un message et d'un exemple de fiche de fabrication ○ Réception des messages avec images, mise en ligne des travaux et envoi du lien vers le site.
<p>Durée estimée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le travail sur la messagerie : ± 30 mn par élève - pour la réalisation d'un masque + photo + envoi : 5 séances de ¾ d'heure 		
Date butoir : 7 mars		
3	Votes 1 et 2	<p>Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réception d'un message, consultation du site, réponse au message avec votes : 1^{er} vote pour choisir le meilleur masque de la circonscription, 2^{ème} vote pour choisir le meilleur masque parmi les vainqueurs de chaque circonscription. <p>Maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assurer la gestion des groupes ○ Assurer l'assistance technique. <p>Animateur informatique ou conseiller pédagogique TICE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Collecte des votes, établissement des classements et envoi de ceux-ci.
<p>Durée estimée : ± 20 mn par élève (pour chaque consultation + vote)</p>		
<p>Date butoir vote 1 : 4 avril Date butoir vote 2 : 2 mai</p>		
4	Clôture	<p>Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réception d'un message et consultation du classement final. <p>Maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assurer la gestion des groupes ○ Assurer l'assistance technique ○ Evaluer ○ Utiliser les livrets B2I.
<p>Durée estimée : ± 10 mn par élève</p>		
Date butoir : 23 mai		
Tout au long du projet		<p>CPD arts visuels</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Envoi de petites fiches présentant des œuvres et des artistes en rapport avec le thème du projet <p>Elève</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Réception des messages et consultation des pièces jointes

➤**Remarques :**

Une autorisation de diffusion des productions devra être obtenue des parents.

Chaque élève devra posséder un livret élève B2I sur papier ou informatique en utilisant l'application gestion du B2I proposée ici <http://hebergement.ac-poitiers.fr/ecoles79/peda2006/tice/b2i.htm>.

Chaque envoi de messages électroniques par l'animateur aux élèves sera annoncé sur la messagerie de l'école.

Chaque photo de masque sera si possible renommée avec le nom du monstre. Les photos seront si possible prises sur un fond noir.