



De quoi j'ai l'air ?

Qu'est-ce que je porte ?
Qu'est-ce que je supporte ?

RECUEIL D'ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

DOMAINE DES ARTS

Activités proposées :

ARTS PLASTIQUES

- Campagne de sensibilisation
- Création d'un logo

Campagne de sensibilisation

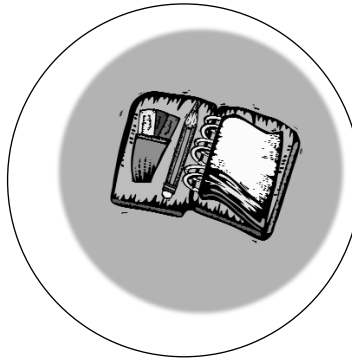
RÉSUMÉ



Il s'agit de mettre sur pied une campagne de sensibilisation sur le vêtement à la lueur de l'ensemble des connaissances acquises dans tous les domaines d'apprentissage. Dans un premier temps, en plénière, il s'agira de dresser une liste des activités de la campagne : publicité, exposition, kiosques, diffusion télévisuelle, tracs, conférences, programmation, etc.

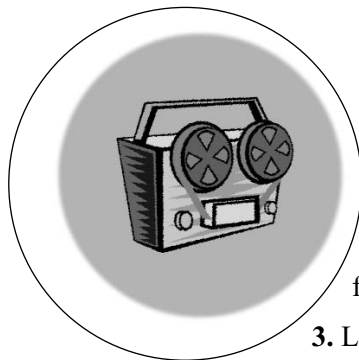
Dans un second temps, il s'agira de se partager les tâches. Finalement, il faudra créer le matériel nécessaire à la réalisation de la campagne.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

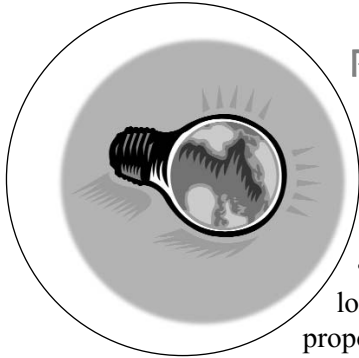


- Toute la documentation recueillie autour du thème du vêtement.
- Matériel d'arts plastiques disponible.

DÉROULEMENT



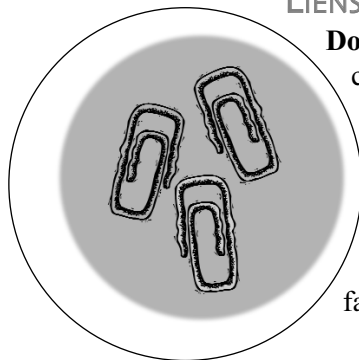
1. En plénière, on dresse la liste d'activités de la campagne de sensibilisation.
2. Puis, chaque élève choisit, selon ses intérêts, l'activité à laquelle il travaillera. Un secrétaire prend en note la liste d'activités et pour chacune d'elles, le nom de chaque élève qui participera à sa réalisation. Ainsi, de petites équipes seront formées pour chaque activité.
3. Les élèves se réunissent en équipe et planifient les étapes à suivre, l'échéancier, le rôle de chacun ainsi que le matériel nécessaire à la préparation de l'activité.
4. Les élèves se mettent au travail.



RECOMMANDATIONS

- Tout de suite après la tenue du jeu de rôle, suggérer aux élèves la préparation d'une campagne de sensibilisation au sein de l'école. Ainsi, au cours des différentes activités proposées par les enseignants des autres domaines d'apprentissage, les élèves garderont en tête la campagne de sensibilisation.
- Il serait préférable de commencer la préparation de la campagne de sensibilisation lorsque les enseignants des autres domaines d'apprentissage auront terminé les activités proposées dans les guides pédagogiques.
- Cette campagne doit se réaliser de concert avec les autres enseignants puisque des connaissances et compétences acquises dans leurs domaines d'apprentissage seront mises à profit. Par exemple, des conférences animées par les élèves de 4^{ième} et 5^{ième} secondaire sur différents sujets liés à la thématique pourront être présentées aux élèves des autres niveaux. Elles devront être réalisées en collaboration avec l'enseignant du domaine des langues (communication orale) et, par exemple, celui du domaine de l'univers social, si le sujet de la conférence concerne les organisations internationales.
- La campagne de sensibilisation peut se dérouler sur quelques jours. Tous les élèves de l'école sont invités à visiter l'exposition, assister aux conférences, etc.
- Les activités peuvent se dérouler tant sur l'heure du midi et après les cours que durant les heures de classe, il s'agira alors d'établir un horaire avec les enseignants de l'école.

LIENS AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION

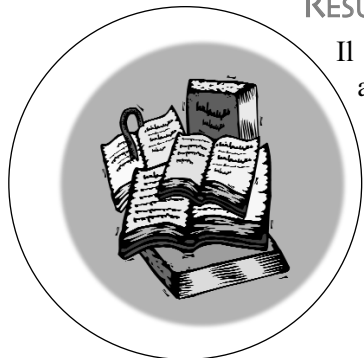


Domaines généraux de formation : vivre ensemble et citoyenneté ; environnement et consommation ; médias.

Compétences transversales : exploiter l'information ; exercer son jugement critique ; mettre en œuvre sa pensée créatrice ; se donner des méthodes efficaces de travail ; exploiter les technologies de l'information et de la communication ; coopérer ; communiquer de façon appropriée.

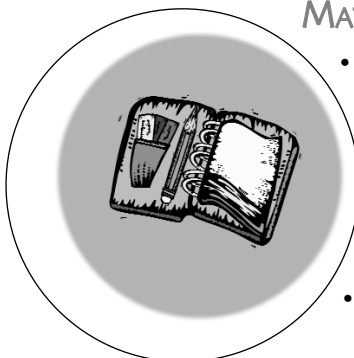
Création d'un logo

RÉSUMÉ



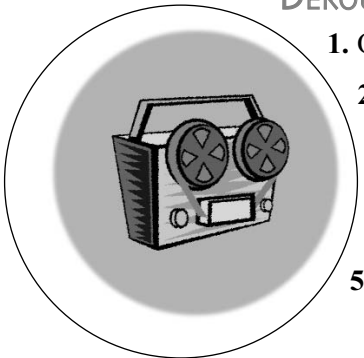
Il s'agit de concevoir un logo pour une nouvelle marque de vêtements. Dans l'industrie actuelle, environ 33% du budget de l'entreprise est investi dans ce qui a trait à la marque (publicité et commandite 8,5%, conception des modèles 13,5%, marge bénéficiaire de la marque 11%).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE



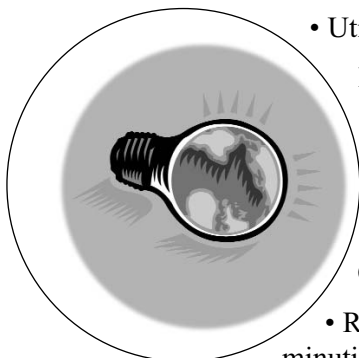
- Papier à dessin tout usage
- Crayons de plomb et gomme à effacer
- Encre de Chine
- Pinceaux 3/0
- Marqueurs

DÉROULEMENT



1. Questionner les élèves sur les caractéristiques d'un bon logo.
2. Les élèves inventent d'abord une nouvelle marque avec une calligraphie distinctive.
3. Ensuite, les élèves créent une esquisse de logo au crayon de plomb.
4. Les élèves dessinent à nouveau leur logo ainsi que leur marque avec application sur le papier à dessin tout usage, encore au crayon de plomb.
5. Lorsque le résultat est satisfaisant, les élèves repassent à l'encre de Chine ou au marqueur.

RECOMMANDATIONS



- Utilisez les renseignements suivants :

Les caractéristiques d'un bon logo

- Il est facilement reconnaissable.
- Il personnalise la marque.
- Il est simple, clair et distinctif.

- Pour ce type de travail, il est préférable d'utiliser de l'encre de Chine noire plutôt que le marqueur.

- Rappelez aux élèves que l'encre de Chine doit être utilisée de façon minutieuse.

- Les affiches pourront être exposées lors de la campagne de sensibilisation.

LIENS AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION

Domaines généraux de formation : environnement et consommation ; médias ; orientation et entrepreneuriat.

Compétences transversales : mettre en œuvre sa pensée créatrice.

