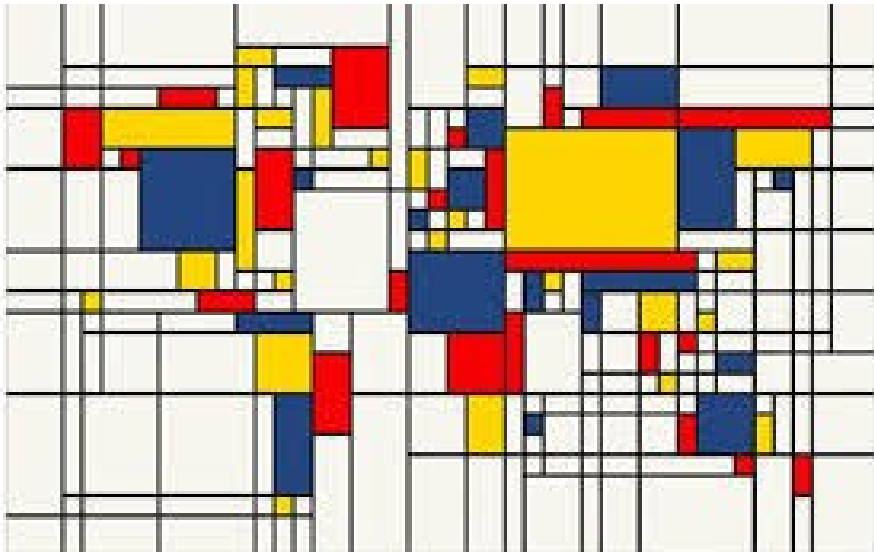
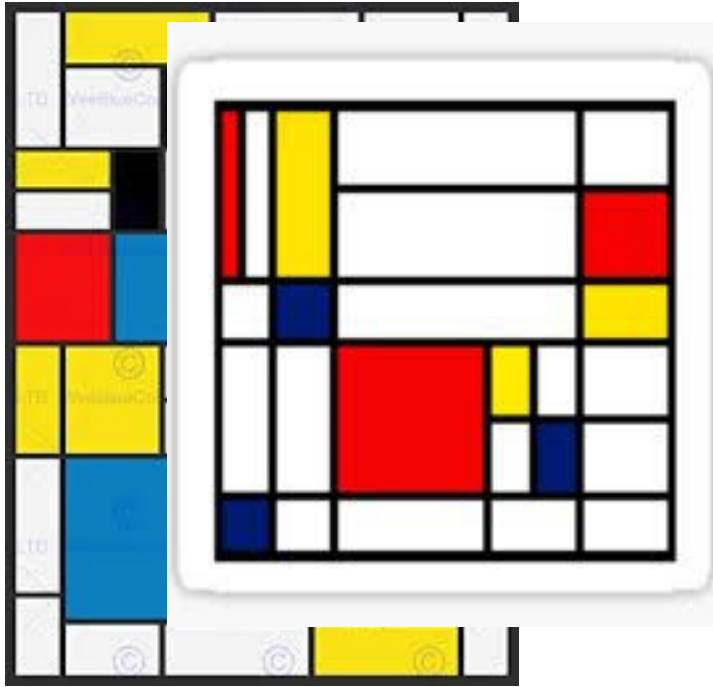


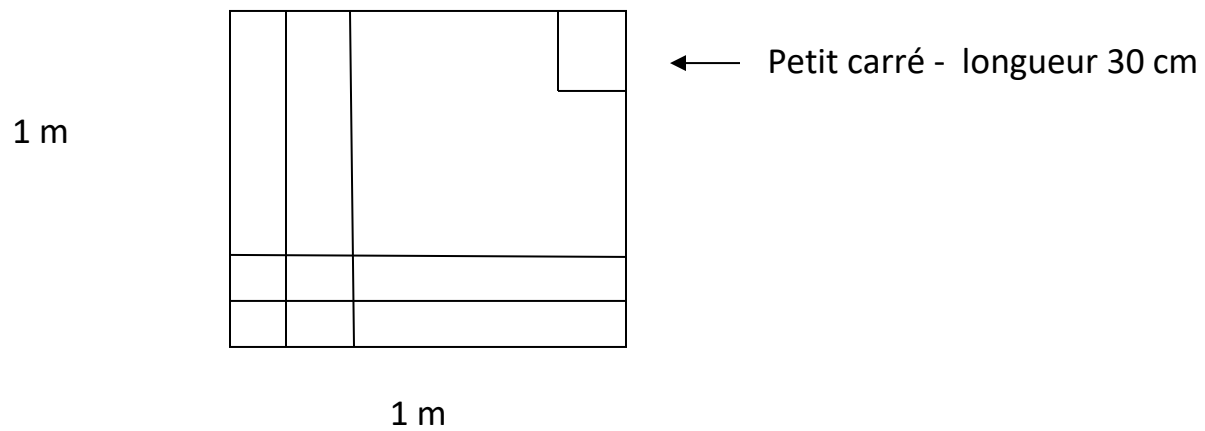
Titre clair et précis (afin d'identifier) et courte description	Œuvre d'art Créer une œuvre d'art en utilisant un Sphero
Matière à l'étude	Art visuel – 7 ^e année
Attentes / contenus	Produire diverses œuvres en deux dimensions en appliquant les fondements à l'étude et en suivant le processus de création artistique. Communiquer son analyse et son appréciation de diverses œuvres d'art en utilisant les termes justes et le processus d'analyse critique.
Compétences globales ciblées	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser et interpréter des œuvres - Communiquer des informations - Créativité et innovation - Élaborer et utiliser des modèles
Déroulement de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter des œuvres d'art d'un artiste (ex. Piet Mondrain) - Analyser et apprécier des œuvres d'artistes - Créer une œuvre d'art en deux dimensions en s'inspirant des œuvres d'artistes
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Sphero (application edu) - Œuvres d'artistes (ex. : J. Miro, Piet Mondrain...) - Peinture - Papier grand format
Feuilles de routes / annexes	Exemples d'œuvre (annexe 1) Exemple de codage (annexe 2)
Liens possibles avec ressources utilisées	Aucun
Autres détails pertinents	<ul style="list-style-type: none"> - Fondements à l'étude : ligne (type, direction, qualité) et couleur (primaire, secondaire, nuance, chaude, froide, neutre)
Critères d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser et apprécier des toiles ou des œuvres d'art d'un artiste

	<ul style="list-style-type: none">- Ressortir les caractéristiques particulières de l'artiste (lignes, couleurs, formes)- Créer une œuvre en deux dimensions en se référant aux caractéristiques- Présenter son œuvre en expliquant les différentes caractéristiques reliées à l'artiste
--	--

Exemples d'œuvres de Piet Mondrain



Exemple d'œuvre et de codage



```
on start program
roll 0° at 45 speed for 3s
stop
```

Codage pour tracer les lignes de 1 m

```
on start program
roll 0° at 45 speed for 0.8s
stop
```

Codage pour tracer les lignes de 30 cm