وزارة التّربية والتّكوين
الإدارة الجهويّة للتّعليم بسيدي بوزيد

السّنة الدّراسيّة 2017 – 2018

جذاذات دروس

# مادّة التّربية التّشكيليّة

إعداد الأستاذ

عبد الرّزّاق المكوّر

مركز العمل

المدرسة الإعداديّة بالمزونـة

سيدي بوزيـد

❖ **المستوى:** التّاسعة من التّعليم الأساسي

- **مجال التعلم:** الكتابة التشكيليّة :فعل التنفيذ/درجات التنفذ
- **مجال الهدف:** التحكم بعوامل الاتساق في علاقتها بفعــل التنفيذ و أثره
- **الهدف العام :** أن يكون المتعلم قادرة على معرفة دور المعالجة الرّقميّة للعناصر الطبيعية في كتابة تشكيلية لتمرير رسالة نقدية أو فكرة ايجابية.
- **الهدف الخاص:** اكساب المتعلم قدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال وتوظيفها في الممارسة التشكيليّة من خلال تياري فن الأرض وفن الفيديو
- **الإشكاليّة:** الخام / الطبيعي .. الرّقمي / اليدوي

# ❖ مشروع تشكيليّ ع7دد

- **السند** : مقطع فيديو حول فن الأرض
- **الوسائط**: عناصر طبيعية مختلفة ..آلة تصوير رقمية..هاتف ذكي.. حاسب آلي...آلة عرض فيديو..10دق + 20دق
- **التعليمات**:

*ابحث عن رسالة تشكيلية من خلال عناصر الطبيعة.

*شارك صديقك لانتاج عمل تشكيلي بمؤثرات رقميّة متنوّعة.

*عمل فرقي (3 تلاميذ) مع حفظ العمل بصيغة (**.jpg** أو **.avi**)

https://www.youtube.com/watch?v=lg3LrioKJBo

https://www.youtube.com/watch?v=f7sZv4_0Fxg

# النقاش التقييمي: (15 دق)

طرح أسئلة حول: كيف يمكن للشيء الطبيعي أن يتحوّل إلى كتابة تشكيلية؟ (2 دق)
* أين يكمن التدخل الانساني في الطبيعي ؟ وعلى أي أساس؟ (3 دق)
* كيف يمكن ادماج الأثر الفني في الفضاء الرّقمي؟ كيف يمكن معالجته؟ وماهي البرمجيات المتاحة والمناسبة والأيسر للمعالجة الرقمية؟ (10 دق)

من أنواع الكتابة التشكيلية نجد:

* الرسم: تتحول الأرض إلى حامل لعناصر ورموز تشكيلية.
* النحت: في الكتلة (تراب / طوب ) حجر .. طين.. وطرق تشكيليها.
* التجميع: التأليف بين عناصر طبيعة مختلفة الخصائص في تكوين ثلاثي.

العمل على الذهاب تشكيليا إلى ما بعد ظاهر الأشياء وابراز كنهه وماهيته.
النظر إلى الأشياء نظرة تشكيلية باستثمار كل العناصر المحيطة به: شمس .. ماء.. رياح.
التحول من الطبيعي إلى الفني مرورا بالتدخل الانساني على الشيء
متى يصبح الشيء الطبيعي عملا فنيا؟ باكسابه رسائل ايجابية للمشاهد وباكسابه جمالية نابعة من معرفة الشيء وتفجير طاقته الكامنة. فيصبح الشيء عملا فنيا عندما يُنظر له على أنه فن ويستدعي بذلك القراءة الجمالية لمكوناته وتشكّلاته.

يكتسب الشيء قيمة مادية اذا ارتبط بالحقل الفني
ضرورة التأكيد على العلاقة الجدلية القوية بين الانسان والطبيعة / الأرض .. هذه الروابط تكشف عن علاقة حضور.. تأثير وتأثر متبادل.

*في مرحلة ثانية يتم التّساؤل عن طرق المعالجة الرقميّة وعن التطبيقات والبرمجيات المستغلة لذلك الفعل.
اعتماد التطبيقات الجاهزة في الآلة الرقمية أو الهواتف الذّكيّة لتغيير الألوان أو الخصائص البصريّة كالحياكة مثلا,
يكمن دورالتلميذ هنا في الاختيار ويقف عند ذلك وليس في الفعل ويتجاوز ذلك – وهو موقف تشكيليّ سلبيّ الى حدّ ما لان العمل التشكيلي يقوم بالاساس على الفكرة والفعل.
يتم التّساؤل عن البرمجيات الخاصة في المعالجة الرقميّة للصورة:

- أغلبها مشفرة إن لم تكن مقرصَنَة.
- لايمكن الحصول عليها لأن تكلفتها مرتفعة
- تستوجب خصائص مميزة للحاسوب حتى يتم تنزيلها في أحسن الظروف
- معقدة في أدواتها تستوجب معرف مسبقة للتمكن من اتقانها

هل من برمجيات بديلة يكون فيها التلميذ فاعلا تدفعه إلى مزيد الخلق والابتكاروتعزز دافعيّته

- هنا يتدخل الأستاذ ليبن للتلاميذ البرمجيات الحرة مفتوحة المصدر(ب,ح,م,م) لاعتمادها كبديل عمليّ وضروري للبرمجيات المشفرة وذلك من خلال الكشف عن بعض خصائصها ومميزاتها :
- يكشف الأستاذ لتلاميذه على أن (ب,ح,م,م) تتميز بكونها تشتمل على 4 حريات هامة وهي: حرية الاستعمال + حرية تعديلها + حرية تطويرها وتحسينها + حرية نسخها وتنزيلها
- يوضّح الأستاذ لتلاميذه على أن (ب,ح,م,م) تسمح بانفتاح المحيط المدرسي على مثيله المنزلي وذلك بامكانية امتداد العمل على نفس البرمجيات في المنزل الشيء الذي لاتسمح به البرمجيات المشفرة إلا للبعض
- يفسّر الاستاذ لتلاميذه بأن (ب,ح,م,م) تسمح باحترام الملكية الخاصة وتحفظ حقوق الناشر للبرامج المغلقة.

## المراجع التّشكيليّة:

*الفن الفقير Arte Povera

جوزابّي بينوني **Guiseppe Penone**

لنلمس الأرض 2014

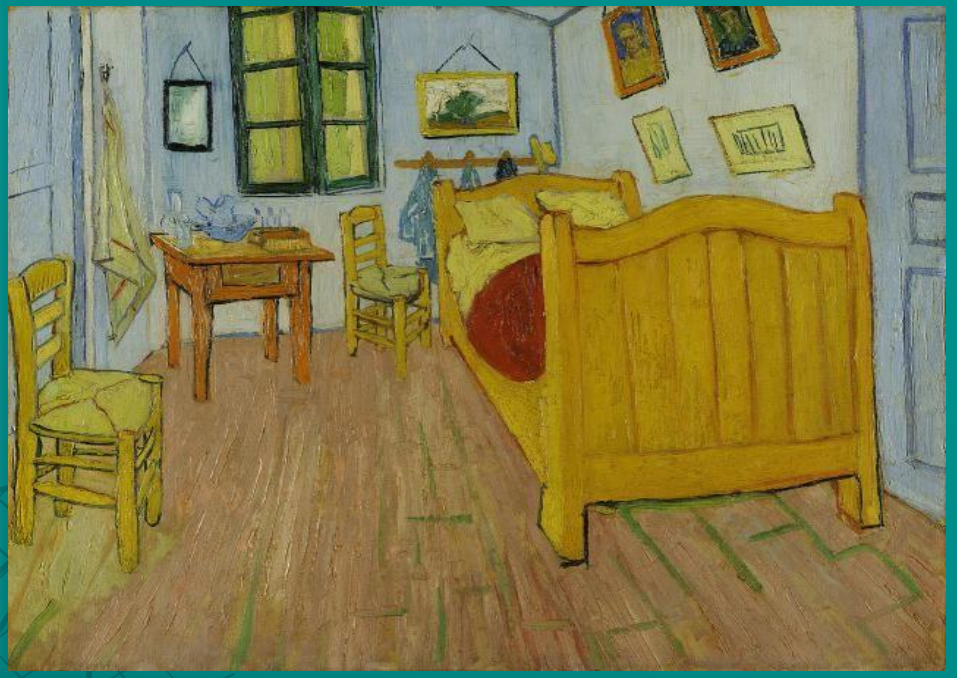
يحاول بينوني أن يكشف حضورا إنسانيّا داخل مجسّماته التي تذكر بنقاء الطبيعة ومن ثمة حضور الفنان في الفضاءات اللاثقافية.

*الفن الرّقمي l’art numérique

بيت فان غوغ بمعالجات رقميّة مختلفة

1: غرفة فان غوغ بمؤثرات ضوئيّة للفنانة بعنوان : **Puzzle Museum** 1989

Artiste: Flavia Alman



Giuseppe Penone l'arbre des voyelles 1999

https://www.youtube.com/watch?v=_cWHxyJDkw8

# 15 ans après la tempête de 1999

https://www.youtube.com/watch?v=fb_83gFTjJY

https://www.youtube.com/watch?v=U6JzKc77bVQ

# L'artiste italien Penone expose ses arbres à Versailles

https://www.youtube.com/watch?v=GQEgQPpDH3c

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

الصورة الأصليّة

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

الصورة الأصليّة

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

الصورة الأصليّة

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

الصورة الأصليّة

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

بعد التّدخل بمؤثرات رقمية

الصورة الأصليّة

بعد التدخل بمؤثرات رقمية

**Meilleur logiciels ou sites web pour les éléves des 7°, 8°, 9° base du collége**

1. **Création de dessin animé (2D)**
   - Moho ou anime studio (https://moho.fr.uptodown.com/windows)
   - Adobe Flash (https://www.adobe.com/support/flash/downloads.html)
2. **Modelisation, texture et animation 3D**
   - https://www.tinkercad.com
   - https://makers.leopoly.com/start-from-scratch
   - blender (https://www.blender.org/download/)
   - Google sketchup (https://www.sketchup.com/fr)
   - 3dsmax (https://www.autodesk.com/products/3ds-max/overview)
   - Maya (https://www.autodesk.com/products/maya/overview)
   - Cinéma 4d (https://www.maxon.net/fr/produits/cinema-4d/cinema-4d/)
3. **Création de jeux 3d**
   - Kodu(https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056)
   - Unity 3d(https://unity3d.com/fr/get-unity/download)
   - RPG maker (http://www.rpgmakerweb.com/download)
   - Game studio (http://www.3dgamestudio.com/)
4. **Initiation à la programmation**
   - Scratch ( https://scratch.mit.edu/)
   - Robomind ( http://www.robomind.net/fr/)
5. **Création simple de plan (Maison, Villa, Immeuble) en 3d**
   - Sweet home (http://www.sweethome3d.com/fr/)
   - Archicad (http://www.graphisoft.com/downloads/)
   - Spacedesigner (https://www.spacedesigner3d.com/fr)
6. **Création d'application google play store et apple store en ligne**
   - Appinventor (http://appinventor.mit.edu/explore/)
   - http://www.makemedroid.com/fr/
   - https://creatusapps.net/fr/
   - http://appyet.com/
   - http://www.apps-builder.com/
   - https://fr.goodbarber.com/pwa/
   - http://www.appsbar.com/

**PARENTS :**

**Tu viens d'arriver sur ClassDojo ?**

1. Télécharge gratuitement l'application ClassDojo
2. Inscription en tant que « Parent »
3. Saisir le code de parent ci-dessous
4. C'est tout :)

PSF5KMHXW

**Tu es déjà un utilisateur/ une utilisatrice ClassDojo ?**

1. Connexion à l'application ClassDojo
2. Appuie sur « Ajouter un code de parent »
3. Saisis le code de parent ci-dessous
4. C'est tout :)

PSF5KMHXW

Ou rejoins notre classe sur www.classdojo.com/PSF5KMHXW

**ÉLÈVES :**

محمد أمين مصباحي, télécharge ou ouvre l'application ClassDojo et saisis le code suivant pour rejoindre notre classe :

SJZFR9TCK

اتمام العمل في المنزل وتنزيله بفضاء القاعة الافتراضي
كيفية تنزيل العلم في الفضاء الرّقمي لقاعة التّشكيليّة
1 – ادخل للموقع
2- قم بنسخ الشفرة الرّقمية ثم ابحث عن اسمك
أو بإدخال المعرف الرقمي الخاص بك للدخول
مباشرة للغرفة الخاصة بك
3- قم باضافة العمل بصيغة jpg بغرفتك الخاصة