

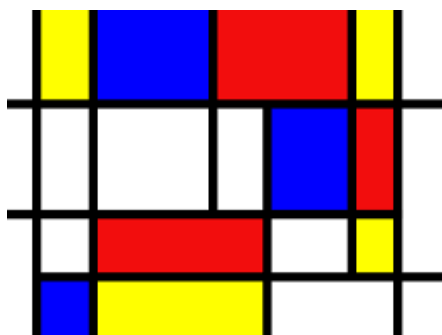
Réaliser des créations plastiques personnelles

Nom de l'élève : _____

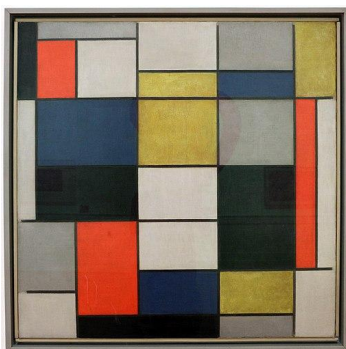
Inspiration

Artiste et/ou courant artistique : Mondrian - Art abstrait

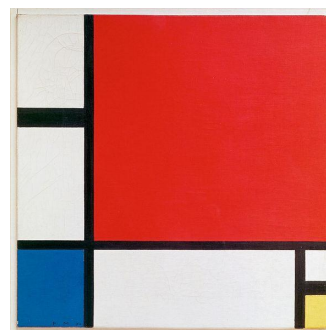
Quelques oeuvres inspirantes



[Source 1](#)



[Source 2](#)



[Source 3](#)

Élaboration

Éléments retenus du langage plastique :

formes angulaires (quadrilatères), lignes horizontales et verticales, couleurs primaires, traits noirs

Quelques éléments en programmation utiliseras-tu?

Mouvement - **Apparence** - Son - Événements - **Contrôle** - Capteurs - Opérateurs - Variables - **Stylo** - Autres

Mouvement : avancer - axes x et y

Contrôle : répéter

Stylo : lignes noires

Apparence : montrer des quadrilatères

Mise en perspective

Nom de ton oeuvre : Activités créatives Mondrian

Lien du programme : <https://scratch.mit.edu/projects/386353543>

Explique ton oeuvre

Pourquoi as-tu choisi cet artiste, ces œuvres, quels messages ou émotions veux-tu transmettre?

Je trouve que les œuvres de Mondrian sont faciles à programmer avec Scratch et on peut faire ressortir les traits noirs et les espaces blancs.

As-tu réajusté ton programme lors de la réalisation?

Au début, je pensais que Scratch pourrait tracer les quadrilatères, mais j'ai décidé de les dessiner à l'aide des blocs d'apparence.