

Pixel Art



Réaliser une production en post-it

Attendus de fin de cycle 2

Mathématiques

- Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.
- Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.

Arts plastiques

- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Questionner le monde

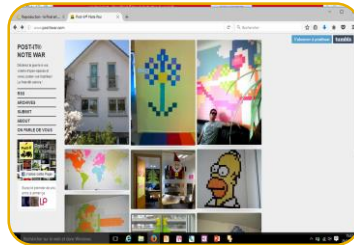
- Découvrir des outils numériques pour dessiner.

- 1 • **Découverte: le post-it art**
- 2 • **Apport scientifique: les pixels**
- 3 • **Pixellisation d'un dessin**
- 4 • **Pixel Art**
- 5 • **Entraînement(s)**
- 6 • **Production libre**



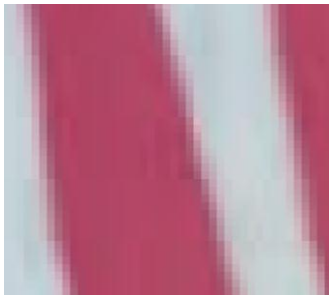
1- Découverte: le post-it art

Le post-it art consiste à réaliser des images ou des motifs en utilisant des carrés de couleurs. Dans les années 2000, lors de la Post-it War, les participants utilisent des Post-it pour créer des représentations géantes de personnages de bande dessinée, de logos d'entreprises, de paysages, de messages humoristiques et bien plus encore sur les vitres de leur entreprise. Aujourd'hui, on peut encore croiser sur certains bâtiments ou au coin d'une rue (en céramique), des représentations façon « Post-it art ». Sur internet, il suffit de faire une recherche en entrant les mots clés Post-it war pour avoir de multiples exemples.

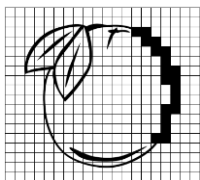


Page d'accueil site www.postitwar.com (fermé)

2- Apport scientifique: les pixels



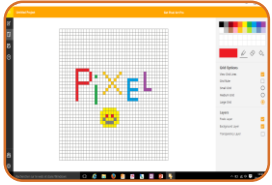
- Observation d'images, de journaux imprimés à la loupe ou agrandis à la photocopieuse : comment est constituée une image ? Puis zoomer sur des images en utilisant un logiciel éditeur d'images (par exemple [xview](#) ou [photofiltre](#)).
- Mise en commun : on voit des petits carrés (apporter le vocabulaire « pixels »). Mettre en relation les pixels et les post-it découvert en cherchant des images de Post-it war.
- Possibilité d'établir une trace écrite du type : « Une image numérique est composée de petits carrés appelés pixels. De loin, on ne voit pas les pixels mais une image continue. »



3- Pixellisation d'un dessin

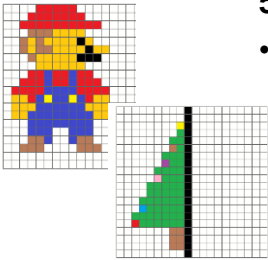
- Donner un dessin simple en noir et blanc (une fleur, un soleil, une maison,...) ainsi qu'un quadrillage 32 x 32 (sur papier calque ou papier blanc).
- Consigne: « Superposer le quadrillage au dessin puis colorier tous les carrés par lesquels passe un trait du dessin. »
- Montrer un exemple pour que les élèves colorient bien l'intégralité de la case et s'assurer que les 2 feuilles ne se décalent pas (trombones, Patafix, ...)
- Observation des dessins pixellisés.

4- Pixel Art



- Utiliser le logiciel Pixel Art ([téléchargeable gratuitement ici](#)).
- Présenter rapidement le logiciel (outils gomme et couleur; différents formats au choix).
- Représenter dans un premier temps l'objet le dessin pixellisé en séance 3 puis un dessin issu du Post-it art (pas trop difficile). En proposer plusieurs.
- Mise en commun des productions (sur écrans ou à imprimer).

5- Entraînement(s) sur Pixel Art et sur fiche



- Rechercher des modèles sur Internet ou les créer soi-même. En tapant les mots clés : pixel art / symétrie, on trouve d'innombrables fiches et dessins pour tous les niveaux libres pour le téléchargement.

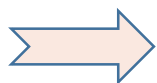
Reproduction en symétrie axiale avec des dessins simples pour commencer, puis de plus en plus compliqués (dessins touchant ou pas l'axe de symétrie).

- Reproduction / Création sur papier ou avec le logiciel Pixel Art.

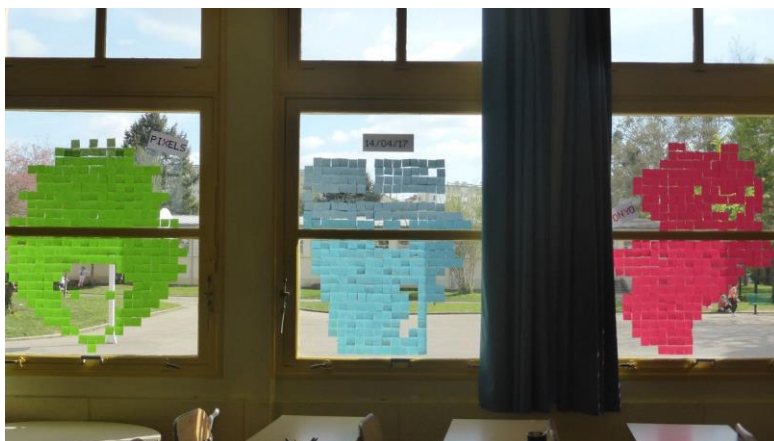
6- Production libre avec des Post it



- Réalisation de sa production en post-it à partir de la version imprimée de Pixel art ou bien de sa grille papier sur les vitres de la classe, le hall de l'école, ...



Pour aller plus loin : séance clé en main Cycle 3 sur le site Tice 87 : rubrique Enseignants (Projets clé en main)



Projet réalisé par la classe de CE1
de Pierre Cassagne, avril 2017
(Ecole élémentaire du Vignal, HV2)



Document réalisé en 2017 par Mickaël Dubost IMF
(CPD numérique 2016-2018) - Actualisation juin 2023 JC Marquet (ERUN)

