

# GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :  
**ARTS VISUELS**

ARTIST :  
**ANDY AKANGAH**

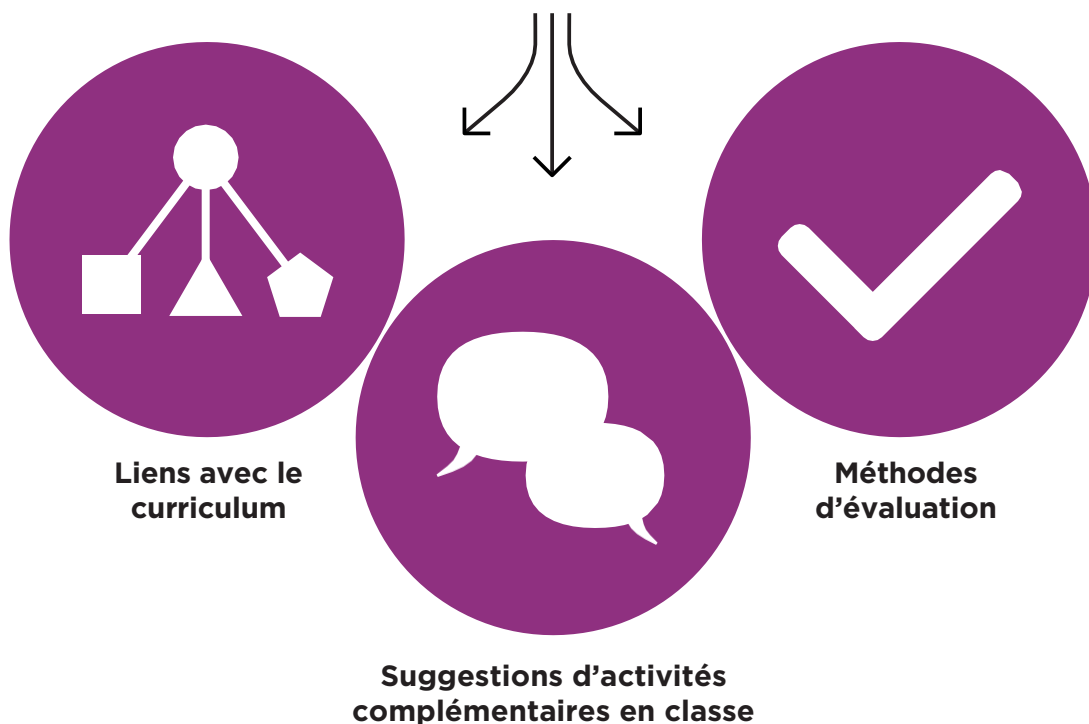


**Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.**

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

## GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'artiste:



# TABLE DE MATIÈRES

<b>GUIDE D'ÉTUDE: ARTS VISUELS</b> .....	<b>4</b>
Présentation du programme .....	4
Liens avec le curriculum.....	4
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion) .....	7
<b>ARTS VISUELS Aperçu</b> .....	<b>10</b>
<b>ANNEXE</b> .....	<b>11</b>
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	11
Santé et bien-être des élèves .....	12

# GUIDE D'ÉTUDE: ARTS VISUELS

## BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE AVEC ANDY

### Présentation du programme

**Nom de l'artiste:** Andy Akangah

**Biographie de l'artiste:** Andy Akangah, artiste béninois basé au Canada, est fondateur d'AKARTS Comics. Inspiré du hip-hop, il crée des œuvres mêlant BD, animation et streetwear. Il collabore avec la NBA, Microsoft, le gouvernement du Canada et plus. Son objectif : promouvoir l'art numérique, valoriser la culture noire et former la prochaine génération de créateurs de personnages.

**Description du programme:** Lancez-vous dans le monde passionnant de la bande dessinée numérique avec l'artiste visuel Andy Akangah ! Au cours de cet atelier pratique, les participants apprendront à dessiner, à encre et à colorier numériquement une scène de bande dessinée tout en explorant des techniques de dessin dynamique, de texture et d'atmosphère. L'artiste partagera son parcours créatif et accompagnera les participants tout au long des étapes nécessaires pour faire vivre leurs histoires à l'aide d'outils numériques accessibles. Exigences techniques : Le participant doit avoir accès à un Chromebook à écran tactile



doté de Chrome Canvas. MASC peut fournir un maximum de 5 iPads sur demande, si nécessaire.

**Discipline Artistique:** Arts visuels

**Niveaux scolaires recommandés:**

Mat. - 12e

**Logistique de la session:** En ligne, Le participant doit avoir accès à un Chromebook à écran tactile doté de Chrome Canvas. MASC peut fournir un maximum de 5 iPads sur demande, si nécessaire.

**Vocabulaire/Glossaire:** [Cliquez ici](#)

# BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE AVEC ANDY

## Liens avec le curriculum

### Thèmes d'apprentissage

- Volet A - Création et présentation
  - Démontrer des connaissances et des compétences émergentes à travers l'exploration et la participation au théâtre, à la danse, à la musique et aux arts visuels. (Mat-3e)
  - Appliquer le processus créatif pour produire une variété d'œuvres d'art, en utilisant les éléments, les principes et les techniques des arts visuels afin de communiquer des sentiments, des idées et des compréhensions. (1re-8e)
  - Produire des œuvres d'art, en utilisant une variété de médias/matériaux et de technologies émergentes, et des techniques, et démontrer une compréhension d'une variété de façons de présenter leurs œuvres et celles des autres. (9e-12e)
- Volet C - Exploration des formes et contextes culturels
  - Démontrer une compréhension d'une variété de formes, de styles et de techniques artistiques du passé et du présent, ainsi que de leurs contextes sociaux et communautaires. (1re-8e)
  - Analyser comment les pratiques artistiques passées et contemporaines reflètent des enjeux culturels, sociaux et environnementaux, et réfléchir à la place de l'art dans un contexte global. (9e-12e)

# BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE AVEC ANDY

## Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

J

### Avant

- Quels types de personnages aimes-tu ? (Superhéros, animaux, etc.)
- Que penses-tu que sont les bandes dessinées ?

### Pendant

- Que fait ton personnage dans l'image ?
- Quelles couleurs rendent ta scène amusante ou excitante ?

### Après

- Qu'as-tu préféré dessiner ?
- Comment ton image raconte-t-elle une histoire ?

**1<sup>e</sup> - 3<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

### **Avant**

- Quel est ton personnage de bande dessinée ou de dessin animé préféré?
- Quel genre d'histoire pourrais-tu raconter avec des images ?

### **Pendant**

- Que ressent ton personnage ? Comment peux-tu le montrer dans ton dessin ?
- Que se passe-t-il dans ta scène de bande dessinée ?

### **Après**

- Comment as-tu choisi les couleurs pour ton œuvre
- Qu'est-ce qui était amusant ou difficile dans le fait de dessiner sur un écran ?

**4<sup>e</sup> - 6<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

### **Avant**

- Qu'est-ce qui rend un personnage intéressant dans une bande dessinée?
- Comment la couleur ou la forme aident-elles à raconter une histoire ?

### **Pendant**

- Quels outils ou techniques t'aident à montrer l'action ou l'émotion ?
- Comment utilises-tu l'espace dans ta case pour guider l'histoire ?

### **Après**

- Qu'as-tu appris sur le dessin numérique ?
- Comment pourrais-tu continuer cette histoire dans une autre case ?

**7<sup>e</sup> - 8<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

### **Avant**

- Quels styles ou influences artistiques (anime, art de rue, etc.) apprécies-tu?
- Comment peux-tu exprimer ton identité à travers la création d'un personnage ?

### **Pendant**

- Comment utilises-tu des outils comme les calques ou les pinceaux pour construire ta scène ?
- En quoi le design de ton personnage reflète-t-il son humeur ou sa personnalité ?

### **Après**

- Quelles techniques du processus d'Andy as-tu trouvées les plus utiles ?
- Comment pourrais-tu développer ton œuvre en une courte bande dessinée ou un fanzine ?

**9<sup>e</sup> - 10<sup>e</sup>**  
**ANNÉE**

### **Avant**

- Comment le mélange de hip-hop, d'anime et de mode streetwear d'Andy Akangah se reflète-t-il dans son art ?
- Qu'est-ce qui, selon toi, rend la bande dessinée numérique unique comme forme de narration ?

### **Pendant**

- Comment expérimentes-tu avec l'atmosphère, la lumière ou le mouvement ?
- Quel message ou quelle émotion essaies-tu de transmettre à travers ta scène de bande dessinée ?

### **Après**

- Comment cette bande dessinée pourrait-elle évoluer pour faire partie d'un portfolio plus vaste ?
- Comment l'art numérique peut-il refléter ta voix, ta culture ou ton point de vue ?

# ARTS VISUELS

## APERÇU

Les arts visuels permettent aux élèves d'explorer l'identité, la culture et les questions sociétales par le biais de l'expression créative. Ils favorisent le développement cognitif, émotionnel, social et créatif, tout en développant l'empathie, la communication et l'esprit critique. Ces capacités améliorent non seulement les résultats scolaires, mais contribuent également à la confiance en soi, à l'intelligence émotionnelle et au bien-être général des élèves.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans l'imagination, la planification, l'interprétation et la réflexion sur le travail artistique et peuvent compléter les sessions dirigées par les artistes. Ces cadres permettent aux élèves de devenir des créateurs réfléchis, des apprenants réflexifs et des participants actifs à la construction d'un monde plus juste et plus connecté.

Les arts visuels s'intègrent parfaitement aux autres matières du programme scolaire. Ils améliorent la communication dans les arts du langage, explorent la culture et l'histoire dans les études sociales et révèlent des modèles et des concepts en mathématiques et en sciences. Ces liens interdisciplinaires aident les élèves à considérer les connaissances comme interconnectées et pertinentes pour des applications dans le monde réel.



# ANNEXE

## Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Case** : Un seul carré ou cadre dans une bande dessinée qui montre une partie de l'histoire.
- **Esquisse** : Un dessin sommaire utilisé pour planifier une œuvre d'art.
- **Atmosphère** : L'impression ou l'humeur de ta bande dessinée (par exemple joyeuse, effrayante, excitante).
- **Art numérique** : Art créé à l'aide de technologies, comme le dessin sur un ordinateur ou une tablette.
- **Arrière-plan** : Le décor ou l'endroit derrière l'action principale de ton dessin.
- **Storyboard** : Planification de ta bande dessinée en esquissant ce qui se passe dans chaque case.
- **Conception de personnage** : Création de l'apparence, de la personnalité et du style d'un personnage.

# Santé et bien-être des élèves

## Comment t'es-tu senti(e) dans ton corps et dans ta tête pendant l'activité d'aujourd'hui ?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

## Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
  - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
  - Dessiner leur tableau dans un journal
  - Écrire ou parler de ce qui les a amenés à se sentir ainsi

## Ressources supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances