



1. Introduction

Le couple « ordinateur + TuxPaint » représente un outil à part entière, outil qu'il convient d'approcher, sinon de maîtriser.

L'utilisation de TuxPaint peut permettre de valider les acquisitions « techniques » des enfants. En effet, au stade de la découverte, TuxPaint nécessite de maîtriser les manipulations de la souris : déplacement, clic et glissement.

Pour plus de renseignements à propos du logiciel (comment se le procurer, l'installer et le paramétrer), on peut se référer au document *Installer TuxPaint*.

2. Plan

Découverte du logiciel	Découverte de différents outils	Fonctions avancées
1 : Découverte 2 : Utilisation « libre »	3 : L'outil Peindre 4 : L'outil Lignes 5 : L'outil Formes 6 : L'outil tampon	7 : Dessin imposé

3. Niveau

De par sa simplicité d'utilisation et son ergonomie, TuxPaint s'adresse plutôt à un public de **cycles 1 et 2**. Pour des travaux plus poussés et des élèves plus âgés, un autre Logiciel Libre sera préférable : The Gimp.



4. Séquence 1 : Découverte

4.1. Pré-requis

Ens.	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser l'utilisation de TuxPaint - Avoir désactivé les fonctions de <i>sauvegarde</i>, <i>d'impression</i> et le bouton <i>Quitter</i>, afin d'éviter les manipulations à risque.
Enfants	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principales couleurs - Savoir manipuler la souris : déplacer, cliquer (bouton gauche), glisser (déplacer avec le bouton gauche enfoncé)

4.2. Organisation

Matériel	- Utilisation du logiciel sur un PC relié à un vidéo projecteur
Classe	<ul style="list-style-type: none"> - Séquence collective. - Demi-classe.

4.3. Objectifs

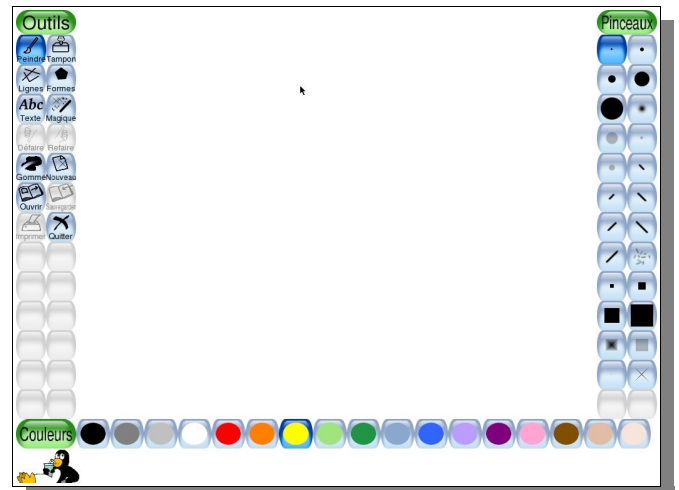
	<i>Objectifs généraux</i>	<i>Utilisation de l'outil TuxPaint</i>	<i>Dans le cadre du B2i</i>
Séq. 1 : Découverte	<ul style="list-style-type: none"> - Découverte d'un outil de création artistique - Développer le sens artistique 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir un outil, le paramétrer - Choisir une couleur - Sauvegarder son image - Ouvrir une image - Imprimer une image 	Manipulation de la souris : <ul style="list-style-type: none"> - Déplacer - Cliquer (bouton gauche) - Cliquer droit - Double cliquer - Glisser (déplacer avec le bouton gauche enfoncé)

4.4. Déroulement

5 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 1 : Découverte	<p>Écran d'accueil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On pourra profiter de cet écran pour présenter Tux (mascotte de Linux) - Un simple clic affichera l'écran principal. <p>Présentation du logiciel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La zone de dessin (comme la feuille blanche) - L'outil <i>Peindre</i>, que nous avons déjà sélectionné - La palette de couleurs, dans laquelle nous choisissons une couleur <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Montrer la relation entre le mouvement de la souris et le tracé à l'écran 	

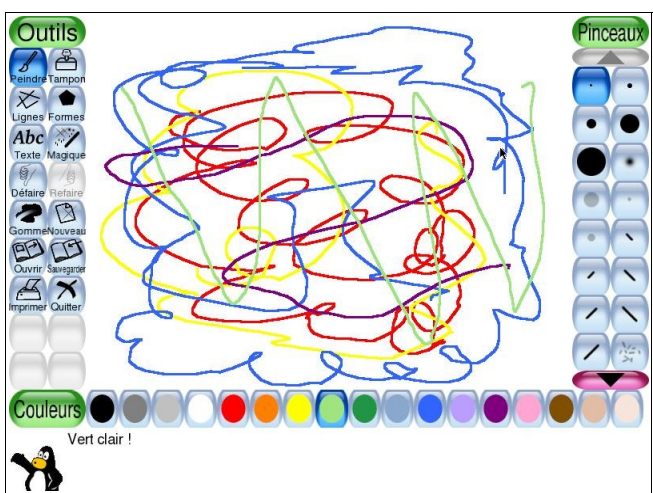


l'écran d'accueil



l'écran principal

25 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 1 : Découverte	<p>Passage individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner - On peut <i>aider</i> l'inspiration en proposant de dessiner un bonhomme, une maison, un arbre, un gribouillage, un tag... - Il est possible de changer de couleur 	<ul style="list-style-type: none"> - Certains enfants découvrent qu'il est possible de changer d'outil. (Les outils <i>dangereux</i> sont désactivés.) - En une vingtaine de minutes, chacun des enfants a le temps de « passer à l'ordinateur ».



gribouillages

ou



bonhomme



5. Séquence 2 : Utilisation libre

5.1. Pré-requis

Ens.	- Maîtriser l'utilisation de Tuxpaint - Avoir désactivé les fonctions de <i>sauvegarde</i> , <i>d'impression</i> et le bouton <i>Quitter</i> , afin d'éviter les manipulations à risque.
Enfants	- Connaître les principales couleurs - Savoir manipuler la souris : déplacer, cliquer (bouton gauche), glisser (déplacer avec le bouton gauche enfoncé)

5.2. Organisation

Matériel	- Utilisation du logiciel sur un PC relié à un vidéo projecteur ou - Ordinateur de classe ou salle informatique
Classe	- Séquence collective / demi-classe. ou - Atelier (1 enfant par ordinateur)

5.3. Objectifs

	<i>Objectifs généraux</i>	<i>Utilisation de l'outil TuxPaint</i>	<i>Dans le cadre du B2i</i>
Séq. 2 : Utilisation libre	- Produire un dessin avec l'ordinateur - Dessin à main libre - Dessin à plusieurs - Maîtrise de la souris, qui est un instrument inhabituel pour le dessin	- Explorer les possibilités du logiciel	Manipulation de la souris : - Déplacer - Cliquer (bouton gauche) - Glisser (déplacer avec le bouton gauche enfoncé)

5.4. Déroulement

10 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 2 : Utilisation libre	<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On sélectionne l'outil <i>Peindre</i> - On rappelle les limites dans les déplacements - On rappelle également le fonctionnement de la palette de couleurs - Pas de consigne particulière <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'enfant n'a pas déjà un projet de dessin, on l'aide à trouver des idées 	Il peut être décidé de garder une trace des dessins, les opérations de sauvegarde et/ou impression sont alors réalisées par l'enseignant.



6. Séquence 3 : L'outil Peindre

6.1. Pré-requis

Ens.	- Avoir ré-activé la fonction de <i>sauvegarde</i> .
-------------	--

6.2. Organisation

Matériel	- Utilisation du logiciel sur un PC relié à un vidéo projecteur ou - Ordinateur de classe ou salle informatique
Classe	- Séquence collective / demi-classe.(dessin à plusieurs, dessin dirigé) ou - Atelier (1 enfant par ordinateur, dessin individuel)

6.3. Objectifs

	<i>Objectifs généraux</i>	<i>Utilisation de l'outil TuxPaint</i>	<i>Dans le cadre du B2i</i>
Séq. 3 : L'outil Peindre	- Produire un dessin avec l'ordinateur - Dessin à main libre - Dessin à plusieurs - Dessin dirigé (par le groupe) - Maîtrise de la souris qui est un instrument inhabituel pour le dessin	Premier niveau : - Choisir une couleur - Tracer sans sortir de la zone de dessin Second niveau : - Paramétrer un outil : choix des pinceaux dans la palette de droite - Sauvegarder son dessin	Manipulation de la souris : - Déplacer - Cliquer (bouton gauche) - Glisser (déplacer avec le bouton gauche enfoncé)

6.4. Déroulement

10 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 3 : L'outil Peindre	<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On sélectionne l'outil <i>Peindre</i> - On rappelle les limites dans les déplacements - On rappelle également le fonctionnement de la palette de couleurs <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'enfant n'a pas déjà un projet de dessin, on l'aide à trouver des idées <p>Niveau 2, paramétrage de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la possibilité de changer la forme du tracé, avec la palette de pinceaux à droite de l'écran. <p>Niveau 2, sauvegarde :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la procédure de sauvegarde. 	<p>Pour le niveau 1, les opérations de sauvegarde et/ou impression sont réalisées par l'enseignant, afin que les enfants puissent garder une trace de leurs dessins.</p> <p>Certains enfants ne manquent pas de découvrir tous seuls la possibilité de paramétrer l'outil.</p>



7. Séquence 4 : L'outil Lignes

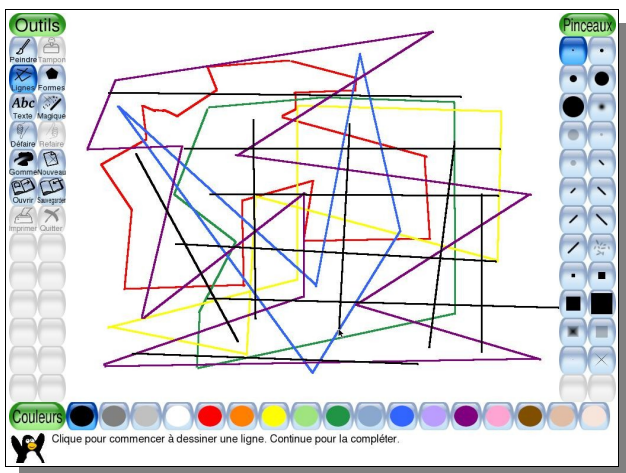
7.1. Pré-requis, Organisation et Objectifs

Voir séquence 3

Pas de différence significative entre l'outil Lignes et l'outil Peindre, mis à part le fait que le tracé est rectiligne. Bien que le tracé réel n'apparaisse qu'au lâcher du bouton, son « chemin » est visible pendant le glissement.

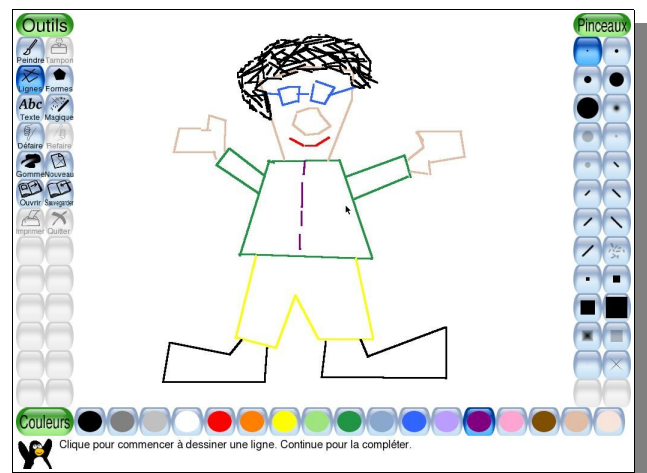
7.2. Déroulement

10 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 4 : L'outil Lignes	<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On sélectionne l'outil <i>Lignes</i> - On rappelle les limites dans les déplacements - On rappelle également le fonctionnement de la palette de couleurs <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'enfant n'a pas déjà un projet de dessin, on l'aide à trouver des idées <p>Paramétrage de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la possibilité de changer la forme du tracé, avec la palette de pinceaux à droite de l'écran. <p>Niveau 2, sauvegarde :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la procédure de sauvegarde. 	<p>Pour le niveau 1, les opérations de sauvegarde et/ou impression sont réalisées par l'enseignant, afin que les enfants puissent garder une trace de leurs dessins.</p>



œuvre non figurative

ou



autre bonhomme



8. Séquence 5 : L'outil Formes

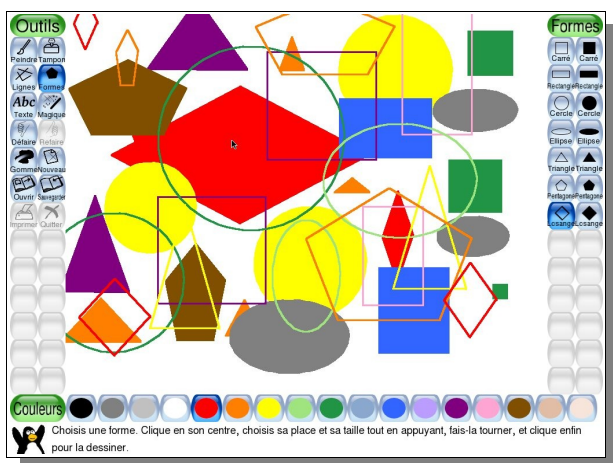
8.1. Pré-requis, Organisation et Objectifs

Voir séquence 3

Pas de différence significative entre les outils précédents et l'outil Forme. Bien que le tracé réel n'apparaisse qu'au lâcher du bouton, son « chemin » est visible pendant le glissement. On notera que pour chacune des formes disponibles, on a le choix entre une version « vide » ou une version « pleine ».

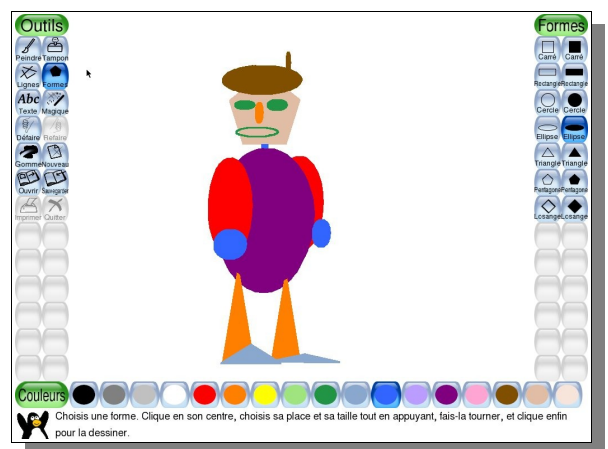
8.2. Déroulement

10 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 5 : L'outil Formes	<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On sélectionne l'outil <i>Formes</i> - On rappelle les limites dans les déplacements - On rappelle également le fonctionnement de la palette de couleurs <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'enfant n'a pas déjà un projet de dessin, on l'aide à trouver des idées <p>Paramétrage de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la possibilité de changer de forme, avec la palette à droite de l'écran. <p>Niveau 2, sauvegarde :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la procédure de sauvegarde. 	<p>Pour le niveau 1, les opérations de sauvegarde et/ou impression sont réalisées par l'enseignant, afin que les enfants puissent garder une trace de leurs dessins.</p>



encore une œuvre non figurative

ou



encore un autre bonhomme



9. Séquence 6 : L'outil Tampons

9.1. Pré-requis, Organisation et Objectifs

Voir séquence 3

Comme les outils étudiés au cours des séquences précédentes, l'outil Tampons dispose d'une palette, ou plutôt d'une liste de tampons.

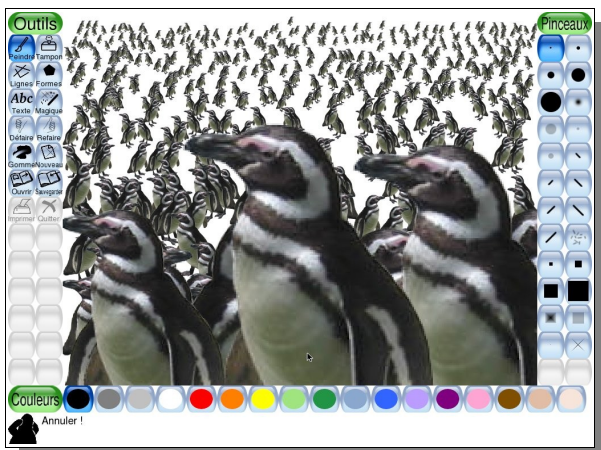
Certains tampons disposent d'un ou de deux effets de miroir : horizontal et/ou vertical.

Certains ont aussi la possibilité de changer de taille grâce à un effet supplémentaire (curseur).

Enfin, la palette de couleurs n'est disponible que pour les tampons ne représentant pas un objet photographié (c'est à dire un objet que l'on peut colorier).

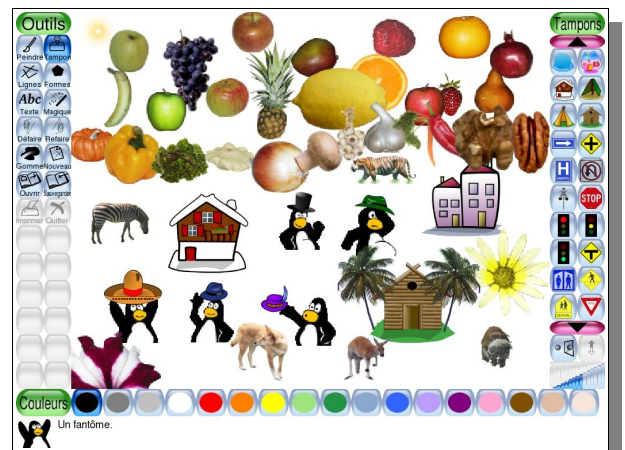
9.2. Déroulement

10 min	Consignes	Observations
Séq. 6 : L'outil Tampons	<p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On sélectionne l'outil <i>Tampons</i> - On rappelle les limites dans les déplacements - On rappelle également le fonctionnement de la palette de couleurs <p>Dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'enfant n'a pas déjà un projet de dessin, on l'aide à trouver des idées <p>Paramétrage de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la possibilité de changer de tampon, avec la palette à droite de l'écran, utiliser les ascenseurs pour afficher les tampons non visibles. - On montre aussi les effets de miroirs lorsque ceux-ci sont disponibles pour l'objet sélectionné. - On montre enfin le fonctionnement du curseur de grossissement quand cet effet est disponible. <p>Niveau 2, sauvegarde :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On montre à l'enfant la procédure de sauvegarde. 	<p>Pour le niveau 1, les opérations de sauvegarde et/ou impression sont réalisées par l'enseignant, afin que les enfants puissent garder une trace de leurs dessins.</p>



récréation mouvementée en perspective

ou



défilé de chapeaux sous un ciel de fruits et légumes



10. Séquence 7 : Dessin imposé

10.1. Pré-requis, Organisation et Objectifs

Voir séquence 3

Les séquences de ce type s'adressent à des élèves qui maîtrisent TuxPaint. Elles sont l'occasion de mettre en application tout ce qui a été appris auparavant.

Imposer un dessin peut signifier imposer un(des) objet(s), imposer une technique (ou un outil) ou imposer une organisation dans l'image.

10.2. Déroulement

10 min	<i>Consignes</i>	<i>Observations</i>
Séq. 7 : Dessin Imposé	<p>Variante 1 : objets obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vous pouvez utiliser les outils et les couleurs de votre choix. mais... - <i>Il doit y avoir une maison, un Tux et un chapeau. ou bien</i> - <i>Il doit y avoir 4 carrés et 5 cercles.</i> <p>ou</p> <p>Variante 2 : technique imposée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vous pouvez dessiner ce que vous voulez mais... - <i>Vous ne pouvez utiliser que des tampons. ou bien</i> - <i>Vous ne pouvez utiliser que des formes géométriques.</i> <p>ou</p> <p>Variante 3 : organisation imposée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vous pouvez dessiner ce que vous voulez mais... - <i>Votre dessin doit comporter à la fois du dessin à main levée, des formes géométriques et des tampons.</i> <p>ou...</p>	<p>Variantes à adapter selon le niveau des enfants...</p>

Sources de ce document (au format ODT, d'OpenOffice.org 2.0) :

<http://www.bille34.org/files/TuxPaint1.odt>
<http://ien34.02.free.fr/docanims/Tuxpaint/TuxPaint1.odt>

Version PDF (Adobe Acrobat Reader) :

<http://www.bille34.org/files/TuxPaint1.pdf>
<http://ien34.02.free.fr/docanims/Tuxpaint/TuxPaint1.pdf>