

Initi@tion au dessin sur ordinateur avec le logiciel Tux Paint

Objectifs

- Initier à la pratique de l'ordinateur de manière simple et ludique (apprendre à manier la souris et le clavier)
- Donner une première approche créative de l'ordinateur
- Apprentissage du dessin sur ordinateur

Public Visé

Le logiciel Tux Paint a été conçu spécialement pour les enfants non lecteurs, dès 3 ans. Il est donc pleinement exploitable pour des enfants de maternelle. Dans le cadre de cet atelier, nous visons la tranche d'âge supérieure, les 5-7 ans.

Durée de l'atelier

1 heure environ.

Matériel

- Ordinateurs
- Logiciel libre Tux Paint à télécharger
Site de téléchargement: http://www.tuxpaint.org/?lang=fr_FR
Une interface de configuration permet de gérer le logiciel en amont : répertoire de destination des dessins dans la bureautique, affichage grand écran, suppression du son, simplification de l'interface, empêcher des actions comme « quitter » par exemple, etc. Ce menu se trouve généralement dans le disque local, sous menu « Program files », puis « tuxpaint-config ».
- Un écran sur pied
- Un vidéoprojecteur

Disposition de l'atelier

- Un ordinateur par enfant
- Un ordinateur de contrôle pour l'intervenant qui projette sur un écran l'interface *Tux Paint*. Il sert de référence aux enfants pour appliquer les différentes consignes.

Démarche

- Chaque point abordé dans l'atelier est d'abord présenté par l'intervenant puis appliqué par l'enfant, pour une meilleure interactivité entre les protagonistes.
- Ne pas rentrer dans l'analyse approfondie de l'interface. Il s'agit ici d'appréhender de manière globale quelques fonctionnalités donnant aux enfants une première approche du logiciel.

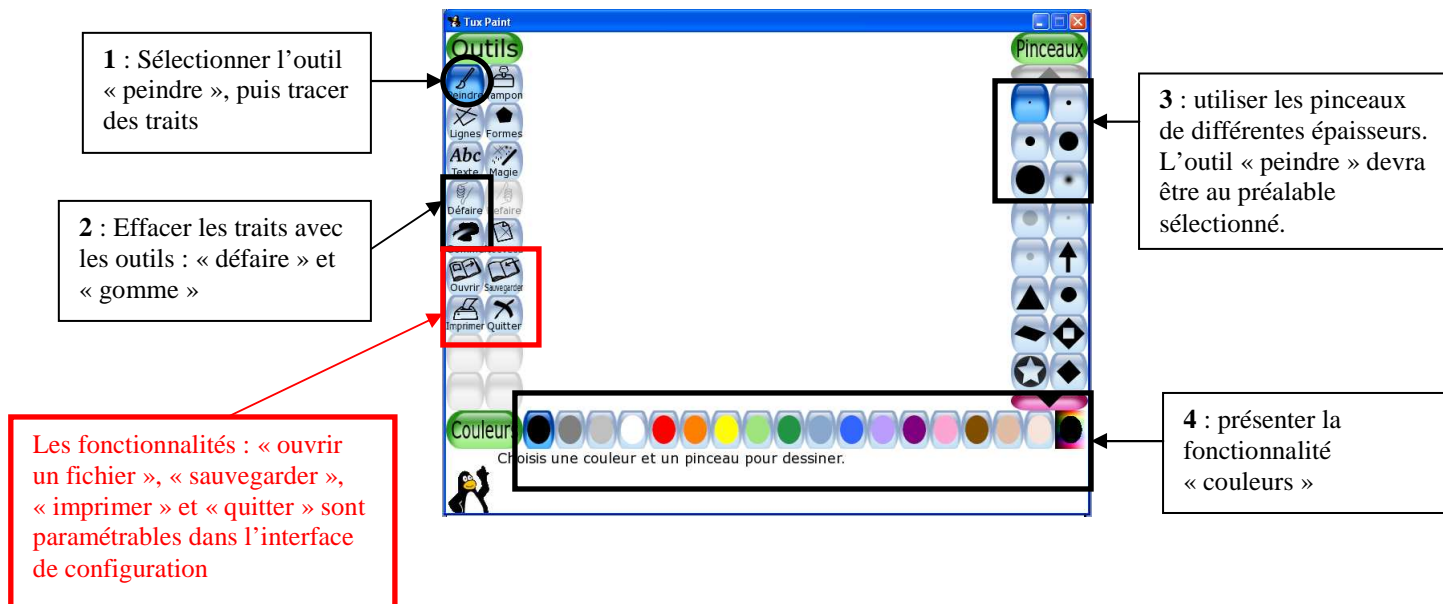
Déroulement

1. Présentation de l'atelier (5 minutes)

- Réunir les enfants au centre de l'espace, faire les présentations et leur indiquer le thème de l'atelier : apprendre à dessiner et à colorier sur l'ordinateur grâce à un logiciel qui s'appelle *Tux Paint*
- Ensuite, chaque enfant s'installe devant un poste multimédia. Il est préférable d'utiliser un poste par enfant pour que chacun puisse exploiter le plus longtemps possible l'ordinateur. Le logiciel *Tux Paint* devra être ouvert préalablement sur les postes pour éviter aux enfants de cliquer sur les icônes présentes dans le bureau.

2. Découvrir un outil (20 minutes)

- 1. Présentation de l'interface.** Il s'agit de présenter tout d'abord, de manière très succincte, les différents outils proposés pour dessiner : le pinceau, les tampons, les lignes, les formes et l'utilisation des couleurs. Compte tenu de l'âge des enfants et du temps imparti, nous centrerons l'atelier sur l'utilisation d'un seul outil : le « pinceau ».
- 2. Découvrir le « pinceau » :** comment dessiner avec le « pinceau » ? Sélectionner l'outil et tracer des traits avec la souris.
- 3. Effacer les traits :** utilisation des outils « défaire » et « gomme ». Par mesure de simplification, nous n'utiliserons pas les différentes tailles de gomme. L'enfant utilisera la taille de gomme par défaut.
- 4. Tracer des traits de différentes épaisseurs :** réaliser avec les enfants des traits plus au moins épais grâce aux différentes tailles proposées par le menu « pinceaux », à droite de l'interface. A titre d'exemple, nous pouvons leur demander de dessiner un soleil (cercle), des montagnes (lignes brisées), des vagues (courbes), un tronc d'arbre (ligne verticale), etc.
- 5. Changer la couleur des traits :** les enfants devront réaliser des traits de différentes couleurs.



3. Réaliser un dessin (25 minutes)

1. **Faire un dessin libre** : demander aux enfants s'ils ont des idées de dessins et les laisser librement en réaliser un pendant quelques minutes. Si besoin, réexpliquer l'utilisation des outils présentés plus haut.
2. **Donner des idées de dessins** : si les enfants n'ont pas d'idées ou s'ils souhaitent dessiner des objets trop compliqués, nous pouvons donner des indications très simples en réutilisant les fonctionnalités vues dans un premier temps. Par exemple, dessiner un visage, des chaussures, des lunettes, etc.
3. **Effacer le dessin** : demander aux enfants d'effacer leur dessin en utilisant les outils « gomme » ou « défaire ».
4. **Réalisation d'un dessin plus complexe** : il s'agit ici de finaliser un dessin. Par exemple dessiner un paysage très simple. Pour ce faire, s'appuyer au besoin sur des modèles en leur montrant des images qu'ils puissent facilement exploiter sur le logiciel.

Conclusion (10 minutes)

- Imprimer les dessins des enfants pour qu'ils repartent avec leur production.
- Remettre aux enfants une petite brochure à destination des parents qui présente le logiciel Tux Paint, en précisant que c'est un logiciel libre et qu'il peut par conséquent être téléchargé gratuitement sur Internet.