

CYCLE 3	TRANSFORMEZ-LES EN MONSTRE	Séquence N°3
6EME		

RELATIONS AVEC LE PROGRAMME

<p>QUESTIONNEMENT(S) LIE(S) AUX PROGRAMMES</p>	<p style="text-align: center;">La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre.</p> <p>-Les qualités physiques des matériaux : Incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparences, épaisseurs, mélanges homogènes et hétérogènes, collages...) et en volume (stratifications, assemblages, empilements, tressages, emboitements, adjonctions d'objets ou de fragments d'objets...), sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens.</p> <p>-Autre lien avec le programme : <u>La réalité concrète d'une production ou d'une oeuvre :</u> le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une oeuvre ; faire l'expérience de la matérialité de l'oeuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.</p> <p style="text-align: center;">La représentation plastique et les dispositifs de présentation</p> <p>-La ressemblance : Découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.</p>		
<p>COMPETENCE(S) DISCIPLINAIRE(S)</p>	<p><u>Compétences techniques et réflexives</u> -Savoir donner forme à un matériau par des opérations techniques. -Développer une maîtrise des codes de représentation et des outils de la création plastique, notamment numériques.</p>	<p><u>Compétences méthodologiques et comportementales</u> Faire preuve d'autonomie...</p>	<p><u>Compétences culturelles et sociales</u></p>
<p>COMPETENCE(S) DU SOCLE COMMUN</p>	<p><u>Expérimenter, produire, créer</u> Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils... Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire...</p>	<p><u>Mettre en oeuvre un projet</u></p>	
<p>COMPETENCE(S) DU SOCLE COMMUN</p>	<p><u>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes</u> -Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique... -Expliciter sa perception, ses sensations et sa compréhension des processus artistiques et participer au débat lié à la réception des oeuvres.</p>	<p><u>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</u> Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée...</p>	

NOTIONS RECURRENTES	Forme	Corps	Espace	Support	Lumière	Couleurs	Outils	Matières	Temps
CHAMPS DE PRATIQUES	<u>Les pratiques bidimensionnelles</u>				<u>Les pratiques tridimensionnelles</u> Assemblage				
	<u>Les pratiques artistiques de l'image fixe et animée</u>				<u>Les pratiques de la création artistique numérique</u> Photographie numérique.				

SCENARIO PÉDAGOGIQUE

PROBLEMATIQUE	Travail sur le "surgissement", où les élèves ont travaillé précédemment sur le "contraste". Ils peuvent ainsi réinvestir cette notion plasticienne, autant que le potentiel narratif du "surgissement", le "monstre" apportant une continuité.		
OBJECTIF(S)	Amener ses élèves à faire des choix de cadrage photographique dans une intention narrative. Aborder les différentes étapes de l'élaboration de l'image numérique (mise en scène, capture, exportation, projection).		
INCITATION(S)	Allumez ! Ils deviennent des montres !		
CONSIGNE(S)	Placer des matériaux sur une table, en face d'un mur. Eteignez la lumière de la salle de cours. A l'aide d'une lampe de poche, éclairer vos matériaux et observer leur ombre au mur. Manipuler les pour que leur ombre révèle la forme d'un monstre. Puis photographier l'ombre. Possibilité d'utiliser le vidéo projecteur		
CONDITION(S)	Les matériaux doivent être malléable.		
CONTRAINTE(S)	<u>Matériels</u> Matériaux divers. Appareils photos numériques, lampe de poche, vidéo projecteur.	<u>Organisationnelles</u> Travail en binôme	<u>Temporelles</u> 3 séances

OPERATIONS PLASTIQUES ET TECHNIQUES	Assembler, agencer, éclairer...
-------------------------------------	---------------------------------

EVALUATION(S)	<u>Evaluation formative (Auto-évaluation)</u> Quels sont les éléments qui accentuent l'effet de monstre ? La séance permet d'aborder les différentes étapes de l'élaboration de l'image numérique (mise en scène, capture, exportation, projection).	<u>Evaluation sommative</u> Moyens techniques utilisés /5 Pertinence et choix des matériaux /5 Choix du cadrage photographique /5 Effet monstre /5

VERBALISATION(S) NOTIONS ET MOTS CLEFS	Relief, matière, matériaux, couleur, contraste. Cadrage, flou photographique (intentionnel et/ou fortuit), lumière, contraste, fond, arrière-plan
--	--

REFERENCE(S) CULTURELLE(S) ET / OU ARTISTIQUES(S)	Man Ray, Marquise Casati, 1922 Le théâtre d'ombre.
---	---

MODALITES

Séance n°1	Présentation et explication de la séquence. Les objectifs du travail demandé. Les tables sont disposées en face le long du mur Chaque groupe va disposer d'un appareil photo numérique, d'une lampe de poche et du projecteur vidéo. Le matériel à utiliser, l'incitation et la première étape à suivre sont inscrits au tableau. Une fois l'incitation et les modalités de travail énoncées, la classe est plongée dans l'obscurité pour 15 minutes pour prendre plusieurs photos. La lumière est rallumée. 5 minutes pour choisir ou 2 photos qui répondent le plus au sujet.
Séance n°2	Continuation du travail.
Séance n°3	Finalisation+ verbalisation, références artistiques. Réinvestissement d'effets comme le flou involontaire.

ARTICULATION(S)

<u>E.P.I.</u>	<u>Histoire des arts</u>	<u>Parcours éducatifs</u> P.E.A.C.
---------------	--------------------------	---------------------------------------

PROLONGEMENT

Théâtre d'ombre.