

VISION MULTIPLE		Cycle 4	niveau : 4^{ème}
<p>Entrées du programme :</p> <p>La représentation ; images, réalité et fiction</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="background-color: #00b050; color: white; padding: 10px; border: 1px solid white; text-align: center;"> Questionnement sur le dispositif de représentation </div>  </div>			
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	<p>Amener les élèves à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • expérimenter et adapter ses moyens plastiques en fonction de l'intention artistique • repérer et exprimer les éléments de ressemblance et les écarts entre sa représentation et le référent • étendre la réflexion sur les œuvres proposées en référence 		
PROBLÉMATIQUE	<p>En quoi toute représentation est d'emblée écart ? Dans quelle mesure la représentation peut-elle être liée à la connaissance que l'on a des choses ? En quoi le dispositif plastique participe-t-il à la compréhension de celles-ci ?</p>		
NOTIONS	Forme, espace, lumière, couleur, support, outil		
POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE			
			
COMPÉTENCES DU SCCCC		COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES	
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p> <p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Composantes plasticiennes <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer D 1, 5 <ul style="list-style-type: none"> ○ S'approprier des questions artistiques au travers d'une pratique et d'une réflexion ○ Recourir à des outils numériques à des fins de créations artistiques • Composantes théoriques <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en œuvre un projet artistique D 2, 5 <ul style="list-style-type: none"> ○ Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de sa dimension artistique • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité D 3, 5 <ul style="list-style-type: none"> ○ Établir des liens entre son travail et les œuvres ou démarches rencontrées • Composantes culturelles <ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art D 1 <ul style="list-style-type: none"> ○ Identifier les caractéristiques d'une œuvre (plastiques, culturelles, symboliques, sémantiques) en l'inscrivant dans une aire géographique et dans un temps historique 	

**NATURES & MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE
(diagnostique, formative, sommative, certificative)**

Évaluation sommative : de la réalisation en regard de la demande

- l'élève a su s'approprier la question du point de vue multiple et choisir les moyens numériques adaptés
- il sait expliquer son projet en utilisant le lexique de mots sur les caractéristiques de sa réalisation

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

INCITATION	« Que vois-je ? Tout ce que je vois à une infinité de faces ! »
DEMANDE	Réalisez un dispositif plastique qui interroge le regard que nous portons sur les choses. Pour cette réalisation numérique, vous proposerez une multiplication des angles de vision en abandonnant l'unicité (: caractère de ce qui est unique) du point de vue.
CONTRAINTE	N'utilisez que les tablettes numériques pour votre réalisation comme outils de captation et de monstration.
Champ(s) de pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo) - Pratiques de la création artistique numérique
Conditions temporelles	<p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 min : présentation et analyse de l'incitation sous la forme d'une carte mentale. - 10 min : annonce de la contrainte, jeu de questions-réponses - 5 min : distribution des tablettes numériques, mise en place de petits groupes - 20 min : pratique exploratoire, première proposition de dispositif - 10 min : verbalisation autour des propositions, projection d'une référence - 5 min : liste du matériel, des matériaux et des objets à apporter pour la séance 2 <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 min : réactivation du sujet, jeu de questions-réponses - 30 min : réalisation finale des dispositifs par petits groupes - 10 min : verbalisation lors de la présentation des propositions dans l'espace de la salle de classe - 5 min : projection de nouvelles références
Conditions matérielles	Tablettes numériques (env. 30), lot de divers objets, matériaux pour construire rapidement des structures (tiges, pinces, cordes, fil de fer, cartons, etc.)
Références	<p>Arts plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Félix NADAR, <i>Autoportrait en douze poses</i>, 1861-1867, étude pour une photosculture • David HOCKNEY, <i>Une chaise, jardin du Luxembourg, Paris, 10 août 1985</i>, photocollage, 110,5 x 80 cm, Collection David Hockney • John COPLANS, <i>Self-Portrait (Upside Down, No. 1)</i>, 1992, épreuves gélatino-argentique, 213,68 cm de haut, Collection SFMOMA, NY • Carole BENZAKEN, <i>La Brea Night</i>, 2002, acrylique sur toile, 180 x 283 cm • Lorna BARNSHAW, <i>Replicants</i>, 2013, impression numérique 3D, collection de l'artiste • Isidro BLASCO, <i>Above and Under the L-Train</i>, 2016, tirage chromogène, bois,

	<p>métal, 10,6 × 6 × 3,65 m, Collection de l'artiste</p> <p>Histoire des arts :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Georges BRAQUE, <i>Maisons d'Estaque</i>, 1908, huile sur toile, 73 × 59,5 cm, Musée des Beaux-arts de Berne • Pablo PICASSO, <i>Violon et raisin</i>, 1912, 61 × 51 cm, huile sur toile, Museum of Modern Art, NY
Usage du numérique	Pédagogique : projection des références
	Artistique : utilisation à des fins de création
Liens interdisciplinaires EPI, AP	
Parcours (Citoyen, Santé, Avenir, PEAC)	
Ouverture sur une autre séquence	En quoi la matérialité d'une œuvre influe-t-elle sur sa réception ?
Bilan	