




VERTOVERIE	Cycle 4 niveau : 3^{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 black;"> <p>Questionnement sur la narration visuelle : dispositif séquentiel et dimension temporelle</p> </div>  </div>	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sera capable d'écrire un court scénario ou de créer un story-board. • L'élève sera capable d'utiliser une application de montage sur tablette numérique. • L'élève sera capable de comprendre et de mettre en œuvre les principes élémentaires de la narration filmique.
PROBLÉMATIQUES/ QUESTIONS	<ul style="list-style-type: none"> • Comment concevoir un montage vidéo et comment organiser un ensemble de plans à des fins narratives ? • Dans quelle mesure le montage donne-t-il sens à la narration et en quoi tous les plans de la séquence réussissent-ils à retranscrire les enjeux narratifs (ensemble des questions auquel répond le scénario) de cette dernière ?
NOTIONS VOCABULAIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Temps, outil. • Plan, sequence, scenario, story-board, montage.
<p>POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE</p> 	
COMPÉTENCES DU SCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</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 et 2 • Composantes théoriques <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : D 1 et 5 • 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 5
<p>NATURES & MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE (diagnostique, formative, sommative, certificative)</p> <p>Évaluation formative :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors de la verbalisation intermédiaire : capacité à expliquer la prise en main d'un outil numérique puis lors d'une courte présentation, à argumenter et à verbaliser autour de son projet de scénario. • Lors de la verbalisation finale : capacité à utiliser un vocabulaire spécifique sur les caractéristiques de sa réalisation ; à argumenter et à verbaliser autour de sa production, mais aussi d'émettre un avis critique et à savoir rapprocher sa réalisation des œuvres proposées en références artistiques. <p>Évaluation sommative :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des réalisations en regard des liens avec l'extrait de l'œuvre présentée (l'élève est capable de créer une courte vidéo issue d'un montage racontant une journée particulière). 	

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE		
SUJET : Demande, Incitation, consignes(s)	<p>VERTOVERIE vertov+(rêv)erie : en hommage à <i>L'Homme à la caméra</i> de Dziga VERTOV, 1929, 80 min.</p> <p>Demande : Réalisez un très court film numérique sonore évoquant une journée sous la forme d'une rêverie. D'environ 55 secondes, il répondra à un scénario ou story-board et à un montage précis.</p>	
CONTRAINTE	<ul style="list-style-type: none"> • Usage de la classe mobile des tablettes numériques « élève » et d'une tablette « prof ». 	
Champ de pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiques artistiques de la vidéo. • Pratiques de la création artistique numérique. 	
Conditions temporelles	<p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation de la demande à la classe : vertov+(rêv)erie – environ 5 min, ○ Constitution de groupes de 2 ou 3 élèves : la réalisation du projet nécessitera de pouvoir à plusieurs fonctions en même temps : acteur, caméraman, sonnier, monteur, etc. – environ 2 min, ○ Conception et réalisation du projet : écriture collaborative du scénario ou du story-board – environ 20 min, ○ Présentation à l'oral des projets – environ 15 min, ○ Projection d'un extrait du film <i>L'Homme à la caméra (la ville se réveille)</i> de Vertov – environ 3 min, ○ Temps d'échanges – environ 10 min. <p>Sur temps hors scolaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Captation des différents plans vidéo nécessaires à la réalisation (caméscope, appareil photo numérique, tablette ou smartphone). ○ Sauvegarde de ceux-ci sur clef USB en vue d'une copie sur le disque réseau du professeur. <p>Séance 2 et 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappel des attendus du sujet : à partir des différents plans filmés, réalisation d'une courte vidéo de 55 s racontant une journée particulière – environ 5 min, ○ Présentation de l'application <i>iMovie</i> sous iOS – environ 10 min, ○ Partage par <i>AirDrop</i> des fichiers vidéo depuis l'iPad du professeur – environ 10 min, ○ Réalisation en coopération : travail du montage des différents plans vidéo, préparation des sons additionnels, éventuellement, enregistrement d'une voix off, création de sous-titres – environ 55 min, ○ Projection des vidéos commentées par les réalisateurs – environ 30 min. 	
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> • Attention, utilisation exclusive de la tablette d'Apple. Si vous souhaitez utiliser une tablette sous Android, l'application <i>Quik</i> est simple à prendre en main. • Les 15 iPad sont prêts et chargés, l'espace numérique est préparé. • Chaque élève doit expérimenter les différentes fonctions de la réalisation : acteur, caméraman, sonnier, monteur, etc. 	
Références	<p>Arts plastiques :</p> <p>Dziga VERTOV, <i>L'Homme à la caméra</i>, 1929, 80 min (ci-contre) Chris MAKER, <i>La jetée</i>, 1962, 28 min Agnès VARDA, <i>Cléo de 5 à 7</i>, 1962, 90 min Andy WARHOL, ****, 1967, 25 h John HUGHES, <i>The Breakfast Club</i>, 1985, 97 min Douglas GORDON, <i>24 Hour Psycho</i>, 1993, 24 h Harold RAMIS, <i>Un jour sans fin</i>, 1993, 101 min Gus VAN SANT, <i>Elephant</i>, 2003, 81 min</p>	
Usage du numérique	<p>Pédagogique : court métrage réalisé grâce aux tablettes.</p> <p>Artistique : expressivité plastique et narrative.</p>	
Parcours PEAC/ EPI		
Ouverture sur une autre séquence		