

Entrées du programme :

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre



Questionnement sur la matérialité et la présence physique de l'image numérique

OBJECTIF(S) D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> Expérimenter les systèmes de projection et leurs effets sur l'image numérique et sur sa réception. Comprendre l'importance du lieu de présentation.
PROBLÉMATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> En quoi la projection d'une image numérique peut-elle questionner la matérialité ?
NOTIONS / VOCABULAIRE	<ul style="list-style-type: none"> Forme, espace, lumière, matière, support

POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE



1. Comment les matériaux et leur agencement peuvent-ils produire du sens dans une sculpture abstraite ?
2. En quoi la peinture peut-elle faire intervenir d'autres sens que la vue ?
3. En quoi la projection d'une image numérique peut-elle questionner la matérialité ?
4. Comment le dialogue entre pratiques traditionnelles et numériques interroge-t-il nos sens ?

COMPÉTENCES DU SCCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen 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, 2 et 5 Composantes théoriques <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre un projet artistique : D 2, 3 et 5 - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : D 1, 3 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 1, 3 et 5

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

Évaluation formative : capacité à travailler en projet collectivement pour répondre à la demande. Capacité à adapter et réorienter le projet, à s'assurer de la dimension artistique de celui-ci, à le présenter à l'oral.
Évaluation formative par les pairs : Grille d'observation à remplir sur les effets produits, sur la cohérence entre l'image numérique et sa projection.

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

INCITATION	Matière à projeter
DEMANDE	Redonnez de la matière à votre image numérique.
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> Vous réaliserez ce travail par groupe de 3. Le spectateur devra avoir envie de toucher votre réalisation.
CONTRAINTE	<ul style="list-style-type: none"> Votre image ne pourra être observée que par projection sur un support

Champ(s) de pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales) • Pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo) • Pratiques de la création artistique numérique
Conditions temporelles	<p>Séquence de 2 séances :</p> <p>Séance 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Analyse de la demande. Création de groupes de trois élèves. Travail par projet. ✓ Réalisation et présentation à la classe des premières idées. ✓ Pratique (35 min environ) : création des images numériques et expérimentations des projections. <p>Certains groupes s'engagent à apporter le matériel nécessaire à leur projet la prochaine fois.</p> <p>Séance 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Réactivation du travail débuté la séance précédente : Analyse des résultats visuels en regard de la demande. Finalisation des réalisations avec des apports de matériel prévus. ✓ Présentation des projets avec grille d'évaluation pour les autres élèves (30 min environ). ✓ Apports de références artistiques
Conditions matérielles	Salle informatique, scanner, tablettes, appareils photo numériques, vidéoprojecteur portable. Autres matériaux et outils sur demande en fonction du projet.
Références	<p>Arts plastiques : La démarche de Tony Oursler, Tsang Kinwah, <i>the Second Seal</i>, 2009. Biennale de Lyon. Samuel Rousseau, <i>L'arbre et son ombre IV</i>, 2013.</p> <p>Histoire des arts : Architecture : projection mapping N+N Corsino, <i>Surf et Surface</i>, 2012. Art du spectacle vivant.</p>
Usage du numérique	<p>Pédagogique :</p> <p>Artistique : prise en compte des conditions de réception de sa production numérique dès la démarche de création.</p>
Liens interdisciplinaires (EPI, AP, ...)	
Parcours (Citoyen, Santé, Avenir, PEAC)	
Ouverture sur une autre séquence	Comment le dialogue entre pratiques traditionnelles et numériques interroge-t-il nos sens ?
Bilan	