

Matière à projeter		Cycle 4	niveau : 4 ^{ème}
Entrées du programme :			
La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre			
<div>Questionnement sur la matérialité et la présence physique de l'image numérique</div>			
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			
<div></div> <ul style="list-style-type: none">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</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, 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)			
<p>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.</p> <p>Évaluation formative par les pairs : Grille d'observation à remplir sur les effets produits, sur la cohérence entre l'image numérique et sa projection.</p>			
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	Séquence de 2 séances : Séance 1 : <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. Certains groupes s'engagent à apporter le matériel nécessaire à leur projet la prochaine fois.
	Séance 2 : <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	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.
	Histoire des arts : Architecture : projection mapping N+N Corsino , <i>Surf et Surface</i> , 2012. Art du spectacle vivant.
Usage du numérique	Pédagogique :
	Artistique : prise en compte des conditions de réception de sa production numérique dès la démarche de création.
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	