

**CYCLE 3 : sk**

**CYCLE 3**

- ▷ Comprendre qu'on peut créer à partir d'images fixes, des images animées
- ▷ Comprendre le cadrage photographique
- ▷ Comprendre l'utilisation d'un logiciel de vidéo montage

6<sup>e</sup>

**S 2** : Titre Anim-objets (les objets prennent vie)  
Questionnement : Comment créer un récit à partir de photographies ?

**S11** : Titre

Questionnement :

5<sup>e</sup>

- ▷ Comprendre qu'une photographie peut être le résultat d'une mise en scène
- ▷ Comprendre comment le réel peut devenir une image fictionnelle
- ▷ Comprendre l'utilisation d'un logiciel de retouches d'images

**S24** : Titre L'enquête

Questionnement : Comment tromper le spectateur ?

4<sup>e</sup>

- ▷ Comprendre l'utilisation d'un logiciel de retouches d'images
- ▷ Comprendre la réalité numérique et le détournement de l'image

**S30** : Titre héros du XVIIIe  
Questionnement : Comment détourner une œuvre et s'y intégrer ?

**S47** : Titre\_Augmenter la réalité  
Questionnement : Comment créer une fiction à partir d'un espace réel ?

3<sup>e</sup>

- ▷ Comprendre l'utilisation d'un logiciel de retouches d'images, vidéo son, le cadrage photographique et créer une ambiance sonore
- ▷ Comprendre que la réalité peut être source de création et peut modifier la perception d'un espace
- ▷ Comprendre le passage d'un espace réel à un espace virtuel

**S50** : Titre

Questionnement :

**CYCLE 4 : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques**

**CYCLE 4**

| CYCLE 4                                       |                |                |    |    | TITRE « Augmenter la réalité »   |               |  | Durée : 4s |
|---|----------------|----------------|----|----|--|---------------|--|------------|
| 5 <sup>e</sup>                                | 4 <sup>e</sup> | 3 <sup>e</sup> |    |    | C3 : Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations   | ←PROGRESSION→ | C4 : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques | S.30       |
| P1  | P2             | P3             | P4 | P5 |  |               |  |            |
| QUESTIONNEMENT                                |                |                |    |    | Comment créer une fiction à partir d'un espace réel ?  |               |  |            |
| OBJECTIFS ENSEIGNANT                          |                |                |    |    | Comprendre que la réalité peut être source de création et peut modifier la perception de son espace  |               |  |            |
| NOTIONS TRAVAILLEES et VOCABULAIRE            |                |                |    |    | Cadrage, images fixes et images animées, stop motion, images réelles et fictionnelles  |               |  |            |
| CONSIGNES                                     |                |                |    |    | Réaliser un stop motion dans lequel vous ferez évoluer un dessin dans un espace réel   |               |  |            |
| CONTRAINTES ET DEGRE D'AUTONOMIE              |                |                |    |    | <p>Modalités : par deux – trois ; 4 séances</p> <p>Contraintes : choix d'un lieu, utilisation du rhodoïd</p>   |               |  |            |
| CHAMPS DE PRATIQUE VISÉS                      |                |                |    |    | Techniques libres  |               |  |            |
| DETAILS DU DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE             |                |                |    |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1er temps projection de la Vidéo augmented the reality, Hombre_McSteez</li> <li>- 2<sup>e</sup> temps : choix d'un lieu, écriture d'un scénario, confection des dessins sur rhodoïd, prise photographiques (plan fixe) et montage numérique et choix d'effets sonores (audacity)</li> </ul>                   |               |  |            |
| CULTURE ARTISTIQUE ET ŒUVRES DE RÉFÉRENCE     |                |                |    |    | <p>Ben Heine</p> <p>Vidéo augmented the reality, Hombre_McSteez</p> <p>Street art</p>  |               |  |            |
| CRITÈRES EXPLICITES DE RÉUSSITE<br>(Cf SCCCC) |                |                |    |    | <p><u>Expérimenter, produire, créer</u></p> <p>Elève capable de : concevoir et construire un espace dans une relation au lieu, à l'environnement et à l'usage.</p>   |               |  |            |
|   |                |                |    |    | <p><u>Mettre en œuvre un projet artistique</u></p> <p>Elève capable de : s'engager dans un processus de création artistique porté par une démarche consciente, une maîtrise des moyens matériels et techniques mobilisés et des effets produits.</p>   |               |  |            |
|   |                |                |    |    | <p><u>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs et établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</u></p> <p>Elève capable de : prendre part au débat suscité par le fait artistique et développer un point de vue en réinvestissant les acquis des expériences par la pratique et par le contact avec les oeuvres</p> |               |  |            |
|   |                |                |    |    | <p><u>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</u></p> <p>Elève capable de : se servir d'un lieu architectural à des fins de création (street art)</p>  |               |  |            |

ARTICULATIONS AP, EPI et HDA

| CYCLE 4                                       |    |                |    |                | TITRE Héros du XVIII   |               |  |      | Durée : 2s |
|---|----|----------------|----|----------------|--|---------------|--|------|------------|
| 5 <sup>e</sup>                                |    | 4 <sup>e</sup> |    | 3 <sup>e</sup> | C3 : Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations   | ←PROGRESSION→ | C4 : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques | S.30 |            |
| P1  | P2 | P3             | P4 | P5             |  |               |  |      |            |
| QUESTIONNEMENT                                |    |                |    |                | Comment détourner une œuvre et s'y intégrer ?  |               |  |      |            |
| OBJECTIFS ENSEIGNANT                          |    |                |    |                | <b>Comprendre...</b><br>▷ Comprendre l'utilisation d'un logiciel de retouches d'images<br>▷ Comprendre la réalité numérique et le détournement de l'image  |               |  |      |            |
| NOTIONS TRAVAILLEES et VOCABULAIRE            |    |                |    |                | Retouches d'images, citation, infographie, anachronisme, autoportrait, mise en scène théâtrale   |               |  |      |            |
| CONSIGNES                                     |    |                |    |                | « Réaliser un photomontage à partir d'un tableau d'une scène de genre dans lequel vous vous intégrerez »   |               |  |      |            |
| CONTRAINTES ET DEGRE D'AUTONOMIE              |    |                |    |                | <b>Modalités</b> : 3 séances ; par deux<br><br><b>Contraintes</b> : personnaliser le tableau par votre intégration<br><br>Utilisation de gimp  |               |  |      |            |
| CHAMPS DE PRATIQUE VISÉS                      |    |                |    |                | <b>Techniques libres</b>   |               |  |      |            |
| DETAILS DU DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE             |    |                |    |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Choix d'un tableau, courte analyse</b></li> <li>- <b>Prise photographique</b> de sa mise en scène</li> <li>- <b>photomontage</b></li> </ul>  |               |  |      |            |
| CULTURE ARTISTIQUE ET ŒUVRES DE RÉFÉRENCE     |    |                |    |                | <i>Cindy Sherman</i><br><br><i>Banksy</i><br><br>Equipo Chronica   |               |  |      |            |
| CRITÈRES EXPLICITES DE RÉUSSITE<br>(Cf SCCCC) |    |                |    |                | <u>Expérimenter, produire, créer</u><br>Elève capable de recourir dans un usage avancé à des outils numériques   |               |  |      |            |
|   |    |                |    |                | <u>Mettre en œuvre un projet artistique</u><br>Elève capable de produire, utiliser et analyser des images pour comprendre les raisons plastiques des effets visuels et sémantiques produits en exerçant un regard critique   |               |  |      |            |
|   |    |                |    |                | <u>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs et établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</u><br>Elève capable de : s'approprier une question par une pratique artistique, réflexive et résolutive, pour en rendre compte en tant qu'auteur, acteur et spectateur sensible. |               |  |      |            |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
|                                     | <p><u>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</u></p> <p>Elève capable de : mettre son propre travail en résonnance avec les œuvres rencontrées pour replacer dans une perspective historique les grandes questions travaillées par la pratique et ainsi construire des repères partagés.</p> |
| <b>ARTICULATIONS AP, EPI et HDA</b> | Période historique du programme d'histoire  |