

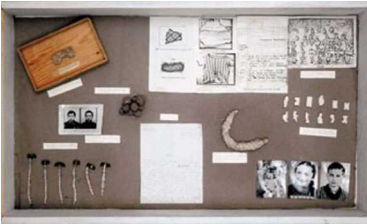

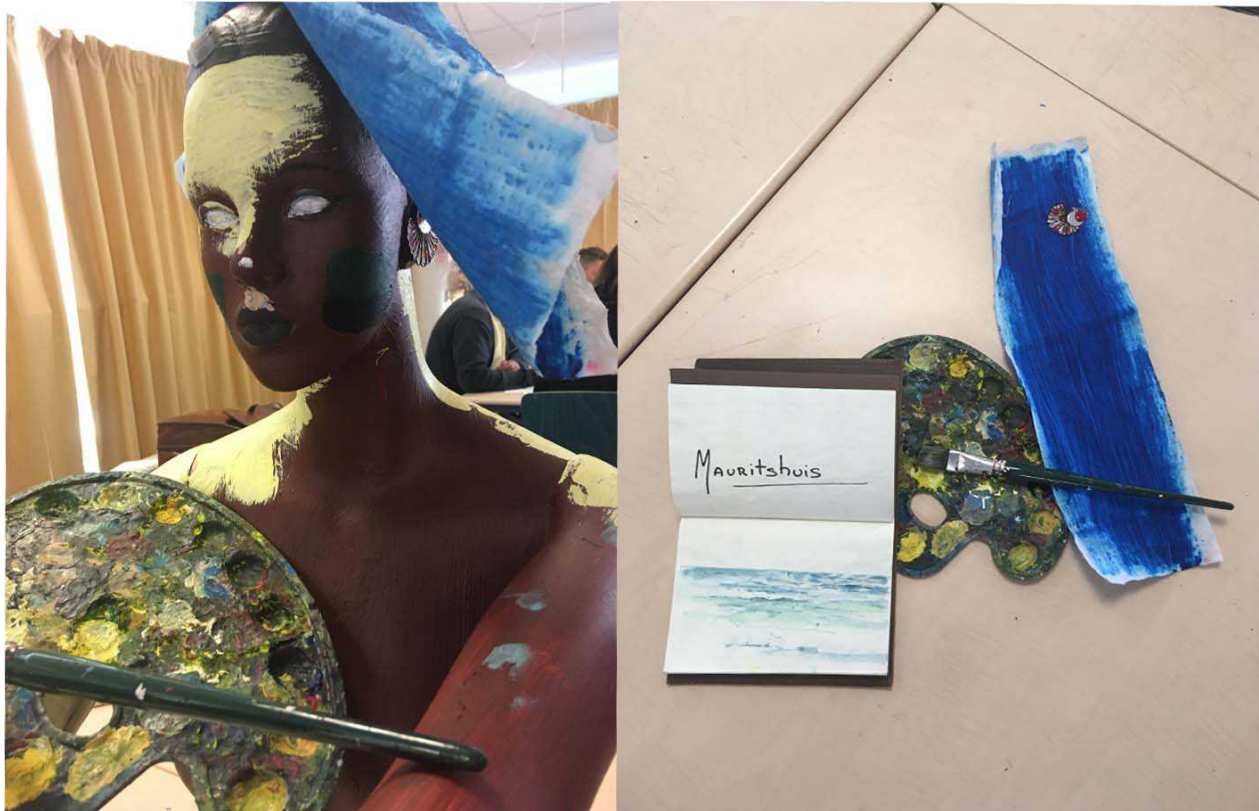


CYCLE 3 ou 4 /		SÉQUENCE : « Artistiquement mon cher Watson »							
Champ de pratiques	2D : graphiques - picturales			3D : sculpturales - architecturales			Photo - vidéo - numérique		
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
QUESTIONNEMENT(S)	Ressemblance. Rapport au réel. Qualités physiques des matériaux.								
PROBLEMATIQUE(S)	Comment faire retrouver une œuvre dans un musée à partir de 6 indices ?								
OBJECTIF(S)	Cheminer dans une œuvre. S'approprier une œuvre en cherchant 6 indices pour l'évoquer.								
SITUATION(S) de cours- MODALITES-MATERIALITE de travail	Visite dans un musée. Choix du groupe d'élèves. En classe : réflexion et fabrication des indices. Conception puis installation des Flash Codes pour créer une déambulation du visiteur dans le musée.								
EVALUATION	<b>Par COMPETENCES</b> - Plasticiennes <b>Dessiner, utiliser les couleurs, les nuances, peindre...</b> - Culturelles <b>Analyse d'une œuvre</b> - Théoriques <b>Utiliser le vocabulaire des arts plastiques</b>								
INCITATION(S) Consigne	<i>Artistiquement mon cher Watson</i> A partir d'une œuvre de votre choix, élaborez 6 indices (selon la liste jointe) de façon à ce qu'un visiteur puisse retrouver l'œuvre en question dans tout l'espace d'exposition.								
Contraintes	<b>représentation en gros plan / son / mot(s) / indice matériel / palette de l'artiste / objet</b>								
CHAMP REFERENTIEL	Oe période ancienne Études de drapés de Vinci 	Oe époque moderne Études à partir des <i>Ménines</i> de Picasso 	Oe ère contemporaine Vitrines de Boltanski ou <i>Autoportrait d'Arman</i>  	<i>Œuvre satellite : Sherlock Holmes de Conan Doyle</i> Escape Game					

Proposition de réponse :




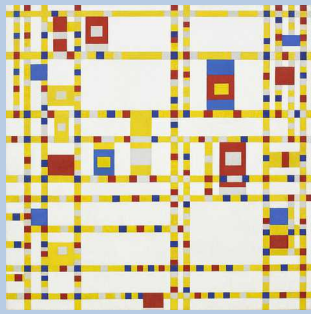
**SON : le bruit de la mer**

CYCLE 4 / SÉQUENCE : « Marcher – Créer - Présentir »									
Champ de pratiques	2D : graphiques - picturales			3D : sculpturales - architecturales			Photo - vidéo - numérique		
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
QUESTIONNEMENT(S) des programmes	La matérialité de l'œuvre : le numérique comme processus L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur : relation au corps + métissage								
PROBLEMATIQUE(S)	Est-il nécessaire de savoir où on va pour arriver à (s')exposer ?								
OBJECTIF(S)	Pourquoi faire un parcours ? Quelle différence entre exposer et rendre compte ? Mouvement. Trajet. Narratif								
SITUATION(S) de cours- MODALITES-MATERIALITE de travail	1- Récolte actions – variété de d'outils numériques 2- Raconter le trajet. Médiation en cours. Provenance. Moyens								
INCITATION(S)	3 captations et/ou prélèvements sur le chemin du collègue								
DÉROULÉ	1- Récolte – 3 actions – variété des supports (sons, vidéos, photos, croquis...) Réflexion sur la présentation des traces (à l'oral, brouillon° Collecter : récolter / ranger / organiser 2- Présenter ses traces pour montrer votre déplacement								
CHAMP REFERENTIEL				<a href="https://jeunes critiques dart.org/2017/02/16/francis-aly-la-politique-par-labsurde/">https://jeunes critiques dart.org/2017/02/16/francis-aly-la-politique-par-labsurde/</a>					
	Oe période ancienne	Chemin de croix – reliquaire Chapelle Sixtine							
	Oe époque moderne								
	Oe ère contemporaine	Gabriel Orozco Francis Alys Richard Long							
	Oe satellites	Yayoi Kusama – <i>Rain Room</i>							

## Propositions de réponses :





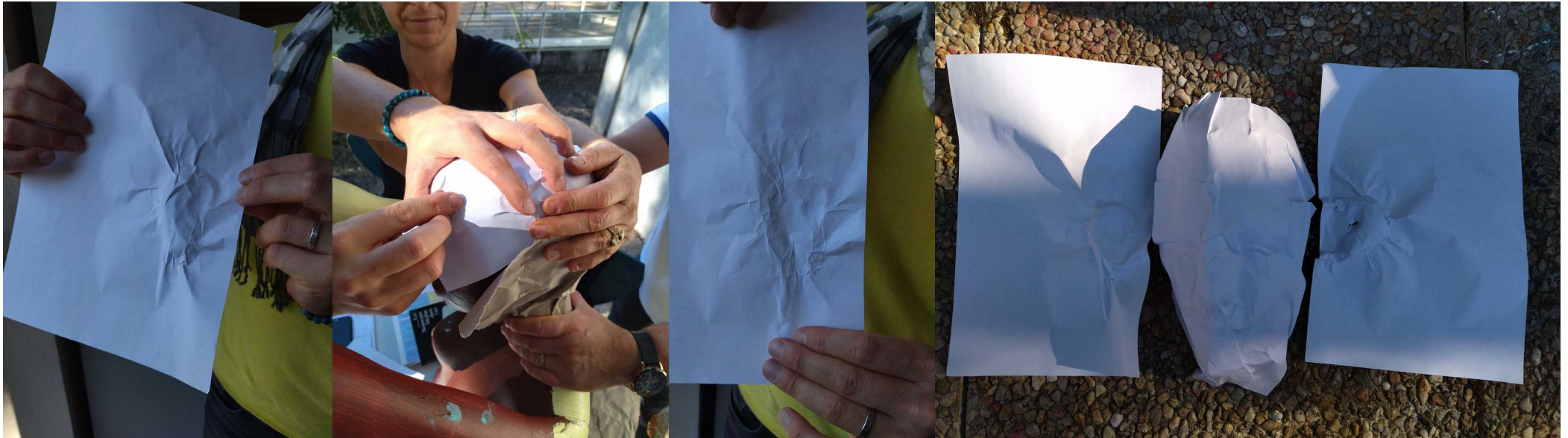
CYCLE 4 / SÉQUENCE : « Suivez mon plan »									
Champ de pratiques	2D : graphiques - picturales				3D : sculpturales - architecturales				Photo - vidéo - numérique
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
QUESTIONNEMENT(S) des programmes	Création, matérialité, statut et signification des images / narration visuelle / dispositif de représentation.								
PROBLEMATIQUE(S)	En quoi la notion de plan peut renvoyer à l'idée d'un cheminement personnel.								
OBJECTIF(S)	S'approprier des codes visuels.								
SITUATION(S) de cours-MODALITES-MATERIALITE de travail	Travail individuel. Salle de classe.								
EVALUATION	Par COMPETENCES			<i>(garantir la présence des 3 composantes disciplinaires)</i>					
-Expérimenter, produire, créer -Mettre en œuvre un projet artistique -S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité -Se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art	- Plasticiennes			<b>Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.</b>					
	- Culturelles			<b>Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait...</b>					
	- Théoriques			<b>Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.</b>					
INCITATION(S)	<i>Suivez mon plan</i> : Présenter un cheminement, une évolution en rapport avec votre vécu en vous inspirant des codes et de l'esthétique du plan.								
CHAMP REFERENTIEL	Oe période ancienne		Nicolas Chauveau (La carte du Tendre-1659)						
	Oe époque moderne		Piet Mondrian <i>Broadway Boogie-Woogie</i> , 1942						
									


Oe ère  
contemporaine

Bernard Frize et  
Peter Halley

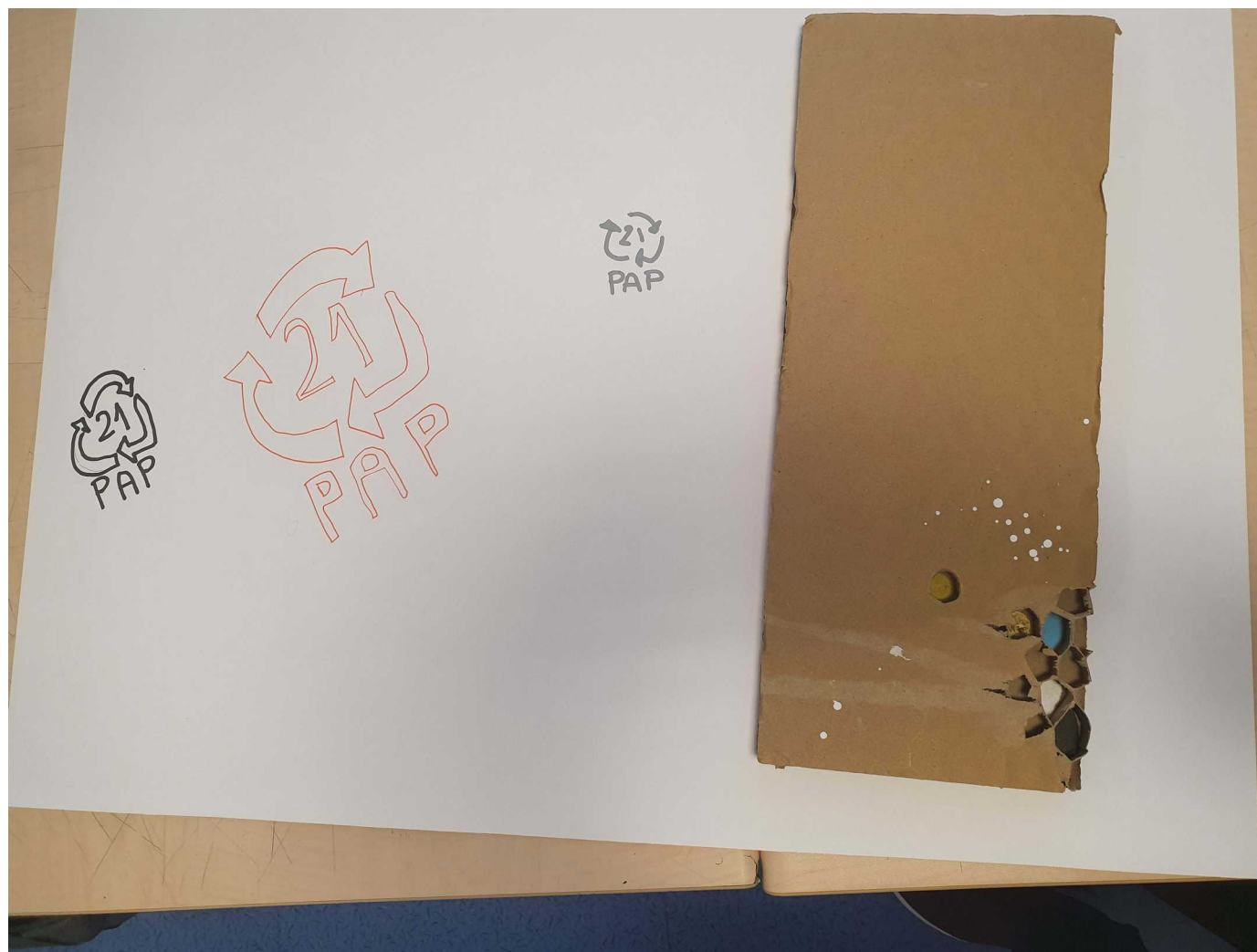


Proposition de réponse :



CYCLE 4 / SÉQUENCE : « J'en ai marre d'être dans cet état là. Valorisez-moi ! »									
Champ de pratiques	2D : graphiques - picturales			3D : sculpturales - architecturales			Photo - vidéo - numérique		
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
QUESTIONNEMENT(S) des programmes	La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre -transformation de la matière – qualités physiques des matériaux L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur : présentation de l'œuvre								
PROBLEMATIQUE(S)	Partir d'un matériau et l'expérimenter pour réaliser une production artistique dans le but de le mettre en valeur.								
OBJECTIF(S)	Découvrir la matière et son potentiel. Penser à la présentation de la production.								
SITUATION(S) de cours- MODALITES-MATERIALITE de travail	Mettre les élèves par îlots. Prévoir un matériau de récupération (carton, plastique bulle, journal) par îlot.								
EVALUATION	Par COMPETENCES			<i>(garantir la présence des 3 composantes disciplinaires)</i>					
-Expérimenter, produire, créer -Mettre en œuvre un projet artistique -S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité -Se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art	- Plasticiennes			<b>Pratiquer les arts : transformer la matière et la valoriser dans une production. Raisonner, imaginer, élaborer, produire : montrer le cheminement, les étapes. Réponse pertinente et inattendue.</b>					
	- Culturelles								
	- Théoriques			<b>Coopérer et travailler en groupe pour mener à terme une production.</b>					
INCITATION(S)	Choisissez un matériau et expérimentez son potentiel afin de réaliser une création artistique dans laquelle son utilisation est inattendue. Vous devez montrer toutes les étapes du cheminement de vos recherches (croquis, photographies, écrits...). A la fin, pensez à la présentation de votre production.								
CHAMP REFERENTIEL	Philippe Cognée  Eva Jospin    Fabrication du papier et utilisation diverses par les artistes.								

Proposition de réponse :





CYCLE 4 / SÉQUENCE : « Au cœur de l'enquête... » « Racontez-nous ce qu'il s'est passé ici »									
Champ de pratiques	2D : graphiques - picturales						Photo - vidéo - numérique		
NOTION	FORME	ESPACE	LUMIERE	COULEUR	MATIERE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
QUESTIONNEMENT(S) des programmes	La création, la matérialité, le statut, la signification des images. La narration visuelle								
PROBLEMATIQUE(S)	<b>Dans quelle mesure, au travers d'un cheminement de pensée, une situation chaotique peut-elle amener à la construction et la transmission d'un récit structuré ?</b>								
OBJECTIF(S)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre les enjeux du processus dans la démarche artistique.</li> <li>- Comprendre l'importance des représentations indicielles dans la composition d'une image à des fins narrative.</li> <li>- Comprendre l'organisation séquentielle des images dans la construction d'un récit.</li> </ul>								
SITUATION(S) de cours-MODALITES-MATERIALITE de travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en scène d'un événement dans la salle de classe : tables et chaises renversées, traces de peintures, disparition d'objets.</li> <li>- Travail de groupe.</li> <li>- Tirage au sort de thèmes prédéfinis pour la réalisation de l'histoire.</li> </ul>								
EVALUATION	<b>Par COMPETENCES</b> ( <i>garantir la présence des 3 composantes disciplinaires</i> )								
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expérimenter, produire, créer</li> <li>-Mettre en œuvre un projet artistique</li> <li>-S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</li> <li>-Se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Plasticiennes</b></li> <li>- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</li> <li>- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.</li> </ul>								
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Culturelles</b></li> <li>- Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.</li> </ul>								
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Théoriques</b></li> <li>-Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.</li> </ul>								
INCITATION(S)	« Au cœur de l'enquête... » « Racontez-nous ce qu'il s'est passé ici »								
DÉROULÉ	<p style="text-align: center;"><b>Séance 1</b></p> <p><i>Étape 1 : Les élèves entrent dans la classe. Ils ont 10 min pour faire des croquis et recueillir le maximum d'indices.</i></p> <p><i>Étape 2 : Verbalisation. Incitation. Contraintes. Définition des termes indices et preuves.</i></p> <p><i>Étape 3 : Par groupe un élève choisit un thème pour la construction d'une histoire.</i></p> <p><i>Étape 4 : Les élèves réalisent leur histoire et commence à produire des preuves plastiques.</i></p> <p><i>Étape 5 : Verbalisation. Présentation de la référence classique.</i></p>								

**Séance 2**

Étape 1 : Verbalisation. Retour sur les termes indices et preuves. Questionner la production d'un tableau d'indices et de preuves.

Étape 2 : Pratique, réalisation des preuves et du tableau.

Étape 3 : Verbalisation. Présentation de la référence moderne.

**Séance 3**

Étape 1 : Verbalisation. Retour sur le procédé et la réalisation du tableau d'indice.

Étape 2 : Pratique, réalisation du tableau, fin de pratique.

Étape 3 : Verbalisation. Présentation de la référence contemporaine.

**Séance 4**

Étape 1 : Présentation orale des tableaux et du récit pour chaque groupe.

Étape 2 : Évaluation de groupe avec les élèves.

Étape 3 : Verbalisation

**CHAMP REFERENTIEL**

Oe période ancienne

Paolo Ucello, Tryptique « La bataille de san Romano »

Oe époque moderne

Auguste Rodin, *Les Bourgeois de Calais*.

Oe ère contemporaine

Christian Boltanski, *Les images modèles* - 1975

Oe satellites

Robert Rauschenberg, *Buffalo II* (1964)

Proposition de réponse à l'incitation *Au cœur de l'enquête ... un Super héros a traversé la classe*

