Programmes• questions Cycle 4 :

•La représentation : image / réalité / fiction : La conception, la production et la diffusion de l’oeuvre plastique à l’ère du numérique. `

•La matérialité de l’oeuvre, l’objet et l’œuvre : Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports).

Mon avatar, c’est moi ?

Comment réaliser son autoportrait -sous couvert d’un avatar- sous forme de carte mentale en utilisant le logiciel Xmind8 ;

Comment amener une interactivité, un mode de partage partage voire de diffusion.

Comment l’outil numérique peut-il servir mon projet, être une plus-value ?

Comment détourner et s’approprier la représentation d’une carte mentale en autoportrait?

Comment une carte mentale peut-elle devenir une représentation plastique ?

Classe de 4éme : les élèves ont déjà réalisé une carte mentale dans une autre discipline et viennent de travailler leur biographie en cours de Français.

ce qui est enthousiasmant :

la facilité, l’immédiateté avec laquelle les élèves ont expérimenté xmind 8 et se sont appropriés les outils, cherchant à personnaliser graphiquement, plastiquement leur carte ;

la non nécessité de passer par la représentation d’un avatar car les élèves parlent d’eux-même avec aisance, indique leur nom et prénom ;

le regard

ce qui est un moins évident : laisser un autre élève de la classe intervenir sur la carte avec la demande : « comment me perçois-tu, que souhaites-tu ajouter à mon autoportrait ? »

ce qui n’a pas été entrepris et pourtant ouvert par le titre de la séquence : l’avatar devait permettre de mêler réalité et fiction.