

Cycle 4		3ème	CHANGEMENT D'AMBIANCE			SQ 5
QUESTIONS DU PROGRAMME				Questionnements travaillés		
<ul style="list-style-type: none"> La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur La représentation : images, réalité et fiction 				<ul style="list-style-type: none"> La matérialité et la qualité de la couleur La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : la mobilisation des sens Le dispositif de représentation : l'intervention sur le lieu, l'installation 		
Intention d'apprentissage				Compétences disciplinaires		
<ul style="list-style-type: none"> Amener les élèves à comprendre que l'oeuvre peut révéler le lieu et inversement. Amener les élèves à comprendre que la couleur, la lumière peuvent influencer sur la réception d'un environnement par le spectateur. Comprendre que la couleur peut suggérer autre chose que ce qu'elle est et se libérer du référent réel. Comprendre que les artistes font émerger des émotions par le biais de la couleur 				<ul style="list-style-type: none"> <u>Expérimenter, créer, produire</u> : Choisir et mobiliser des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu / Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique / 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 <u>Se repérer</u> : identifier les caractéristiques d'une œuvre en l'inscrivant dans une aire géographique et dans un temps historique 		
Notions travaillées				Compétences du socle commun		
Forme	Espace	Lumière	Couleur	Matière	<ul style="list-style-type: none"> D1-4 : Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives D1-1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit D2 : Mobiliser des outils numériques pour communiquer D3 : Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celle des autres 	
Geste	Corps	Support	Outil	Temps		
Champs des pratiques				Références artistiques		
<ul style="list-style-type: none"> Champ des pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales) Champ des pratiques tridimensionnelles (sculpturales et architecturales) Champ des pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie et vidéo) Champ des pratiques de la création artistique et numérique 				<ul style="list-style-type: none"> Tadao ANDO (1941) <i>L'Église de lumière</i>, achevée en 1989, dans la banlieue d'Ibaraki City, à Osaka James TURRELL (1943) <i>Split decision</i>, 2018, Kunsthalle, Mannheim, Allemagne Martin CREED (1968) <i>Work n°227 The lights going on and off</i>, 2000 Olafur ELIASSON (1967) <i>The Weather Project</i>, 2003, Tate Modern, Londres 		

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE	
Consigne : En t'appuyant sur la photographie fournie représentant un espace du collège que tu empruntes tous les jours et en utilisant le logiciel Gimp, tu modifieras totalement l'ambiance, l'atmosphère de ce lieu.	Contraintes : Tu seras capable de qualifier la nouvelle ambiance que tu auras créé en donnant un titre à ton travail numérique avant de le déposer dans le dossier Restitution des devoirs sur le réseau.
Matériel : photographies à disposition, logiciels de retouche	Durée : 4 séance(s)

DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

1ère séance

- Verbalisation en classe entière sur la définition du terme ambiance ; quels sont les éléments qui permettent de caractériser une ambiance, une atmosphère ? (symbolique des couleurs, matières, lumières, odeurs, sons, objets ou personnes). Distribution du sujet et fiche compléter en fonction des réponses des élèves.
- Démonstration rapide du logiciel Gimp (les éléments de base sont donnés sur la fiche sujet).
- Tous les composants de l'image devront être retouchés pour répondre à la consigne. Explication avec les élèves de comment donner un titre à la nouvelle ambiance : s'agit-il d'être descriptif, poétique... ?
- Début en salle informatique pour une première prise en main du logiciel.

2ème séance

- Rappel de la consigne.
- Suite des réalisations en salle informatique.

3ème séance

- Rappel de la consigne et projection d'une ou deux références. Les élèves sont amenés à décrire précisément les éléments plastiques qui permettent de caractériser l'ambiance ou les sentiments ressentis en regardant les œuvres.
- Suite des réalisations en salle informatique.

4ème séance

- Fin des réalisations.
- Verbalisation autour des productions des élèves projetées en classe.

ÉVALUATION

Évaluation formative

- Être capable d'exprimer ses sentiments.

Évaluation sommative

- Réalisation plastique selon les compétences disciplinaires et du socle commun.
- Prise en main du logiciel et de l'univers informatique, suite aux précédentes séquences réalisées tout au long du cycle.

RÉFÉRENCES

