



## ACADÉMIE DE NORMANDIE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Projet d'enseignement	<i>Mon incroyable quotidien</i>
Éléments de programme travaillés.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conjuguer ou hybrider les espaces de la figuration narrative avec le lieu, le texte, la voix, le son, le mouvement.</li><li>- Créer avec le réel, intégrer des matériaux artistiques et non-artistiques dans une création.</li><li>- Exposer, mettre en scène la production et la pratique, solliciter le spectateur.</li><li>- Communiquer, diffuser, éditer la production et la pratique.</li></ul>
Cycle et niveau	Première enseignement optionnel
Questionnement et intentions didactiques.	Conception, diffusion, hybridations, comment le numérique renouvelle-t-il notre rapport à la création plastique ?
Champ de questionnement pour l'élève (ce qu'il fait, chercher, connaître, comprendre, apprendre).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Art et numérique. L'apport des nouvelles technologies dans la création contemporaine.</li><li>- Formes, fonctions usages et diffusion des images numériques.</li><li>- Créer une image hybride.</li><li>- Diffuser une image numérique (support, canaux, problématiques).</li><li>- Comprendre les enjeux liés aux usages du numérique dans la création (du photomontage à l'avènement de l'IA).</li></ul>
Compétence disciplinaires, transversales et numériques visées.	<p>Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive</p> <p><b>Expérimenter, produire, créer</b></p> <p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- de s'engager dans une démarche personnelle, de proposer des réponses plastiques,</li></ul>

	<p>en deux et en trois dimensions, à des questionnements artistiques, de percevoir et de produire en les qualifiant différents types d'écarts entre forme naturelle et forme artistique ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet, d'expérimenter des langages plastiques et des techniques au service de ses intentions, de tirer parti de ses découvertes et des techniques ;</li> <li>- d'appréhender le rôle joué par les divers constituants plastiques, de repérer ce qui tient au médium, au geste et à l'outil, de prendre en compte les caractéristiques de l'image photographique, vidéo ou d'animation (cadrage, mise au point, lumière, photomontage, montage) ;</li> <li>- de trouver des solutions aux problèmes qu'il rencontre, de réajuster la conduite de son travail par la prise en compte de l'aléa, l'accident, la découverte... ;</li> </ul> <p><b>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</b></p> <p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de s'engager dans une démarche personnelle, en appréhendant sa nature, ses contenus et sa portée, en justifiant des moyens choisis ;</li> <li>- de rendre compte oralement des intentions de sa production, d'exercer son sens critique pour commenter et interpréter son propre, d'analyser sa contribution à un travail de groupe ;</li> <li>- de porter un projet jusqu'à son terme, de prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale.</li> </ul>
<p>Éléments de langage plastique mobilisés, vocabulaire, concepts, notions.</p>	<p>Hybridation / mise en scène / documentaire / fiction / réel / virtuel / numérique / mapping / avatar / interactivité / intelligence artificielle / réalité virtuelle / réalité augmentée.</p>

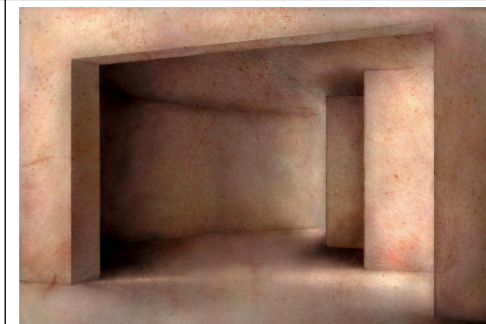
Corpus d'œuvres,  
démarches et pratique  
artistiques. Modalité de  
présentation.



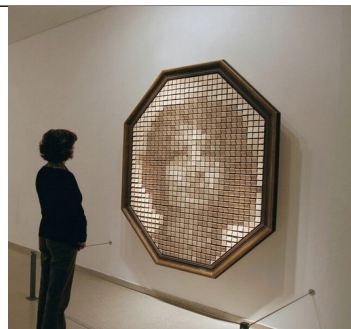
Hajo ROSE, *Autoportrait*, 1931,  
photographie argentine



Cindy SHERMAN, *Untitled film still#84*, 1978, photographie argentine.



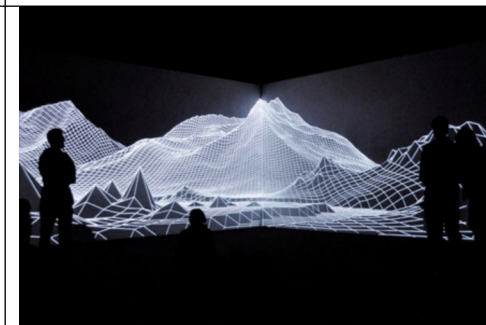
Anthony AZIZ, Sammy CUCHER,  
série *Interior*, 1999 – 2001,  
photographie numérique.



Daniel ROZIN, *Wooden mirror*, 1999,  
sculpture en bois, composants  
électroniques



Yang YONGLIANG, série *Shanshui*,  
2009, vidéo



Joanie LEMERCIER, *Eyjafjallajökull*,  
2010, installation audiovisuelle



Photographies officielles du régime  
nord coréen.



Adrien M & Claire B, *Mirages et  
miracles*, 2018, installation  
audiovisuelle

Description du projet d'enseignement : nombre de séances, déroulement, articulation des séances.	<p>Cette proposition de cours se développe en 6h.</p> <p>1h : présentation du projet, des outils et des contraintes.</p> <p>5h : effectuation.</p> <p>1h : mise en commun, présentation des différentes productions .</p>
Environnement et disposition de la salle : modularité, gestes, pratiques, postures, matériaux, supports, techniques, médiums...	<p>Deux salles mises à disposition des élèves.</p> <p>L'une axée sur la production plastique traditionnelle (peintures, techniques libres). L'autre, axée sur l'emploi des outils de créations/hybridation des outils numériques.</p> <p>12 ordinateurs connectées avec accès aux outils de conception libres ou en lignes :  <a href="https://framindmap.org/c/maps/145212/public">https://framindmap.org/c/maps/145212/public</a></p>
Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalité de mise en œuvre, ...	<p>Cette proposition de cours vise à faire travailler les élèves sur la conception et la diffusion à l'aide des outils de conception numérique.</p> <p>De l'usage des casques de réalités virtuelles, à la réalité augmentée en questionnant les possibilités offertes par l'IA cette proposition de cours cherche à mettre en perspective ces nouveaux outils.</p>
Évaluation des compétences (ce que l'élève a compris et appris : contenus, modalités, outils	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.</li> <li>• Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.</li> <li>• Les pratiques artistiques du numérique.</li> <li>• L'investigation et la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques</li> <li>• La représentation du corps et de l'espace : diversité des approches et des partis-pris, ...</li> <li>• La pratique du dessin : depuis des modalités héritées de la tradition jusqu'aux approches contemporaines (nouvelles possibilités à l'ère du numérique)</li> <li>• Les propriétés de la matière, des matériau et les dimensions techniques de leur transformation : caractéristiques et qualités des matériaux, homogénéité ou hétérogénéité, matière colorée..</li> </ul>

Pratiques développées par les élèves : exemples de productions/réalisation (dessin, peintures, collages, modelages, sculptures, assemblages, installation, architecture, photographies, vidéos, création numérique...)



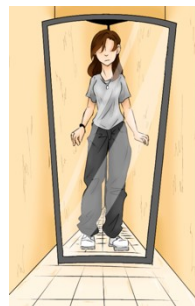
Louise J. Gif animé.



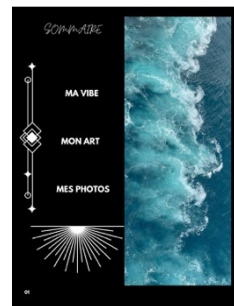
Maguelone B. Gif animé.



Pinar M. vidéo.



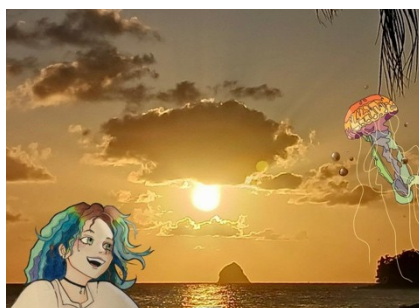
Violène S. Vidéo.



Elsa J. Site internet.



Meriem A. Projet jeu vidéo.



Elwendy T. Image hybride.



Louise L-S. Image hybride.



Siméon D. Image hybride.