

NOM et Prénom de l'enseignant	Chabrut Aimé
Nom de l'établissement	collège Mario Meunier à Montbrison (Loire)
Niveau	sixième
Intitulé de la séquence	<b>«le masque »</b>
Objectifs pédagogiques	<b>Amener les élèves à transférer une réalisation concrète en trois dimensions en un travail dématérialisé et numérique.</b>
Lien au programme	« Niveau de sixième dédié à une approche de l'objet » « l'observation de tout objet engage à se questionner sur sa fonction et son statut » « beaucoup d'objets n'ont pris une valeur artistique qu'à postériori...c'est le cas des objets culturels » « à partir de fabrications, de détournements et de représentations en deux et trois dimensions, les questions sont à travailler à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires »
Notions abordées	Fonction et statut de l'objet, les caractéristiques de la matérialité de l'objet, la dimension culturelle des masques (la magie, le surnaturel et les croyances)
Compétences visées	<i>Disciplinaire (connaissances)</i> Etre en capacité d'adapter les matériaux, les formes et les couleurs à son projet, En numérique, être en capacité d'utiliser les filtres et les effets pour la partie numérique <i>Histoire des Arts</i> Familiariser avec l'esthétique des œuvres des arts premiers (surtout africain), Faire découvrir l'inspiration des arts premiers dans les œuvres du début du XXème siècle, notamment au travers de quelques œuvres de Pablo Picasso. <i>Socle commun (transversales)</i> S'investir dans un projet personnel sur plusieurs séances, Pratiquer diverses formes d'expression artistique, Manifester sa curiosité et être sensible aux enjeux esthétiques des œuvres
Problématique	Comment apporter une dimension surnaturelle, magique, à un objet par le choix et l'organisation d'éléments plastiques
Durée en séances et évaluation	7 séances, dont trois étapes de réalisations (2 séances chacune) + une séance verbalisation, culture artistique.
Vocabulaire	Effets, filtres, calques (pour la partie image numérique) fondu enchaîné, transition (pour la partie vidéo), inspiration et arts premiers
Dispositif , consignes, Déroulement et évaluation.	Séance 1 <b><u>en salle d'arts plastiques</u></b> <b>Présentation de l'image d'un masque africain aux élèves : sa fonction et ses caractéristiques esthétiques.</b> <b>Demande 1 : « avec une feuille 24x32 et divers matériaux, créer un masque qui donne à votre visage un air étrange, surnaturel, magique ». Les élèves commencent la réalisation.</b> Séance 2

	<p><b>Les élèves terminent la réalisation et se font prendre en photo avec leur masque devant le visage.</b>  Séance 3  <b>en salle informatique :</b>  <b>demande 2 : « Rendez le encore plus magique et surnaturel en appliquant des filtres et effets avec les logiciels à votre disposition ». Un tutoriel est donné aux élèves pour organiser leur travail.</b>  Séance 4  <b>Les élèves terminent le travail. Il leur est demandé de réaliser une vingtaine de modifications de l'image du masque.</b>  Séance 5 et 6 :  <b>demande 3 : « la métamorphose du masque »</b>  <b>Réalisation d'une courte vidéo avec <i>Windows movie maker</i> en utilisant les images retouchées précédemment et montées en diaporama avec un fondu enchaîné, pour simuler la transformation.</b>  <b>(adjonction d'une bande son de type musique tribale prise sur un site libre de droit : peut être créée par les élèves avec l'aide d'un collègue de musique)</b></p>				
Documents Remis aux élèves	Fiche tutoriel pour l'informatique (papier), tutoriel sous forme de diaporama vidéo pour l'utilisation de <i>Windows movie maker</i>				
Contraintes techniques (format, outils, matériaux...)					
Références artistiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objets des arts premiers et œuvres de Pablo Picasso montrant des similitudes plastiques</b></li> <li>- <b>« Omote Project » de Nobomuchi Asai, technique de projection en 3D et en temps réel sur des visages en mouvement (sorte de masque virtuel)</b></li> </ul>				
Critères d'évaluation En référence aux compétences.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Efficacité de l'utilisation des matériaux et impression magique du masque crée</b></li> <li>- <b>Qualité des images numériques et adéquation des effets proposés avec la demande</b></li> <li>- <b>Efficacité de la vidéo</b></li> <li>- <b>Implication dans le projet</b></li> <li>- <b>Gestion des difficultés rencontrées avec les technologies utilisées</b></li> </ul>				
Prolongements	C'est du tout en un !				
					

Vidéos visibles ici : [http://lagalerieducollege.free.fr/15%20le%20masque/les%20videos/contact\\_1.html](http://lagalerieducollege.free.fr/15%20le%20masque/les%20videos/contact_1.html)

(A visionner sur un ordinateur car ne fonctionne pas sur tablette )