

Niveau	Sixième	
Intitulé de la séquence	« Tous pour un et un pour tous »	
Problématique	<p>Quels résultats peuvent être obtenus à partir d'un travail collectif ? Comment assembler et associer des images d'objets avec The Gimp ? Par quelles transformations peut-on faire dire autre chose aux objets ?</p>	
Objectifs d'enseignement	<p>Objectifs pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler l'objet réel et son image, sa présentation, ses détournements. - Assembler, associer des objets sous le logiciel <i>The Gimp</i>. - Travailler collectivement et en interaction. <p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins d'expression, de narration ou de communication. - Expérimenter le photomontage, l'association d'images; Choisir des images d'objets pour composer une page ; Faire preuve de curiosité et accepter les productions des autres ; Travailler en groupe ; - Utiliser les logiciels de traitement d'image. 	
Liens au programme	<p>« L'objet et les réalisations plastiques. A 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 ». « L'élève, par la pratique du collage, expérimente les relations duelles entre réel et œuvre pour donner cohérence à sa production. Construction et déconstruction, homogénéité et hétérogénéité, ordre et désordre, participent à cette cohérence plastique et sémantique ». Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008</p>	
Champ lexical	Collage, hybride, hétérogénéité, collectif/individuel, unique/série, assemblage, organisation...	
Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)	<p>28 élèves ; 3-4 séances. Travail en salle d'arts plastiques puis en informatique (14 postes), le logiciel <i>The Gimp</i>. Des appareils photo numériques (4). Les élèves apportent chacun un objet.</p>	
Description du dispositif pédagogique	Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves amènent tous un objet en classe. Chaque élève présente son objet : fiche d'identité rédigée et explication du choix de cet objet. Chaque objet est photographié. Elaboration (à l'oral) d'un classement

Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement		<p>hypothétique de ces objets par « famille » (couleur, matière, forme, fonction, narration...)</p> <p>Chaque groupe réfléchit à comment associer tous ces objets en une image (croquis, manipulation des objets...). Ils réalisent des photographies de ces assemblages.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Démonstration du logiciel <i>The Gimp</i>.
	Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> • En salle informatique, les élèves, par binômes, doivent associer leurs objets dans un photomontage sous le logiciel <i>The Gimp</i> (composition, narration, transformation, chimère...). Il s'agit d'abord de les détourner puis de les associer. • Visionnages des projets et verbalisation (écart entre le travail manuel / numérique).
	Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> • Poursuite du travail en salle informatique mais cette fois-ci la pratique devient interactive à l'ensemble de la classe : les élèves ouvrent leur travail de la séance précédente et toutes les 3 minutes, les élèves passent d'ordinateur en ordinateur afin de rajouter un objet à la composition déjà présente devant eux. • Verbalisation, présentation des fichiers en salle d'arts plastiques. Analyse et commentaires sur les différences des productions, les enjeux et les atouts d'un travail collectif.
Critères d'évaluation	<p>Evaluation sommative : Respect des consignes et des différentes étapes d'élaboration du projet (des objets sont assemblés sur le logiciel <i>The Gimp</i>) ; Qualité technique et plastique de l'image (cohérence des effets / composition / mise en scène / rapports d'échelle, de couleur).</p>	
	<p>Evaluation par compétences transversales : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif</p>	
Documents remis aux élèves	<ul style="list-style-type: none"> • Tutoriel <i>The Gimp</i> avec les différentes opérations à réaliser sur le logiciel. 	
Références artistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Vik MUNIZ, <i>Waste land</i> film (projet artistique participatif) ; Vik MUNIZ, <i>Marat assassiné</i>, série images de détritrus, 2008 ; Chris JORDAN, <i>Cans Seurat</i>, 2007 ; Jean-luc VILMOUTH, <i>Masques</i>, détail, 1982 ; Tony CRAGG, <i>Palette</i>, 1985 ; Pablo PICASSO, <i>Tête de taureau</i>, 1942 ; Jean TINGUELY, <i>Baluba III</i> ; Gorgio DE CHIRICO, <i>La Chanson d'amour</i>, 1914. 	