

Niveau	Sixième
Intitulé de la séquence	« Une machine imaginaire »
Problématique	Comment l'outil numérique renouvelle-t-il le travail collaboratif ? Quelles différences avec un travail individuel ? Quelles sont les différences et les similitudes par rapport au travail d'assemblage en volume (travail réalisé précédemment par les élèves) ?
Objectifs d'enseignement	<p>Objectifs pédagogiques : Apprendre à s'organiser pour un travail collaboratif où chacun amène sa pierre à l'édifice. Apprendre à respecter le travail des autres. Découvrir le travail d'assemblage à l'ordinateur. Quelles sont les facilités que ce nouvel outil nous offre et quelles nouvelles difficultés à surmonter fait-il surgir ? Maîtriser, à l'issue du travail, les opérations de base sur les calques dans <i>Photofiltre</i> : redimensionner, dupliquer, déplacer, faire passer au premier plan ou à l'arrière-plan, effectuer une rotation ou une symétrie, gommer une partie.</p> <p>Compétences travaillées : - Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins d'expression, de narration ou de communication. - Expérimenter et choisir ; Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres ; Travailler en groupe. - Utiliser les logiciels de traitement d'image.</p>
Liens au programme	« 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
Champ lexical	Collage, hétérogénéité, collectif/individuel, assemblage, organisation...
Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)	Travail en salle d'arts plastiques puis en salle informatique avec le logiciel <i>PhotoFiltre 7</i> . Les images que les élèves vont utiliser pour le montage sont des images libres de droits, en noir et blanc, la plupart issues de gravures anciennes illustrant des articles de dictionnaire et représentant des objets ou des morceaux d'objets mécaniques. Elles sont préparées à l'avance au format PNG avec fond transparent. Durée : 3 à 4 séances

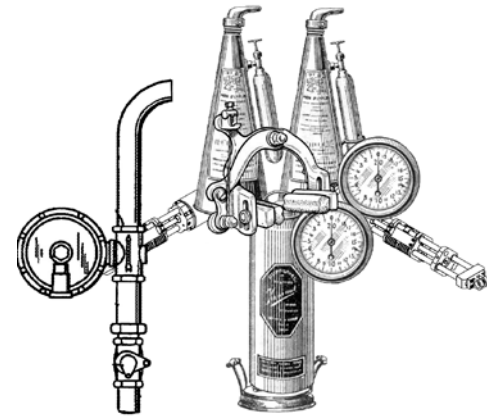
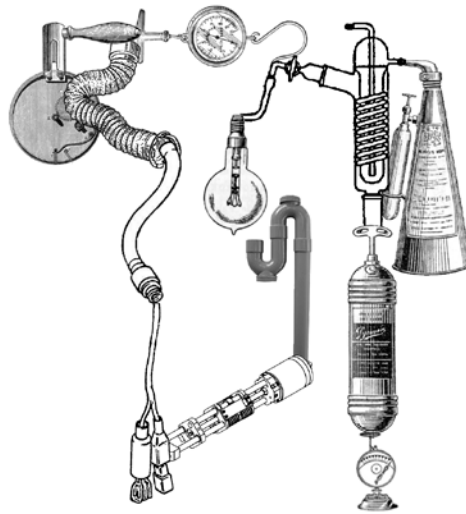
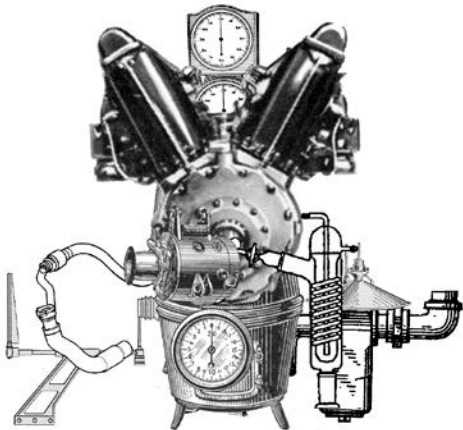
<p>Description du dispositif pédagogique</p> <p>Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement</p>	Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> • Une demi-heure en deuxième partie de séance : Présentation du thème de travail et apprentissage collectif du logiciel <i>PhotoFiltre</i>. • Démonstration du logiciel centrée sur les différents outils que les élèves auront à utiliser et indication de sa gratuité, en précisant qu'il librement téléchargeable de chez soi. • Après la démonstration, construction progressive et collective d'une « machine », chaque élève qui le désire passe au tableau pour ajouter, assembler ou modifier un élément.
	Séance 2	En salle informatique, les élèves, par groupe de 5, doivent collaborer pour créer des machines imaginaires. Chaque élève commence une machine en faisant glisser un premier élément et enregistre son fichier, chaque autre membre du groupe intervient ensuite sur chaque fichier du groupe en rajoutant des éléments, comme une sorte de cadavre exquis numérique. Les élèves ont jusqu'à la fin de la séance pour finir leurs machines.
	Séance 3	Le travail se poursuit en salle informatique mais cette fois-ci la pratique devient individuelle. Chaque élève est invité à créer une ou plusieurs machines personnelles.
	Séance 4	Une demi-heure : Projection des travaux et verbalisation. Comparaison des travaux collectifs et des travaux individuels. Avantages et inconvénients des deux façons de faire.
<p>Critères d'évaluation</p>	<p>Evaluation sommative : Respect des consignes. Maîtrise des différentes opérations possibles sur les calques. Qualité technique et plastique de l'image. Cohérence de la machine.</p>	
	<p>Evaluation par compétences transversales : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif</p>	
<p>Documents remis aux élèves</p>	<p>Tutoriel <i>PhotoFiltre</i> comportant les différentes étapes pour la création et l'enregistrement d'un nouveau fichier et les différentes opérations possibles sur un calque.</p>	

Références artistiques

- Dessins de machines de **Léonard De Vinci**
- Diverses machines de **Jean Tinguely**
- **Nam June Paik, *Uncle*, 1986**
- Des cadavres exquis surréalistes
- Des collages de **Max Ernst**

Projets élèves

Projets collectifs :



Projets individuels :

