

PARTIR DES PROPRIETES DES OUTILS POUR DETERMINER LES OBJECTIFS DE COURS EN CORRELATION AVEC LES PROGRAMMES

LOGICIEL	PROPRIETES et POSSIBILITES	PROGRAMMES	Histoire des Arts	Socle commun Palier 3
PAINT	DESSINER, COMPOSER			
<p>PAINT Exemple 1</p> <p>Composer</p>	<p>Exemple : avec des formes géométriques, et en utilisant les couleurs appropriées, réaliser des compositions à visée expressive (composition statique, composition dynamique, légèreté, pesanteur, etc...)</p> <p>Attirer l'attention sur la composition de l'image permet de souligner le fait que l'image artistique est une construction, et donc relative au registre de la fiction bien plus qu'à celui de la réalité.</p>	<p>5^{ème} :</p> <p>« Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir et aborder les images du point de vue de leur matérialité, de leur plasticité et de leurs significations »</p> <p>- « La construction des images »</p> <p>- « Connaître et identifier différents moyens mis en œuvre dans l'image pour communiquer »</p> <p>-« Elles permettent d'étudier des œuvres et maîtriser des repères historiques. Les élèves sont amenés à :</p> <p>- Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des images ;</p> <p>- Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie. »</p>	<p>• Etude des œuvres</p> <p>L'enseignement de l'histoire des arts est fondé sur l'étude des œuvres. Cette étude peut être effectuée à partir d'une œuvre unique ou d'un ensemble d'œuvres défini par des critères communs (lieu, genre, auteur, mouvement...). Les œuvres sont analysées à partir de quatre critères au moins : formes, techniques, significations, usages. Ces critères peuvent être abordés selon plusieurs plans d'analyse notamment :</p> <p>- formes : catégories, types, genres, styles artistiques ; constituants, structure, composition, etc.</p> <p>-« aiguiser ses capacités d'analyse de l'œuvre d'art »</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, ruptures, continuités »</p> <p><u>Piste d'étude</u> : « l'œuvre d'art et sa composition »</p> <p>Classe de 5e : Du IXe s. à la fin du XVIIe s</p> <p>(par exemple compositions baroques et compositions classiques).</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</p> <p>-<u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> »</p> <p>-item : « utiliser les logiciels et les services à disposition »</p> <p>-C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. »</p> <p>-C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. »</p> <p>- <u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> »</p> <p>-item : « traiter une image, un son ou une vidéo »</p> <p>- C.3.7 : « je sais traiter un fichier image ou son à l'aide d'un logiciel dédié »</p> <p>Compétence 5 : La culture humaniste</p> <p>- <u>domaine</u> : « <i>avoir des connaissances et des repères</i> »</p> <p>-item : « relavant de la culture artistique »</p> <p>- « il peut en préciser le nom, l'auteur, l'époque, l'esthétique de référence et en souligner quelques éléments caractéristiques. »</p>

<p>Dessiner</p>	<p>Exemple 1 : questionner le rapport indirect du corps à l'ordinateur, de la trace Appréhender l'aspect virtuel du dessin préparatoire</p> <p>Remarque : à moins d'avoir à l'appui une tablette graphique, on ne peut demander aux élèves d'exécuter avec réalisme. La question de la ressemblance n'est pas à envisager en tant que critère de notation.</p> <p>Exemple 2 : utiliser les couleurs et formes pour questionner les relations entre couleur et lumière, le statut de la couleur dans l'image...</p>	<p>3^{ème} : « L'expérience sensible de l'espace, les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'œuvre, du spectateur et de l'œuvre.»</p> <p>5^{ème} : « Utiliser divers modes de productions d'images ». « Utiliser divers modes de représentation » « questionner le statut de l'image » à travers le rôle de la couleur</p>	<p>Classe de 3e : Le XX e s. et notre époque. (par exemple : Etienne de Crecy, Plastikman).</p> <p>Classe de 5e : Du IXe s. à la fin du XVIIe s (par exemple : le rôle et la signification des vitraux).</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication -<u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> » -item : « utiliser les logiciels et les services à disposition » -C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. » -C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. » - <u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> » -item : « traiter une image, un son ou une vidéo »</p>
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PHOTOFILTRE	COMPOSER, ASSEMBLER, DETOURER, ASSOCIER, REDIMENSIONNER ... - Créer du sens par association - Changer le sens en enlevant/ajoutant			
PHOTOFILTRE Exemple 1 Créer du sens par association	Exemple : à partir d'une banque de décors et d'éléments détournés, donner une vision héroïque puis une vision critique de la guerre. Produire ces deux images avec des éléments communs mais assemblés autrement.	4^{ème} : « développer la capacité des élèves à analyser et à interpréter les images et plus particulièrement celles qui entretiennent sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité. » - « Construire une image en exploitant les stratégies de communication ; publicité, propagande. » - « Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ; - Utiliser des images à des fins d'argumentation. » « Les images dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder la question des supports et des lieux de diffusion des images artistiques ; de comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps ; d'interroger les relations entre les images et les pouvoirs. » « Différencier images matérielles et immatérielles ; uniques et reproductibles ; distinguer et utiliser et nommer divers médium : photographie, vidéo, peinture, dessin, gravure, infographie, connaître les principaux termes du vocabulaire spécifique de l'image ; - Décrypter certains codes des images et les utiliser à des fins d'argumentation. »	Thématique : « Arts, Etats et pouvoirs » - Classe de 4e : XVIIIe s. et XIXe s. (par exemple les représentations peintes et photographiées de la guerre au XIX ^{ème} siècle : fabrications, commandes, reconstitutions, idéologies, esthétisation de l'image photographique, naissance tardive de la notion de reportage....)	Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication - <u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> » - <u>item</u> : « utiliser les logiciels et les services à disposition » -C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. » -C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. » - <u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> » - <u>item</u> : « traiter une image, un son ou une vidéo » - C.3.7 : « je sais traiter un fichier image ou son à l'aide d'un logiciel dédié » - <u>item</u> : différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle » - C.3.6 : « je sais utiliser un outil de simulation (ou de modélisation) en étant conscient de ses limites. » Compétence 5 : La culture humaniste - <u>domaine</u> : « <i>situer dans le temps, l'espace, les civilisations</i> » - <u>item</u> : « mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité » -« l'élève mobilise ses connaissances pour établir des liens entre l'actualité dont il est le témoin et/ou l'acteur et des situations passées et présentes qui peuvent l'éclairer ».

<p>PHOTOFILTRE Exemple 2</p> <p>Créer du sens par association</p>	<p>Exemple : à partir d'une banque de photographies de lieux et d'objets détournés, changer le statut de l'objet en modifiant son échelle dans son environnement (lieux au choix).</p>	<p>6^{ème} :</p> <p>« L'objet et son environnement Cette entrée permet d'explorer les modalités et les lieux de présentation de l'objet (exposition, installation, intégration ; le musée, la vitrine, l'espace quotidien, l'écran) (...) »</p> <p>« L'objet dans la culture artistique. Il s'agit de traiter la question du statut de l'objet, lequel peut être artistique, symbolique, décoratif, utilitaire ou publicitaire (...)»</p> <p>« (...) représenter et présenter des objets. Les élèves sont amenés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploiter différents modes de représentation - Expérimenter des techniques variées - Explorer différentes modalités de présentation » <p>« - Reconnaître différents statuts de l'objet »</p>	<p>Classe de 6e : De l'Antiquité au IXe s.</p> <p>Par exemple les lieux auxquels étaient destinés les objets d'art : tombeau, lieu sacré, pleine nature... et la relation étroite entre l'objet et ce lieu.</p> <p>A mettre en perspective avec le 20^e siècle : voir :</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, ruptures, continuités » à appliquer au rapport de l'objet d'art à son lieu de présentation.</p> <p><u>Piste d'étude</u> : « L'œuvre d'art et la tradition : ruptures (avant – gardes), continuités, (...) »</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</p> <p><i>Voir l'exemple 1.</i></p> <p>Compétence 5 : La culture humaniste</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>domaine</u> : « avoir des connaissances et des repères » - item : « relavant de la culture artistique » - « il peut en préciser le nom, l'auteur, l'époque, l'esthétique de référence et en souligner quelques éléments caractéristiques. » - <u>domaine</u> : « situer dans le temps, l'espace, les civilisations » - item : « établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre » - « partant d'une œuvre artistique caractéristique d'une période et d'une esthétique données, l'élève est capable d'identifier les liens qu'elle entretient avec plusieurs autres. » -« Il sait identifier les parentés et les contrastes entre les œuvres pour comprendre la portée de l'œuvre étudiée. » <p>(Par exemple on pourrait interroger la relation entre un repose nuque dans une hutte et le même objet dans un musée d'arts premiers. Ou encore une obélisque en Egypte et une obélisque à Paris...)</p>
------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>WORD ou OPENOFFICE</p>	<p>ASSEMBLER TEXTES ET IMAGES, COMMUNIQUER. TRAVAILLER L'ORDRE DE LECTURE ET LA LISIBILITE...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer le sens, modifier le sens - Travailler la communication visuelle 			
<p>WORD ou OPENOFFICE Exemple 1</p> <p>- Créer le sens, modifier le sens - Travailler la communication visuelle</p>	<p>Exemple : à partir d'une page de presse avec plusieurs images et plusieurs blocs de texte qui leur correspondent, changer certaines images tout en conservant le texte associé, et ailleurs changer le texte tout en conservant l'image associée. Possibilité d'intégrer des dessins, caricatures, illustrations satyriques. Retravailler ensuite l'accroche visuelle et la charte graphique de cette page.</p> <p>A déterminer : séances en arts plastiques séances en français</p>	<p>4^{ème} : « En quatrième, ils approfondissent les relations qu'entretiennent les images avec la réalité. Ils s'approprient le contenu documentaire des images à des fins artistiques. »</p> <p>« Les images et leurs relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité. »</p> <p>« Modifier le statut d'une image »</p> <p>« (...) percevoir et d'analyser l'implication des images dans l'environnement quotidien. »</p> <p>« Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ; - Utiliser des images à des fins d'argumentation. »</p>	<p>Classe de 4e : XVIIIe s. et XIXe s.</p> <p>(la relativité des textes et la relativité des images entourant un fait réel : par exemple, à partir des événements de 1848 en France, observer les différentes façons de restituer selon les journaux ou selon les peintres)</p> <p>(Mise en perspective avec le 20^{ème} siècle souhaitable : la relation des artistes à l'actualité et à la presse en particulier.)</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication -<u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> » -item : « utiliser les logiciels et les services à disposition » -C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. » -C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. » -<u>domaine</u> : « <i>adopter une attitude responsable</i> » - item : « faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement » -<u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> » -item : saisir et mettre en page un texte (C.3.1 et C.3.2) -item : organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination - C.3.3 « je sais regrouper dans un même document plusieurs éléments (texte images ...) »</p> <p>Compétence 5 : La culture humaniste -<u>domaine</u> : « <i>situer dans le temps, l'espace, les civilisations</i> » - item : « mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité » -« l'élève mobilise ses connaissances pour établir des liens entre l'actualité dont il est le témoin et/ou l'acteur et des situations passées et présentes qui peuvent l'éclairer ».</p>

<p>GOOGLE SKETCHUP</p>	<p>MODELISER EN TROIS DIMENSIONS DES VOLUMES SCULPTURAUX OU ARCHITECTURAUX, PLACAGE DE TEXTURES, TRANSPARENCES, INTEGRATION DANS GOOGLEMAP</p>			
<p>GOOGLE SKETCHUP Exemple 1</p> <p>Modéliser pour ...</p>	<p>Exemple : demander aux élèves en binôme de réaliser une architecture évoquant la force et la stabilité d'une part, et une architecture évoquant la légèreté et/ou le dynamisme d'autre part. Les élèves peuvent être invités à réfléchir à des fonctions possibles pour ces bâtiments, et à comparer avec des architectures connues.</p>	<p>3^{ème} :</p> <p>« L'architecture est l'art de construire et d'aménager des espaces sur les plans technique, fonctionnel et esthétique. Les élèves sont invités à voir, à vivre et à comprendre ces espaces. »</p> <p>« L'organisation des volumes et des masses dans l'espace constitue le problème fondamental de la création sculpturale, architecturale et monumentale, environnementale, scénique. »</p> <p>« - Utiliser les fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace ; »</p> <p>« - Repérer, identifier la fonction des espaces bâtis, leur dimension symbolique, esthétique, politique ; »</p> <p>« - Appréhender les créations artistiques et architecturales de leur environnement au regard des acquis culturels développés en classe. »</p>	<p>Classe de 3e : Le XX e s. et notre époque.</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, Etats et pouvoirs » (l'architecture du pouvoir)</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, techniques, expressions » (la technique, source d'inspiration, par exemple, avec les expositions Archilab)</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</p> <p>-<u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> »</p> <p>-item : « utiliser les logiciels et les services à disposition »</p> <p>-C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. »</p> <p>-C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. »</p> <p>-<u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> »</p> <p>-item : « différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle »</p> <p>- C.3.6 : « je sais utiliser un outil de simulation ou de modélisation en étant conscient de ses limites. »</p> <p>Compétence 5 : La culture humaniste</p> <p>- <u>domaine</u> : « <i>avoir des connaissances et des repères</i> »</p> <p>-item : « relavant de la culture artistique » dont « œuvres architecturales du patrimoine »</p> <p>- « il peut en préciser le nom, l'auteur, l'époque, l'esthétique de référence et en souligner quelques éléments caractéristiques. »</p>
<p>GOOGLE SKETCHUP Exemple 2</p> <p>Modéliser dans...</p>	<p>Exemple : intégrer une architecture dans un environnement à choisir parmi une banque d'images de paysages.</p> <p>Concevoir les formes et les matériaux de cette architecture en relation avec l'environnement. (aborder différents types de relations)</p> <p>Plutôt qu'une architecture, on peut aussi imaginer un monument dont la fonction serait de communiquer sur le rapport entre l'humain et son environnement, tout en laissant les élèves libres d'interpréter la nature de cette relation.</p>	<p>3^{ème} :</p> <p>« Les situations d'enseignement ouvriront aussi sur de nouvelles études : l'espace comme matériau de l'architecture et des œuvres environnementales »</p> <p>« - Utiliser les fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace ; »</p> <p>« L'espace, l'œuvre et le spectateur dans la culture artistique. »</p> <p>« Cette entrée concerne également l'insertion de l'architecture dans son environnement : intégration, domination, dilution, marquage. »</p>	<p>Classe de 3e : Le XX e s. et notre époque.</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, techniques, expressions » (la technique, source d'inspiration, par exemple, avec les expositions Archilab)</p> <p><u>Thématique</u> : « Arts, espace, temps »</p> <p><u>Piste d'étude</u> : « l'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme dans le monde et dans la nature : petitesse/grandeur, harmonie/chaos, ordre/désordre, etc. ... »</p>	<p>Voir exemple 1</p>

MOVIE MAKER	MONTAGE DE SEQUENCES (RUSHES) DANS UN BUT NARRATIF , MONTAGE EN RYTHME D'IMAGES FIXES DANS UN BUT NARRATIF OU NON, TRANSFORMER UNE PETITE VIDEO EN PERMUTANT DES ELEMENTS, EN EN SUPPRIMANT, EN MODIFIANT LEUR VITESSE, AJOUTER OU MODIFIER LE SON			
MOVIE MAKER Exemple 1	Exemple : sur le thème de la lumière (artificielle ou naturelle) : Rythmes hypnotiques et calme contemplation. A partir de rushes et d'images fixes prises par les élèves et par le professeur	<p>4^{ème} : « Les images et leurs relations au temps et à l'espace. Cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme (montage, découpage, ellipse) ; elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'œuvre dans la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo. »</p> <p>« - Elaborer des plans et les monter en séquence »</p>	<p>Classe de 4e : XVIII^e s. et XIX^e s.</p> <p>Thématique : « Arts, ruptures, continuités »</p> <p>Par exemple l'esthétique romantique de la contemplation au 19^{ème}, à mettre en perspective avec des œuvres vidéo d'artistes contemporains.</p>	<p>Compétence 4 : la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication -<u>domaine</u> : « <i>s'approprier un environnement informatique de travail</i> » -<u>item</u> : « utiliser les logiciels et les services à disposition » -C.1.1 : « je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification. » -C.1.2 : « je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. » -<u>domaine</u> : « <i>créer, produire, traiter, exploiter des données</i> » -<u>item</u> : « traiter une image, un son ou une vidéo » - C.3.7 : « je sais traiter un fichier image ou son à l'aide d'un logiciel dédié »</p> <p>Compétence 5 : La culture humaniste - <u>domaine</u> : « <i>avoir des connaissances et des repères</i> » -<u>item</u> : « relavant de la culture artistique » -<u>domaine</u> : « <i>situer dans le temps, l'espace, les civilisations</i> » -<u>item</u> : « établir des liens entre les œuvres pour mieux les comprendre » - « partant d'une œuvre artistique caractéristique d'une période et d'une esthétique données, l'élève est capable d'identifier les liens qu'elle entretient avec plusieurs autres. » -« Il sait identifier les parentés et les contrastes entre les œuvres pour comprendre la portée de l'œuvre étudiée. »</p>