

Niveau de la classe	Cinquième
Intitulé de la séquence	Un lieu habité
Objectif pédagogique	Réutiliser des productions réalisées antérieurement dans un travail en salle informatique, créant du lien entre les différentes séquences de l'année. Partager les productions de la classe afin de constituer une banque d'images riche. Mettre en relation pratique traditionnelle et pratique infographique dans un travail expérimental.
Lien au programme	« La construction, la transformation des images, les interventions (recouvrement, gommage, déchirure...), le détournement, ouvrent les questions et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence. »
Notions abordées	Cohérence de l'image, intégration, unité plastique, hétérogénéité, homogénéité, échelle, taille, éclairage.
Compétences travaillées	– Créer une image à partir d'éléments d'origines diverses en sachant choisir les instruments et outils. – Organiser des images en travaillant l'échelle des plans dans une intention narrative. – Utiliser un logiciel simple à des fins de production. – Travailler en équipe.
Problématique	Comment l'outil infographique peut-il aider à assembler des éléments de natures diverses tout en créant une image cohérente ?
Vocabulaire	Cohérence, hétérogénéité, homogénéité, échelle.
Déroulement	Cette séquence fait suite à la séquence « ce qui me fait peur... » qui consistait en la réalisation d'un monstre hybride en techniques graphiques mixtes et à celle intitulée « paysage en papier » lors de laquelle les élèves avaient réalisé des assemblages de papier qu'ils avaient éclairés et photographiés. Les productions de ces deux sujets sont les matériaux de base de la séquence « un lieu habité ». Lors de la <u>première séance</u>, les élèves vont en salle informatique par groupe de 2. Ils reçoivent une fiche exercice pour la prise en main de logiciel <i>Photofitre</i> qui est lue à voix haute : ils doivent ouvrir le logiciel et les documents mis en réseau au préalable dans leur espace de travail. Ils sont amenés à réaliser des opérations qui seront nécessaires pour la réalisation du travail ultérieur (détourer, copier, coller, modifier la taille, la couleur, la luminosité...). Leur travail est ensuite enregistré et nommé correctement. Une rapide démonstration projetée en classe de l'utilisation des outils du logiciel peut être faite par le professeur à la demande des élèves. Lors de la <u>deuxième séance</u>, les élèves reçoivent la fiche sujet qui est lue à voix haute par un élève.

	Le paysage en papier que vous avez construit lors de la séquence précédente est habité par des monstres. En salle informatique, sur le logiciel Photofiltre, choisissez un dessin numérisé de monstre et intégrez-le à la photographie de votre paysage. Refaites cette opération plusieurs fois avec le même monstre ou un monstre différent. Enregistrez votre document dans mes documents, dans le dossier Arts Plastiques, en le nommant AP-lieu-nom-nom. Attention : l'intégration doit être cohérente visuellement. Par les moyens suivants : (les élèves remplissent à la mais cette ligne après une définition orale collective de la cohérence visuelle et des moyens pour y parvenir) Une brève verbalisation permet aux élèves de soulever le problème de la cohérence à produire malgré des images de natures différentes (dessin / photographie). Une liste des moyens permettant une intégration harmonieuse est faite oralement et notée sur la fiche sujet (couleur, luminosité, taille, emplacement...). Les élèves commencent leur réalisation et enregistrent leur travail en cours au bon endroit pour le retrouver la semaine suivante. Le travail est terminé lors de la <u>troisième séance</u> et toutes les productions sont rassemblées par le professeur afin de les visualiser par projection. Une verbalisation permet aux élèves de mettre en avant les solutions pertinentes d'intégration, les choix judicieux des monstres en fonctions de la lumière, de la couleur, de la forme de ceux-ci pour s'adapter au paysage choisi. Les élèves reconsidèrent les qualités de leurs monstres et de leurs paysages en papier à la lumière de ces nouvelles réalisations et échangent autour de leurs découvertes du logiciel et de ses possibilités. La mise en parallèle avec des œuvres d'art sera accompagnée de croquis sur la fiche bilan distribuée lors de la <u>séance suivante</u>, permettant au professeur de faire du lien entre leurs productions et les œuvres directement sur la fiche (choix de quelques travaux en regard avec les œuvres). Cette séance sera également celle du lancement du sujet suivant.
Documents Remis aux élèves	Mise en réseau du dossier <i>exercice</i>, puis d'un dossier contenant les photographies de leurs paysages en papier et d'un dossier contenant leurs monstres scannés. Distribution d'une fiche exercice pour la prise en main de <i>Photofiltre</i>. Distribution d'une fiche sujet. Distribution en fin de séquence d'une fiche bilan ainsi que de leur travail imprimé.
Contraintes techniques (format, outils, matériaux...)	Exercice en une séance, réalisation en deux séances en salle informatique sur le logiciel <i>Photofiltre</i>, à partir uniquement des documents mis à disposition sur leur espace de travail (dossier <i>exercice</i>, dossier des monstres, dossier des paysages).
Références artistiques	– Jérôme BOSCH, <i>Le jardin des délices</i>, 1503 (peinture) – Elsie WRUGHT et Frances GRIFFITHS, <i>Une fée offrant une fleur à Iris</i>, 1920 (photographie) – Pablo PICASSO, <i>Minotaure et jument morte devant une grotte</i>, 1936 (peinture) – Richard HAMILTON, <i>Just what is it that makes today's homes so different, so appealing ?</i>, 1956 (collage)

– Jean LECOINTRE, (collage numérique)



Critères d'évaluation

Évaluation sommative :

- L'exercice de la première séance est réalisé correctement
- Le choix des monstres est en rapport avec le paysage
- Les tailles et emplacements des monstres sont cohérents
- Les couleurs et la lumière sont cohérentes
- Le travail est fini, nommé et enregistré correctement

Évaluation par compétences :

Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de communication

- Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition
- Utiliser les logiciels et les services à disposition
- Traiter une image, un son ou une vidéo

Travaux des élèves

