

**Atelier n° 2 : La narration visuelle****Nom du secrétaire : G. L. M.****Autres participants :**

A. C.	C. B.	N. C.
-------	-------	-------

Prise de notes :**5ème**

A partir de la peinture de Magritte, *Le Dormeur téméraire* créer une planche de bande dessinée mettant en scène au moins un des objets présents dans la peinture.

Compétences :

- Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

4ème

Réalisation d'un Flip Book, contenu libre (Numérique ou dessin)

Compétences :

- Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

3ème

Réaliser un projet d'installation narrative (environnement, indice, trace, empruntes...). Technique libre dans la réalisation du projet (maquette, dessin, installation, éléments textuels...)

Compétences :

- Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.