



TraAM

ARTS PLASTIQUES

Je travaille en autonomie, à mon rythme, dans l'espace de la classe

Aide, accompagnement, outils : des QR codes tutoriels ponctuent la classe pour accompagner les élèves.

Le support de cours numérique, les ressources, espaces de dépôt numériques, sont à disposition des élèves en fonction de leur progression dans le temps de la séquence et dans l'espace de la classe.

Créer, exposer, communiquer, mémoriser.

Séquence Cycle 4
3eme

"Sculpter la Lumière"

NOTION	La notion de Lumière doit être associée à l'une de ces notions : Forme / Espace / Couleur / Matière / Geste / Outils / Temps / Support
QUESTION	L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre.
PROBLEMATIQUE	Comment utiliser la lumière dans une production plastique en 3D ? Comment lui donner une autre utilité que l'éclairage ?
SITUATION DE COURS	Les élèves sont en classe et ont une multitude de sources lumineuse à disposition : LED, vidéoprojecteur, rétroprojecteur, spot, écran, lampe torche, gélatine, matière réfléchissante, translucide ou transparente et ils ont même la possibilité d'utiliser leurs portables. Ils vont devoir utiliser tous les moyens à leur disposition pour proposer une photographie mettant en avant une sculpture de lumière . LA LUMIERE DOIT DONNER A VOIR QUELQUE CHOSE
CHAMPS DE PRATIQUE	Travail en 3D /sculpture/ installation / mapping /....
MODALITES DE TRAVAIL	Travail seul ou en binôme en salle d'arts plastiques (possibilité de travailler dans un autre lieu)
OBJECTIF	Les élèves vont devoir appréhender les différents types de lumière et apprendre à les domestiquer pour pouvoir proposer une production. Une expérience sensible sera créée par l'association de la notion de lumière à l'une des autres notions.

CHAMP REFERENTIEL		
Œuvre ancienne	Œuvre moderne	Œuvre contemporaine
<p><i>L'ascension et la descente de Kukulcán</i>, entre 500 et 1300, Pyramide de Kukulcán, Mexique.</p> <p>Apparition du dessin du serpent grâce aux ombres des marches aux équinoxes.</p>	<p>Hal Morey <i>Grand Central Terminal</i>, New York, N.Y., 1930, 25.4 cm x 20.32 cm, photographie (gélatine d'argent sur papier)</p>	<p>Caroline Tapernoux <i>Chasséen I</i>, 2017, Polycarbonate, lumière, Travail in situ, Martagon Galerie, Malaucène, France https://www.carolinetapernoux.ch/index.php/fr/</p>
		

COMPETENCES		SOCLE
Expérimenter, produire, créer	Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu -Moyens plastiques -Utilisation d'une pratique plastique adaptée à mon projet (3d) -prise de vue photographique	D1.4
Mettre en œuvre un projet	Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique -Projet intelligible et dispositif technique adapté	D2
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées -Questionnement artistique autour de la notion de lumière	D5

Sculpter la Lumière

Après t'être questionné.e sur la notion de «lumière»,

tu vas réaliser seul.e ou à deux une production plastique qui devra prendre en compte l'espace et la lumière.

1. Tu vas élaborer un projet précis en t'interrogeant aux 2 questions:

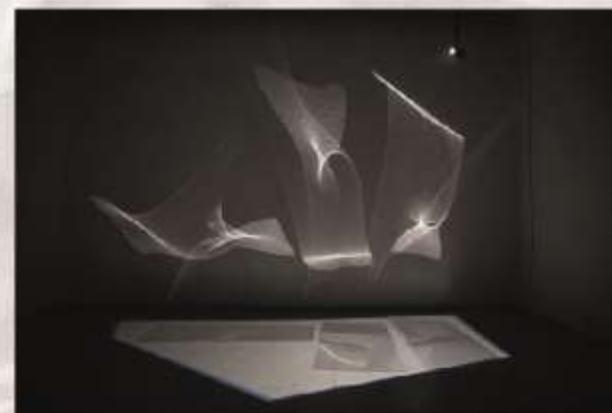
- Comment l'espace est pris en compte dans ma production ?
- Comment la lumière prend une place importante et donne à voir quelque chose ?

2. Tu vas ensuite réaliser ton projet en l'adaptant en fonction de tes expérimentations

3. Tu prendras enfin ton projet en photo, celle-ci sera ta production finale.



Notions à exploiter
Forme/Espace/Couleur/Matière
Geste/Outils/Temps/support



Caroline Tapernoux

Evaluation

-Moyens plastiques

- Utilisation d'une pratique plastique adaptée à mon projet (3d)
- prise de vue photographique

D1.4 /6

Expérimenter, produire, créer: Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu

-Projet intelligible et dispositif technique adapté

Mettre en œuvre un projet artistique: Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique

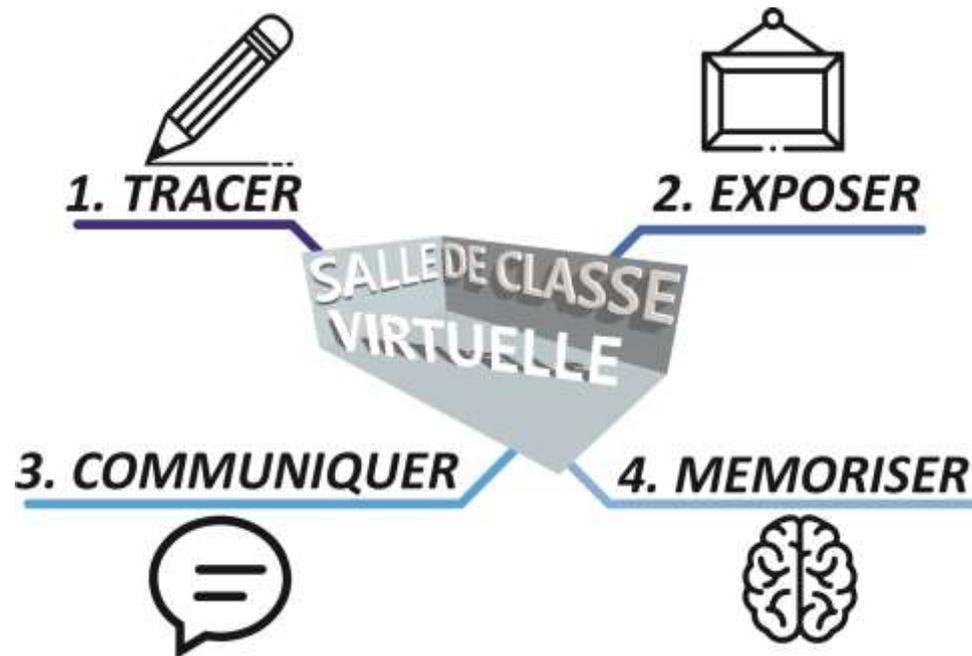
D2 /5

-Questionnement artistique autour de la notion de lumière

S'exprimer, analyser sa pratique celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité: Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées

D5 /4

A. Comment imaginer la salle de classe virtuelle?



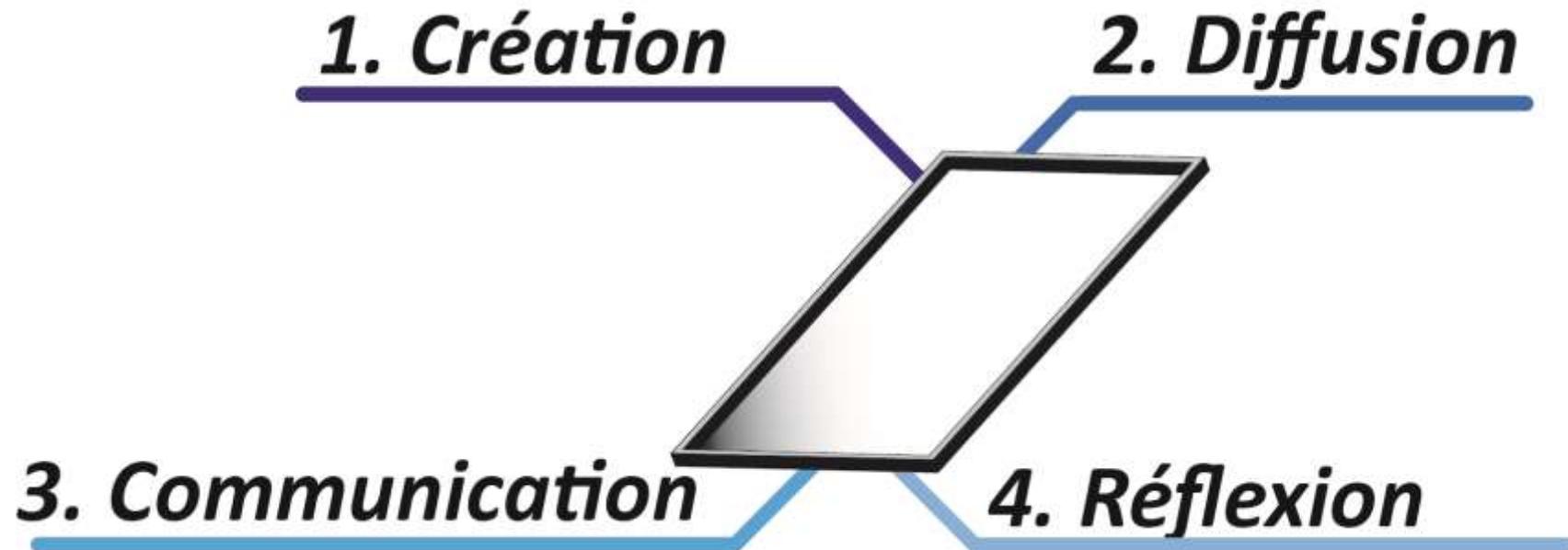
1. Tracer: Les outils qui permettent à l'élève de produire

2. Exposer: Ce qui permet à l'élève de présenter son travail

3. Communiquer: ce qui permet aux élèves d'échanger entre eux ou avec l'enseignant.

4. Mémoriser: Les dispositifs permettant aux élèves d'acquérir des savoirs et de pouvoir les exploiter

B. La classe virtuelle et l'usage du téléphone portable en classe.



B.1. Création

Les élèves vont pouvoir utiliser leurs téléphones portables pour:

- Prendre des photos
- Retoucher ces photos via des applications
- Produire de la lumière



B.2. Diffusion

Avec l'utilisation de QR Code les élèves peuvent transmettre leurs productions:

Chaque classe a son propre QR Code, générer par <https://edu-qrcode.ac-versailles.fr/>



Ce QR code donne accès à un dossier de dépôt visible uniquement par l'enseignant dans l'espace nextcloud:

Les élèves ont juste à choisir les images qu'ils veulent diffuser depuis leurs téléphones



B.3. Communication

Les élèves ne disposant pas de téléphones au collège peuvent communiquer de chez eux (hors temps scolaire) avec leurs camarades qui disposent d'un téléphone. Ils peuvent ainsi transmettre le travail fait à la maison à leurs binômes.

B.4. Réflexion

Dans le sujet est disponible un QR Code qui donne accès à une multitude de références qui sont chacune en lien avec des notions. Ces œuvres vont guider les élèves dans leurs choix, mais également proposer différentes possibilités. L'élève gagne ainsi en autonomie.



<https://nc.colleges41.fr/s/XRaZGCmJKnApsM6>

Exemples de pages du diaporama

Lumière

Forme



Kumi Yamashita



© Bibliothèque A-P-É 2022-23

Lumière

Forme



Ann Veronica Janssens



© Bibliothèque A-P-É 2022-23



Marcel Duchamp

Lumière

Espace



La Monte Young & Marian Zazeela,
Dream House



Takeo Ando



© Bibliothèque A-P-É 2022-23

Lumière

Matière



Takujin Yoshioka, "Glass
Tea House - KOU-AN"



© Bibliothèque A-P-É 2022-23



Le Corbusier,
Cellule du couvent de la Tourette

Exemples de productions d'élèves:



