

CYCLE 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5 ^E <input type="checkbox"/> 4 ^E <input type="checkbox"/> 3 ^E	DEVINER L'INVISIBLE	
LA REPRESENTATION ; IMAGES, REALITE, FICTION : la narration visuelle			
INTENTION D'APPRENTISSAGE		PROBLEMATIQUE(S)	
Les élèves apprennent à photographier en prenant en compte la contrainte du cadrage . Pour leur faire comprendre cette notion, il s'agit de les faire travailler sur la notion de champ et de hors champ puisque ce qui est dans le champ de l'image devra faire comprendre ce qui est hors champ et faire en sorte que le hors champ devienne alors le sujet principal de la photographie. En plus, cette séquence permet d'introduire l'EPI sur les animaux hybrides et donc d'introduire la question de fiction, d'imaginaire et de narration par l'image photographique .		QUELS MOYENS PLASTIQUES ET TECHNIQUES PERMETTENT DE CREER UNE IMAGE FICTIVE ? Comment montrer en photographie quelque chose qui ne se trouve pas dans le cadre ? En quoi le choix des outils, du cadrage ... est déterminant dans la construction d'une narration ?	
PROGRESSION ET INSCRIPTION DANS DES PROJETS INTERDISCIPLINAIRES OU NON			
PROJETS :	<input type="checkbox"/> PEAC <input type="checkbox"/> PARCOURS CITOYEN <input type="checkbox"/> PARCOURS AVENIR <input type="checkbox"/> PARCOURS SANTE <input checked="" type="checkbox"/> EPI <input type="checkbox"/> HIDA <input type="checkbox"/> AUTRE :		
SEQUENCE 1	Prérequis : L'instant d'après (6 ^e) : narration par la photographie et usage d'un appareil photographie et de mise en scène.	Approfondissements : EPI ANIMAUX HYBRIDE (5E) : SVT, éducation musicale, français/latin + d'autres séquences en arts plastiques (écrire, voyage, carte, narration, livre/manuscrit...) Dossier : des traces d'animaux fantastiques au cinéma.	
TRIMESTRE 1	Maïs mutant (6^e) : usage d'un appareil photo, travailler en groupe et droit à l'image.	Laisse courir la rumeur (4^e) : cadrage, vérité/mensonge, contexte. Attention, il essaie de s'évader (4^e) : cadrage, narration, champ, hors champ. Abécécture (4^e) : photographie et son histoire, point de vue, cadrage, ... Cadre de vie (4^e) : interroger le cadre et son sens en arts plastiques (sortir du cadre/le cadre, c'est l'œuvre ! / on ne peut pas s'encadrer).	
PRESENTATION DE LA SEQUENCE			
NOTIONS :	<input type="checkbox"/> COULEUR <input type="checkbox"/> FORME <input type="checkbox"/> LUMIERE <input checked="" type="checkbox"/> OUTIL <input type="checkbox"/> TEMPS <input checked="" type="checkbox"/> ESPACE <input type="checkbox"/> CORPS <input type="checkbox"/> MATIERE <input type="checkbox"/> SUPPORT <input type="checkbox"/> GESTE		
DOMAINES ARTISTIQUES :	<input type="checkbox"/> DESSIN <input type="checkbox"/> PEINTURE <input type="checkbox"/> GRAVURE <input type="checkbox"/> COLLAGE <input type="checkbox"/> ECRIRE : CALLIGRAPHIE OU TYPOGRAPHIE <input type="checkbox"/> BD <input type="checkbox"/> VIDEO <input checked="" type="checkbox"/> PHOTOGRAPHIE <input type="checkbox"/> CINEMA <input type="checkbox"/> IMAGE NUMERIQUE <input type="checkbox"/> SCULPTURE OU MODELAGE <input type="checkbox"/> ARCHITECTURE <input type="checkbox"/> DESIGN <input type="checkbox"/> ASSEMBLAGE <input type="checkbox"/> PERFORMANCE <input type="checkbox"/> INSTALLATION <input type="checkbox"/> ARTS DU SPECTACLE VIVANT <input type="checkbox"/> AUTRE :		
PRATIQUE :	<input type="checkbox"/> BIDIMENSIONNELLES <input type="checkbox"/> TRIDIMENSIONNELLES <input type="checkbox"/> IMAGE FIXE ET ANIMEE <input type="checkbox"/> CREATION NUMERIQUE		
CONSIGNES :	Vous venez d'apercevoir un étrange animal, le temps de réagir pour vous saisir de votre appareil photo : il est déjà trop tard !		
CONTRAINTES	Pourtant sur votre photographie, on voit bien qu'il était là, qu'il est juste à côté de ce que l'on aperçoit sur votre image. Vous trouvez 3 solutions visuelles différentes pour montrer des indices concernant le fait que cette créature est là, juste à côté.		
MATERIEL A PREPARER :		DISPOSITIF :	
APPAREILS PHOTOGRAPHIQUES ET CABLES X8.		TRAVAIL EN GROUPE DE TROIS MAXIMUM	
		1 SEANCE ET DEMI	
		SALLE D'ARTS PLASTIQUES	

SEANCE 1 : CHAMP / HORS CHAMP

DUREE :	10 minutes	10 minutes	25 minutes
DEROULEMENT VOCABULAIRE REFERENCES VERBALISATION	Installation, appel, donner des appareils photographiques à 3 élèves et on joue à chat mais en photographie, le but : 3 photographes immobiles dont l'enjeu est d'avoir sur leur photo au moins un bout d'un de leur camarade, s'ils n'y arrivent pas ils continuent, ils cadrent mais ne peuvent pas photographier, quand je dis stop les autres doivent tout faire pour ne pas être photographié et les photographes appuient sur le bouton, attention à l'attitude.	Verbaliser le jeu, lire la fiche : le hors champ et voir un extrait du film King Kong de 2005 en parlant du champ et du hors champ, du cadrage et de ses contraintes et donner les consignes.	Par groupe de 3 les élèves font une photographie montrant le passage, l'existence d'une créature que l'on ne voit pas dans le champ de la photographie. Ranger Il faudra que j'enregistre les travaux et que je les imprime.

EVALUATION DIAGNOSTIQUE ET EVALUATION FORMATIVE	<p>PRATIQUE-C1. 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.</p> <p>PRATIQUE-C1.B Je suis capable de créer une situation fictive en agençant de faux indices visuels (plastiques) dans le champ de la photographie pour laisser l'imagination du spectateur croire à une présence à l'extérieur de l'image.</p> <p>PRATIQUE-C3. Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p> <p>PRATIQUE-C3.B Je sais utiliser un appareil photographique numérique : l'allumer, capter l'image et la regarder, zoomer, cadrer/choisir un point de vue, supprimer une photo, enregistrer l'image sur un ordinateur et l'imprimer.</p> <p>PROJET-C1. Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques individuels ou collectifs.</p> <p>PROJET-C1.A Je m'investis dans un projet de groupe : je propose des idées, je participe activement au travail pratique, je propose une répartition des tâches/j'organise, je cherche à améliorer.</p>		
--	--	--	--

SEANCE 2 : L'IMAGINAIRE ET LE HORS CHAMP

DUREE :	20 minutes	10 minutes	25 minutes
DEROULEMENT VOCABULAIRE REFERENCES VERBALISATION	Installation, montrer, nommer et ranger les photographies des élèves et verbaliser : sens du hors champ, à quoi il sert, narration dans une image + références : king kong, série d'images photographiques faisant parler différemment du hors champ (et plus particulièrement celle de R.CAPA), Seigneur des anneaux.	Bilan écrit des élèves et dossier de références et EPI : les traces d'animaux hybrides au cinéma.	Débuter la séquence sur les ombres

EVALUATION
SOMMATIVE

ESPRIT CRITIQUE-C1. 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.

ESPRIT CRITIQUE-C1.C Je sais employer le vocabulaire suivant en parlant de mon travail, d'une photographie, d'une vidéo, d'une peinture ... : hors champs, champs, cadrage/cadre/cadreur, champ de vision, point de vue.

ESPRIT CRITIQUE-C3. Etablir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

ESPRIT CRITIQUE-C3.A J'ai compris que le hors champ pouvait être créateur de suspens, d'imaginaire et donc était un des outils de la narration par l'image.