

# MON VRAI MENSONGE

## PROGRAMME

### CYCLE 4 – CLASSE DE 5E

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Expérimenter, produire, créer</b> : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</li><li>• <b>Mettre en œuvre un projet</b> : Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.</li><li>• <b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b> : Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.</li><li>• <b>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</b> : Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.</li></ul>
PROBLÉMATIQUE	<b>En quoi la présentation d'une œuvre permet-elle d'influencer le point de vue du spectateur sur celle-ci ?</b>
QUESTIONNEMENT	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La représentation : Images, réalité et fiction</b> : La création, la matérialité, le statut, la signification des images.</li><li>• <b>L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur</b> : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.</li></ul>
SOCLE COMMUN	• <b>(D2) Les méthodes et outils pour apprendre.</b>
DOMAINE DE RÉALISATION	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Pratiques bidimensionnelles</b> : Réalisation des preuves.</li><li>• <b>Pratiques tridimensionnelles</b> : Réalisation des preuves.</li><li>• <b>Image fixe</b> : Réalisation des preuves.</li></ul>
NOTIONS ABORDÉES	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Forme</b></li><li>• <b>Matière</b></li><li>• <b>Support</b></li></ul>
OBJECTIFS PROF	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire en sorte que les élèves <b>se questionnent sur la véracité d'un propos.</b></li><li>• Faire en sorte que les élèves <b>arrivent à soutenir une idée lors d'une présentation.</b></li><li>• Faire en sorte que les élèves <b>utilisent l'outil numérique à des fins de création artistique.</b></li><li>• Faire en sorte que les élèves <b>travaillent leur imagination.</b></li></ul>

## MISE EN ŒUVRE DU PROJET

<b>PROJET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par groupe de 2 à 3, vous réaliserez un ensemble documentaire de minimum 3 preuves (images, textes, photographies, objets, etc..) mettant en scène un mensonge de façon à le rendre le plus réel possible. Une de vos preuves sera une création numérique, l'autre sera un objet que vous devrez modifier, transformer ou créer et la troisième preuve sera d'un autre format de votre choix.</li> </ul>
<b>RÉFÉRENCE ARTISTIQUE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joan FONTCUBERTA – <i>FAUNA</i>, 1985-1989</li> </ul>
<b>MATÉRIEL DEMANDÉ</b>	- Libre
<b>MATÉRIEL MIS A DISPOSITION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordinateur</li> <li>- Tablette</li> </ul> Matériels présent dans la salle d'Arts Plastiques.
<b>SÉANCE 01 (1H)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Incitation</u> : L'installation « FAUNA » (photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos) de l'artiste Joan FONTCUBERTA. (jouer le jeu en faisant croire que les recherches de Joan FONTCUBERTA sont réelles, aucuns montages, aucuns trucages et que Joan FONTCUBERTA n'est pas un artiste mais un chercheur/scientifique, etc..)</li> <li>• <u>Verbalisation</u> : Que voyez-vous ? Qu'en pensez-vous ? Votre avis sur les animaux observés (créatures) ? Vrai ou faux ?, etc..</li> <li>• Affichage de la demande au tableau (lecture, présentation, FAQ).</li> <li>• Distribution du sujet.</li> <li>• Élaboration des groupes aux choix des élèves.</li> <li>• <u>Lancement du travail préparatoire</u> : Lister dans le cahier plusieurs idées de mensonges, de preuves pouvant en découler, de matériels nécessaire à l'élaboration des preuves et attribution du rôle de chacun au sein des groupes.</li> </ul> <p><b>DEVOIRS</b> : - APPORTER LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE A LA RÉALISATION DES PREUVES.</p>
<b>SÉANCE 02 (1H)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explication du déroulement de la séance.</li> <li>• Contrôler que le travail préparatoire est bien terminé et abouti pour tout les groupes et que chacun sait ce qu'il a à faire.</li> <li>• Début et avancement du projet.</li> <li>• Rangement de la salle.</li> </ul> <p><b>DEVOIRS</b> : - POSSIBILITÉ D'AVANCER SUR LES PREUVES.</p>
<b>SÉANCE 03 (1H)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explication du déroulement de la séance.</li> <li>• Suite et fin du projet.</li> <li>• Rangement de la salle.</li> </ul> <p><b>DEVOIRS</b> : - FINIR LES PREUVES SI ELLES NE SONT PAS TERMINÉES A L'ISSUE DE LA SÉANCE 03.</p>
<b>SÉANCE 04 (1H)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explication du déroulement de la séance.</li> <li>• Présentation oral des travaux de chaque groupe.</li> <li>• Rangement de la salle.</li> </ul>

## CRITÈRES DE RÉUSSITE – ÉVALUATION

- Je suis capable d'utiliser, à des fins de création, un logiciel de montage et/ou des outils numériques. /5
- Je suis capable de présenter un projet collectif et de m'exprimer clairement. /10
- Je suis capable d'anticiper le matériel, les outils, les étapes de réalisation et les difficultés rencontrées lors de la réalisation de ma production plastique. /3
- Je suis capable d'être autonome, organisé et de faire des choix. /2

## LEARNING APPS

[https://learningapps.org/watch?v=pnq7v097219&fbclid=IwAR0WnGOqOSvPm-J7hGVQzt9HWbujTP7Y\\_si45poi7CGvsIs4FytuZg7VUjw](https://learningapps.org/watch?v=pnq7v097219&fbclid=IwAR0WnGOqOSvPm-J7hGVQzt9HWbujTP7Y_si45poi7CGvsIs4FytuZg7VUjw)

Si un groupe d'élève est en avance et a terminé le projet avant les autres : ils devront réaliser un petit exercice via le site internet *LearningApps.org*. Cet exercice se présente sous la forme d'un jeu type « *Qui veut gagner des millions ?* ». Les élèves y trouveront une série de six questions portant sur l'artiste Joan Fontcuberta étudié en début de séance 1.

Cette série de questions permettra aux élèves de réviser brièvement le temps d'un petit jeu ludique quelques informations clés sur Joan Fontcuberta et son œuvre *Fauna* ainsi que sûr le vocabulaire étudié tout au long de la séquence.

L'avantage de ce type d'exercice est qu'il peut s'intégrer dans pratiquement toutes les séquences dès lors que celles-ci abordent le travail d'un artiste.

En début d'exercice l'élève à la promesse d'obtenir un point supplémentaire si il répond correctement à l'ensemble des questions mais une fois l'exercice terminé un message apparaîtra lui disant qu'il n'a pas été assez rapide pour répondre aux question et ne gagne donc pas le point supplémentaire, par amusement de sa part, il sera amené à refaire l'exercice. Vu que cette séquence traite du mensonge, l'enseignant c'est laissé la possibilité de jouer un petit tour aux élèves, bien évidemment, la supercherie sera révélé.

Le fait que l'élève réalise plusieurs fois l'exercice tout en essayant de faire toujours plus vite peut l'amener à mémoriser plus facilement les quelques informations qui lui sont présentés et dont il avait déjà prit connaissance durant la séance 1.

**RENDU ÉLÈVE POSSIBLE**

**PREUVE NUMÉRIQUE :**



**PREUVE TRIDIMENSIONNEL :**



**PREUVE LIBRE (Ex : Dessin) :**



**Notre mensonge :** Faire croire à l'émergence d'un archipel à proximité de l'Amérique du Sud (cf : plan). On retrouve au sein de ces îles de nouvelles espèces animales comme le « Bufflor Cornu » (cf : croquis d'observation et corne). Ces preuves sont un échantillon de quelques mois de travail de recherche de notre part lorsque nous nous sommes rendu sur ces îles mystérieuses.