

. Objet :

Prévision de la progression du projet d'EPI en classe de 5eE

Implication liée aux anciens programmes officiels d'arts plastiques :

En cinquième c'est au contact d'œuvres à fort pouvoir iconique que les élèves exercent leur imagination et leur esprit d'analyse. Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir et aborder les images du point de vue de leur matérialité, de leur plasticité et de leurs significations, toutes dimensions intimement liées à la nature du médium où elles prennent forme et au statut, artistique ou non artistique, auquel elles renvoient.

Images, œuvre et fiction

L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. A ce niveau, le travail sur l'image s'attachera en premier lieu à étudier ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel. Le rapport au réel ou à la fiction mobilise de nombreux questionnements sur les dimensions indicelle, métaphorique ou symbolique des images. En classe de cinquième, ces dimensions sont travaillées dans les images de fiction. La pratique des élèves est motivée par la mise en œuvre de fictions recourant à divers outils, médiums et techniques ne se limitant pas à ceux du dessin et de la peinture. Cette pratique peut intégrer la photographie argentique ou numérique, la vidéo et l'infographie, ainsi que le volume. Le programme de cinquième s'organise selon trois entrées où interagissent la pratique et la culture. Elles permettent d'explorer les propriétés matérielles, plastiques, iconiques et sémantiques des images. Ces entrées sont toujours plus ou moins liées entre elles :

- **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.
- L'image et son référent. Cette entrée permet d'explorer le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de **la ressemblance** et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation.
- Les images dans la culture artistique. Cette entrée aborde la question du **statut de l'image** (artistique, **symbolique**, décorative, utilitaire, publicitaire), interroge ses significations, les symboliques auxquelles elle réfère, ses relations avec les mythologies. Ces questions seront approfondies dans le cadre du programme de 4è « images et réalités ».

Nombre de séances allouées : entre 4 ou 5h, en fonction de la finalisation des objectifs du projet

- Dont : 1h, déjà effectuées dans le cadre de l'histoire des arts (fiche à l'appui distribuée aux élèves ; vocabulaire afférent à assimiler) pour la présentation du contexte historique et des termes spécifiques liés à l'architecture romane.
- Dont : 3 ou 4h, en aval du travail réalisé dans les 2 autres matières

Descriptif de la part des arts plastiques dans le projet :

Travail salle pupitre par petits groupes (3 ou 4 élèves) chargés chacun de certaines parties de l'édifice ; à partir de la construction basique réalisée en cours de technologie, nous traiterons entre autre :

- les éléments architecturaux avec des textures appropriées : traitement graphique par emploi judicieux de textures à disposition, des colonnes, des voûtes, des vitraux, etc. ;
- travail global d'embellissement environnemental : recherches esthétiques à la fois sur l'édifice, mais également sur ses alentours proches ; végétation, éléments urbains, etc.

Les groupes disposent d'un avatar, d'un corps matérialisé, qui figure « physiquement » à l'écran et agit en fonction des commandes. La concertation entre les membres de chaque groupe est nécessaire afin de concrétiser les objectifs, afin d'avancer en équipe dans le projet.

Partant d'un édifice préconstruit, le but de nos séances en classe, sera d'en assurer une décoration aussi proche de la réalité que possible, en se familiarisant et en utilisant les outils du logiciel mis à disposition (via par exemple les packs de texture)

Objectifs en liaison avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

Domaine 2 (méthodes et outils pour apprendre) :

- résoudre des problèmes liés à l'utilisation pertinente des technologies numériques, et à partir de recherches, produire un contenu.
- Maîtrise de ces méthodes et outils en vue d'améliorer l'autonomie
- Favoriser l'implication de chaque élève dans un projet commun ; entraide et coopération

Pistes envisagées pour l'évaluation de cet EPI : (à affiner ultérieurement)

- Niveau de compréhension du sens des consignes
- Niveau de capacité à mobiliser des ressources variées
- Niveau d'aptitude à l'échange au sein d'un groupe de travail
- Niveau de gestion d'un projet dans la durée et dans sa globalité
- Niveau de compréhension des modes de production et du rôle des images