



# I.Boucher :

## « Geste digital et robot »





<b>CRÉER L'ÉTONNEMENT</b>	<b>CYCLE</b>	<b>Cycle3</b>
	<b>QUESTION TRAVAILLÉE</b>	Comment un objet du quotidien peut-il évoluer en fonction de nos références cinématographiques et de notre imaginaire ?
<b>DONNER DU SENS</b>	<b>DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES</b>	Objet du quotidien dans la peau d'un robot / Un objet du quotidien peut-il prendre la forme que l'on se fait d'un robot?
	<b>COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- évolutions technologiques des objets (mise en commun de leurs connaissances)</li> <li>- adapter son projet en fonction de la contrainte objet/robot</li> <li>- expérimenter – produire- créer (donner forme à son imaginaire)</li> <li>- faire du lien avec des objets du design ou du quotidien, s'exprimer, analyser sa pratique et établir des relations avec celle des artistes</li> <li>- s'exprimer, analyser sa pratique</li> <li>- décrire et comprendre des œuvres</li> <li>- mise à la vue du groupe des réalisations - accepter les remarques</li> </ul>
	<b>ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES</b>	Détournement - transformation -organisation – composition Ecart objet 3D / narration en 2D
	<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES</b>	Narration visuelle (objet incitatif) Référence au réel / à l'imaginaire par la couleur, la forme, la texture...
<b>FAVORISER LA DIVERSITÉ DES MODALITÉS</b>	<b>ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT</b>	- 3 séances, travail individuel ou en groupe si nécessité pour des questions matérielles et techniques
	<b>LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)</b>	- autonomie des élèves par rapport aux supports, aux matières à disposition dans la salle + outils graphiques personnels et ordinateurs + objets ordinaires apportés

<b>COMMENT FAIRE ŒUVRE ?</b>	<b>ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)</b>
	<b>ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE</b>
<b>CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE</b>	<b>LA PLACE DE L'ŒUVRE CHAMP RÉFÉRENTIEL EN ARTS PLASTIQUES</b>

1- Echange sur les évolutions technologiques des objets (mise en commun de leurs connaissances)
2-visionner la vidéo « Collaborative RobotfromRethinkRobotics » / Meet Sawyer : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=S4mULTknb2I">https://www.youtube.com/watch?v=S4mULTknb2I</a>
3- partir d'une œuvre de Philippe Starck- Presse citron - passer par les connaissances de l'élève, sa mise en relation du presse citron avec ATAT- aller dans la pratique- faire du lien avec des œuvres : Nam June Paik
4- Echange sur la relation aux robots en me référant au livre de <b>Serge Tisseron</b> : « <b>Quand mon robot m'aimera</b> » chez Albin Michel - l'attachement que l'on pourrait avoir avec un robot comme par exemple l'attachement que porte certains soldats américains à leur robot démineur.
Evolution technologique du numérique, de l'électronique. Robot et système informatisé avec des pensées programmées, artificielles Echange autour des réalisations
Différentes catégories d'images : Nom des artistes ou des œuvres écrits sur le cahier d'arts-plastiques Louise Bourgeois Maman 1999 Musée Guggenheim/ Bilbao

- Presse citron de Philippe Starck 1987

- ATAT robot de combat dans STAR WARS

Robot Cookie –film d'animation dans Moi moche et méchant



- **Louise Bourgeois**- Maman 1999 Musée Guggenheim/ Bilbao

- Ce robot de taille humaine, fabriqué avec des téléviseurs recyclés et diffusant les bandes vidéos de **Nam June Paik (1932-2006)** fait-il preuve d'un intérêt pour l'humanisation de la technologie ? avec « TV is kitsch » 1996



- **Hiroshi Ishiguro**, né en 1963 et son robot géminoïde machine imitant en tout point l'apparence et les comportements humains

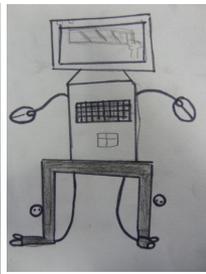
Possibilité d'intégrer ce travail dans un EPI : sciences /technologie / société ( sciences- arts et recherches autour des robots)



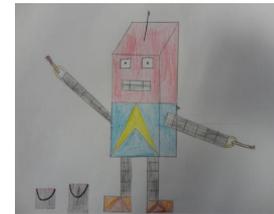
Objet/micro-ondes



objet/four



objet/ordinateur



gomme/robot

### Travaux d'élèves





Bulle : « J'en ai ASSEZ je pars »



Objets noirs de récupération: souris, feutres, rouleau, fil d'écouteur...

Utilisation du cahier pour bilan, notions, noms des artistes et titre des œuvres projetées via vidéo projecteur et ranger les réalisations (après exposition dans le collège).



**O. Maunaye :**  
**« Geste digital et  
réflexivité »**



<b>CRÉER L'ÉTONNEMENT</b>	CYCLE	Cycle 4
	QUESTION TRAVAILLÉE	La conception, la production, et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique
	DEMANDE FORMULÉE AUX ÉLÈVES	<p>« LE GESTE NUMERIQUE »</p> <p>Réaliser une production plastique correspondant à ces 2 termes associés pris le plus possible au pied de la lettre</p> <p>Resserrer la question au moyen d'une réflexion collective</p>
<b>DONNER DU SENS</b>	COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET ATTITUDES	Envisager les pratiques les plus diverses Conception d'un projet et de sa mise en œuvre Prise en compte des problèmes techniques Collaborer
	ENJEUX ARTISTIQUES, NOTIONS PLASTIQUES TRAVAILLÉES	Expressivité du mouvement Question du point de vue Valeur créative de l'accident
	MODALITÉS D'ÉVALUATION PROPOSÉES	Pertinence de la réalisation vis-à-vis de l'incitation Exploitation créative de l'idée de départ Aboutissement du projet Maîtrise des moyens mis en oeuvre
<b>FAVORISER LA DIVERSITÉ DES PRODUCTIONS</b>	<p>ORGANISATION SPATIALE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT</p> <p>LA SALLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES (MATÉRIAUX, MATIÈRES, SUPPORTS, MOYENS TECHNIQUES...)</p>	<p>Possibilité donnée aux élèves de choisir leur lieu, dans la classe, dans la remise, ou en dehors, sous conditions</p> <p>Possibilité de poursuivre le projet hors du temps de cours</p> <p>Possibilité d'utiliser tout outil numérique (APN, tablette, Smartphone, Scanner, photocopieur, PC, ...)</p>

<b>COMMENT FAIRE ŒUVRE ?</b>	ORGANISATION TEMPORELLE DU PROJET D'ENSEIGNEMENT (pratique et analyse réalisation-œuvres)	<p>Temps de réflexion sur le sujet</p> <p>Temps de réalisation</p> <p>Retours et éventuellement reprises successives de différents essais</p>
	ÉCHANGES COLLECTIFS, VERBALISATION ORALE ET/OU ÉCRITE ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE	<p>Mise en commun des propositions finalisées</p> <p>Réaction des élèves n'ayant pas pris part au projet</p> <p>Réponse de ceux qui l'on fait</p>
<b>CONSTRUIRE UNE CULTURE COMMUNE</b>	LA PLACE DE L'ŒUVRE CHAMP RÉFÉRENTIEL EN ARTS PLASTIQUES	<p>L'image numérique</p> <p>Le corps</p> <p>Présentation et diffusion</p> <p>Recherches de références</p>
	TRACES, MÉMOIRE DE LA SÉQUENCE : CARNET DE BORD, CAHIER, DOCUMENT DISTRIBUÉ, CAHIER DE TEXTE, ...)	<p>Cahier : Incitation,</p> <p>Compte-rendu des réflexions collectives</p> <p>Réseau informatique du collège : réalisations finalisées des élèves</p>

