

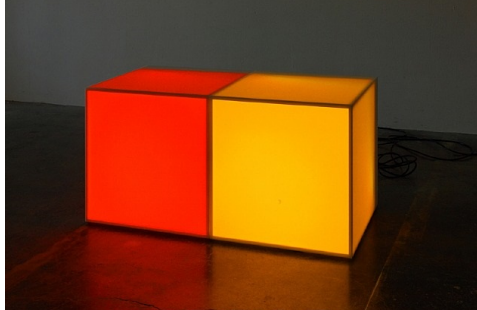


Projet d'enseignement	PIXEL & MODULE ARCHITECTURAL
Point de programme travaillé	<p>La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique Les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions, les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.</p> <p>Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) L'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.</p>
Niveau concerné	Cycle 4 TROISIÈME
Champ de questionnements pour l'élève (Ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	<p>Comment matérialiser les données numériques dans une production artistique et plastique ? Dans quelles mesures peuvent-elles être des matériaux de l'œuvre ? Quelle est la place de la création dans un environnement numérique ?</p>
Compétences disciplinaires et transversales visées :	<p>Expérimenter-produire -créer - Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques -Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins artistiques</p> <p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art -Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.</p> <p>Compétences PIX : 1 Informations et données -1.1 Gérer des données -1.2 traiter des données</p> <p>3. Création de contenu 3.1 développer des documents textuels 3.3 Adapter des documents à leur finalité</p>
Éléments de langage plastique mobilisés : vocabulaire, concepts, notions	<p>Vocabulaire : pixel / module / architecture Notions : architecture / urbanisme</p>

<p>Citation pour guider la réflexion</p>	<p>L'architecture verte James Wines Publié en 2000 par Taschen Définir l'architecture écologique revient à confronter des conceptions radicalement différentes. L'une d'elle consiste à plaider pour une architecture qui ne considère pas uniquement les solutions technologiques mais qui, y compris par le langage des formes, cherche à réconcilier l'homme avec la nature.</p>		
<p>Scénario pédagogique / Dispositif</p>	<p>1) théorique : recherches au CDI par binôme avec un questionnaire : l'architecture verte, intégration de l'architecture dans le paysage, la notion de module dans l'architecture. Rappel et définition du pixel en informatique avec une mise en perspective dans l'histoire de l'art (de la mosaïque au pixel) Faire un dossier numérique regroupant les réponses au questionnaire et les images trouvées.</p> <p>2) pratique numérique : à partir d'une image de paysage trouvée dans la partie recherches : la demande est l'intégration dans le paysage d'une architecture modulaire et intégrée : se rendre sur une application de pixellisation d'image, pixelliser le paysage (choisir la taille des pixels en fonction du résultat voulu, les élèves pourront modifier la pixellisation en fonction des essais qu'ils feront. Prélèvement d'une partie de l'image pixélisée pour la réintégrer dans le paysage d'origine devenant ainsi une esquisse d'architecture modulaire dans le paysage.</p> <p>3) présentation à l'oral et diffusion dans l'établissement (publication d'un article sur mon bureau numérique, galerie virtuelleEntreLac, exposition dans un espace dédié)</p>		
<p>Corpus artistique guidé (culture ancienne, moderne et contemporaine)</p>	 <p>Antiquité <i>Mosaïque de Carthage (détail)</i></p>	 <p>G. Seurat <i>la parade 1889 (détail)</i></p>	 <p>A. Bulloch Double ice 2013</p>
<p>Ressources numériques à proposer</p>	<p>Pixelliser : http://pixelate.imageonline.co/fr/ Daniel Rozin, mechanical mirrors : https://www.youtube.com/watch?v=kV8v2GKC8WA</p>		