

OPTION : IMAGES CREATIONS
EXPERIMENTATION PEDAGOGIQUE, art. 34

Année 2007-2008

Académie de Poitiers

Collège Romain Rolland Réseau Ambition Réussite

8, rue Romain Rolland

16800 Soyaux

Tel : 05.45.95.50.33

Fax : 05.45.95.25.78

Courriel : ce.0160100x@ac-poitiers.fr

Coordonnatrice du projet : Mme Cohen Tenoudji Florence, Professeur d'arts plastiques

Niveaux : 4^{ème} en 2007-2008 et 4^{ème}, 3^{ème} en 2008-2009

Disciplines concernées :

- arts plastiques

- audiovisuel

Durée prévue de l'expérimentation : 2 ans minimum

Expérimentation, impulsion d'initiative locale construit et validé avec l'aide de l'Inspectrice Pédagogique Régionale

Résumé de l'action : Dans le cadre du développement des pôles d'excellence dans les Réseaux Ambition Réussite, les établissements de Romain Rolland (Soyaux) et de La Grande Garenne (Angoulême) ont travaillé ensemble avec l'inspection académique à l'élaboration de cette option souhaitant créer un pôle cohérent de formation autour de « l'image ».

- 1) Notre but est :
- de valoriser les compétences des élèves.
 - de favoriser leur passage en seconde générale dans les options de détermination artistiques
 - de motiver et donner du sens à la scolarité au collège

2) Objectifs :

- articulation de la théorie et de la pratique (traditionnelle et numérique)
- apprentissage d'outils numériques
- connaissance des différents domaines et métiers de l'image

3) Descriptif de la démarche et caractère novateur de l'expérimentation

Les élèves bénéficient de 2h par semaine pour construire des connaissances et des compétences relatives à l'image en relation avec le socle commun (pilier 4 et 5).

Un programme décrit les compétences attendues en fin de 3^{ème}.

Cette option a la particularité de favoriser l'articulation entre les apports théoriques et culturels, et la pratique. Elle favorise et développe la rencontre avec des artistes, des professionnels, des structures locales sous la forme de visites, d'interventions, de mini-stages...

Sélection des éléments clés :

STRUCTURE	CHAMP DE LA LOI	THEMATIQUES	TYPES DE DEROGATION	ASPECTS NOVATEURS
Collège Réseau Ambition Réussite	2) l'enseignement des disciplines	- enseignement artistique - orientation - TICE	ajout d'un nouvel enseignement	- croisement des disciplines - découverte du monde professionnel de l'image - formation à l'utilisation des TICE

Premier bilan de l'expérimentation

Date de validation par l'autorité académique : juin 2007

1) La mise en œuvre de l'expérimentation :

- Les objectifs :

- analyser une image (nature et statut, matérialité et construction de l'image, image et représentation, rapport au texte, contexte de l'image)
- Distinguer image de communication et image à dimension artistique
- comprendre les pratiques de détournement de ces catégories utilisées par les artistes et les communicants
- comprendre et utiliser les différentes techniques relatives à l'image notamment les technologies numériques mais aussi les techniques traditionnelles
- connaître les différents domaines (peinture, photographie, BD, publicité, cinéma, cinéma d'animation, vidéo, jeu vidéo, images numériques 2D, 3D...) et les métiers relatifs à l'image.

- Description de la démarche :

Dans le cadre du développement des pôles d'excellences dans les Réseaux Ambition Réussite, les établissements de Romain Rolland et de La Grande Garenne ont travaillé ensemble avec l'inspection académique à l'élaboration de ce projet souhaitant créer un pôle cohérent de formation autour de « l'image ».

La mise en œuvre du programme nécessite 2h hebdomadaire dirigées par le professeur d'arts plastiques et à certains moments co-animées par un professeur du collège d'une autre discipline, ou un intervenant extérieur professionnel dans un des domaines concernés .

L'année se partage en 3 périodes qui convoquent chacune des compétences attendues dans le programme. Celui-ci propose des situations complexes qui demandent à l'élève à la fois d'apprendre à utiliser et maîtriser de nouveaux outils, à se documenter, à contextualiser ses connaissances pour les articuler à la pratique, à se forger une culture de l'image et à s'interroger sur son orientation et le monde du travail et de l'entreprise.

- Compétences attendues :

Compétences artistiques	<p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de comprendre le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels de l'image, et de les utiliser - de repérer ce qui, dans une image artistique ou de communication tient aux moyens et techniques utilisés - de percevoir et de produire, en les qualifiant, différents types d'écarts de la représentation à la réalité - de prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale.
Compétences culturelles	<p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'analyser une image en deux ou trois dimensions dans ses caractéristiques essentielles : nature, statut, matérialité, construction, contexte, rapport au texte, technique, représentation - de décrire une image en utilisant un vocabulaire précis et approprié - de percevoir les enjeux des différents moyens d'expression et techniques utilisés (dessin, peinture, collage, photographie, BD, vidéo, cinéma, images numériques) - d'apprécier et construire le rapport de l'image au texte - de comprendre et d'apprécier les différences et singularités culturelles des différentes images - d'utiliser ses connaissances des domaines de l'image et des principaux métiers qui s'y rattachent pour préciser son projet d'orientation
Compétences techniques	<p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans le domaine de la vidéo et du numérique : d'exploiter, créer, monter et transmettre des images en 2D - de mettre en œuvre les savoir-faire acquis et les opérations plastiques fondamentales abordés au cours des deux années, tant dans les pratiques traditionnelles qu'actuelles.
Compétences méthodologiques	<p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de conduire une recherche documentaire relative à l'image - de maîtriser les différentes étapes d'une production personnelle et d'en rendre compte - de rendre compte de l'analyse d'une image (à l'écrit et à l'oral)
Compétences comportementales	<p>L'élève est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de travailler dans une relative autonomie, de conduire un travail personnel et d'assumer sa présentation au regard des autres - de participer à un débat de façon ouverte en demeurant attentif à la parole des autres

**Collège Romain Rolland, Réseau Ambition Réussite : option *Images Créations*,
présentation de la mise en œuvre du programme de 4^{ème} pour l'année 2007-2008**

	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
Objectifs	<p>L'image séquentielle et narrative :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'analyse filmique l'image en mouvement - L'image en deux dimensions : codes de lecture dans la bd et relation texte/image 	<p>Communiquer en publicité et dans la presse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - analyse d'une campagne publicitaire - analyse d'un spot publicitaire 	<p>Image : langage de l'inconscient</p> <ul style="list-style-type: none"> - analyse des procédés surréalistes - le cadavre exquis et l'écriture automatique
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - analyser une image en deux ou trois dimensions - repérer ce qui, dans une image artistique ou de communication tient aux moyens et techniques utilisés - de percevoir et de produire, en les qualifiant, différents types d'écarts de la représentation à la réalité - décrire une image en utilisant un vocabulaire précis et approprié - d'apprécier et construire le rapport de l'image au texte 	<ul style="list-style-type: none"> - repérer ce qui, dans une image artistique ou de communication tient aux moyens et techniques utilisés - conduire une recherche documentaire relative à l'image - dans le domaine de la vidéo et du numérique : d'exploiter, créer, monter et transmettre des images en 2D - prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale 	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre et utiliser (dans la pratique) ce qui relève de la matérialité de l'image - percevoir les enjeux des différents moyens d'expression et techniques utilisés
Productions	<ul style="list-style-type: none"> - décomposer une séquence de film sous la forme d'une ou deux pages de <i>story-board</i> - création d'un roman-photo 	<ul style="list-style-type: none"> - création d'un spot publicitaire 	<ul style="list-style-type: none"> - atelier d'écriture - cadavre exquis à partir d'images
Outils	<p style="text-align: center;">Dessin</p> <p style="text-align: center;">Peinture</p> <p style="text-align: center;">Photographie</p> <p style="text-align: center;">Logiciel d'animation</p>	<p style="text-align: center;">Vidéo</p> <p style="text-align: center;">Logiciel de montage</p>	<p style="text-align: center;">Collage</p> <p style="text-align: center;">Peinture</p> <p style="text-align: center;">Dessin</p> <p style="text-align: center;">Palette numérique</p> <p style="text-align: center;">Logiciel de traitement de l'image</p>
Intervenants	<p>Un professeur d'histoire géographie du collège</p> <p>Un professeur de lettres</p>	<p>Un spécialiste de la communication</p> <p>Un professeur d'histoire géographie</p> <p>Un professeur de lettres</p>	<p>Un professeur de lettres</p>

- Les indicateurs choisis :

- l'envie des élèves de poursuivre l'option en 3^{ème}
- l'autonomie des élèves dans l'utilisation des outils informatiques, numériques et des différents logiciels utilisés
- l'intérêt des élèves pour le monde professionnel de l'image et leur connaissance des filières et des entreprises régionales

- Partenariats :

- avec MAGELIS et les entreprises locales qui ont accueillies les élèves en stage d'observation pendant deux jours.
- avec le *Festival Henri Langlois* pour son intervention sur l'analyse filmique

2) Les effets attendus (et inattendus) chez les élèves et l'impact dans l'établissement

✓ Pour l'élève :

- développer une plus grande motivation et donner un sens à sa scolarité
- l'orientation des élèves en seconde générale dans les options de détermination
- se construire une culture artistique
- devenir autonome dans l'utilisation des TICE.

✓ Impact dans et hors de l'établissement :

- favoriser l'interdisciplinarité et le travail en équipe
- développer nos partenariats avec les structures locales
- faire connaître l'option
- favoriser la diffusion des travaux réalisés

3) Les éléments facilitateurs et les freins

✓ Les éléments facilitateurs :

- la proximité des partenaires et des entreprises de l'image
- les deux heures hebdomadaires et consécutives
- l'intervention en classe des enseignants de l'établissement
- l'équipement de la salle en matériel multi- médias.

✓ Les freins

- La lourde charge de travail supplémentaire pour le professeur coordinateur de l'option. Le trop petit nombre de collègues impliqués dans l'option.
- Le manque de moyens spécifiques pour payer les intervenants extérieurs et les transports.
- Le budget nécessaire pour les heures supplémentaires effectuées par le professeur coordinateur et les enseignants intervenants
- Le manque de retour et de reconnaissance des institutions envers le projet.

4) Le rôle d'une instance pédagogique dans le projet d'établissement (commission permanente, conseil pédagogique, conseils d'enseignement...)

Nous souhaitons le soutien de la MEIPPE et de l'inspection académique

5) Les modalités d'évaluation interne

L'évaluation est d'abord formative et s'effectue tout au long des deux années.

Il revient aux professeurs de l'équipe de choisir les modalités d'évaluation, les critères et indicateurs sont construits en équipes et partagés avec les élèves.

6) Un premier bilan de l'action au vu des indicateurs choisis

- ✓ L'ensemble des élèves de l'option en 4^{ème} poursuivent en 3^{ème} avec l'accord de leurs parents. Seulement 3 élèves ne reconduiront pas l'expérience, un pour de raisons médicales, les deux autres pour des raisons de difficultés scolaires.
- ✓ Les élèves utilisent de manière autonome les ordinateurs portables, les appareils photos numériques et le logiciel de traitement de l'image. Ils sont en cours d'acquisition concernant l'utilisation des caméras et du logiciel De montage vidéo.
- ✓ Chaque élève: - a effectué un stage d'observation de 2 jours dans une entreprise de l'image
- a rédigé un rapport de stage et une lettre de remerciement
- a fait des recherches sur l'orientation après la 3^{ème} dans les options de détermination artistiques et les métiers de l'image avec l'aide de la COP.

Le bilan est globalement très positif au regard de la motivation des élèves.

Une production (roman-photo) a été présentée lors de l'édition 2007-2008 *D'ART-RESEAU*.

7) La poursuite ou la réorientation de l'expérimentation

La poursuite de l'action a nécessité la réécriture de la mise en œuvre parfois trop lourde et trop ambitieuse :

- nouvelle mise en œuvre en 4^{ème}
- mise en œuvre en 3^{ème}

**Collège Romain Rolland, Réseau Ambition Réussite : option *Images Créations*,
présentation de la nouvelle mise en œuvre du programme de 4^{ème} pour l'année 2008-**

2009.

	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
Objectifs	Image : Le langage de l'inconscient - analyse des procédés surréalistes - découvrir l'esthétique collagiste - initiation à l'utilisation d'un logiciel de traitement de l'image - initiation à l'animation à partir de la technique du papier découpé	L'image en mouvement : - l'analyse filmique - l'histoire du cinéma, son évolution	Communiquer en image : - analyse de campagnes publicitaires - comprendre les notions de fausse vérité, trucage et de détournement
Compétences	- comprendre et utiliser (dans la pratique) ce qui relève de la matérialité de l'image - de percevoir et de produire, en les qualifiant, différents types d'écarts de la représentation à la réalité - conduire une recherche documentaire relative à l'image	- analyser une image en deux ou trois dimensions - dans le domaine de la vidéo et du numérique : d'exploiter, créer, monter et transmettre des images en 2D - de percevoir et de produire, en les qualifiant, différents types d'écarts de la représentation à la réalité	- décrire une image en utilisant un vocabulaire précis et approprié - repérer ce qui, dans une image artistique ou de communication tient aux moyens et techniques utilisés - d'apprécier et construire le rapport de l'image au texte
Productions	- atelier d'écriture - cadavre exquis à partir d'images - courte animation avec la technique du papier découpé	- rushs - réalisation d'un très court métrage	- trucage - détournement - montage
Outils	Collage (manuel et numérique) Dessin Logiciel de traitement de l'image Logiciel d'animation	Vidéo Dessin Logiciel de montage	Photographie Logiciel de traitement de l'image Dessin
Intervenants	- un professeur de lettres	- un réalisateur - un conférencier médiateur du festival Henri Langlois	- un professionnel de la publicité

**Collège Romain Rolland, Réseau Ambition Réussite : option *Images Créations*,
présentation de la nouvelle mise en œuvre du programme de 3^{ème} pour l'année 2008-2009**

	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
--	-------------	-------------	-------------

Objectifs	Rapport entre texte et image dans l'art, la littérature et la poésie : - le thème des correspondances - ekphrasis - l'idéal du beau en philosophie - les démarches contemporaines : le niveau citatif, la légende, le titre...	Image et science : - démarche scientifique et artistique - protocoles d'exécution - images aériennes	Le jeu vidéo : - création d'un univers graphique - jouabilité et règles - animation
Compétences	- apprécier et comprendre le rapport de l'image et du texte - rendre compte de l'analyse d'une image ou d'une œuvre (à l'oral et à l'écrit) - de percevoir et de produire, en les qualifiant, différents types d'écarts de la représentation à la réalité	- analyser une image en deux ou trois dimensions dans ses caractéristiques essentielles - comprendre et apprécier les différences et singularités culturelles des différentes images - maîtriser les différentes étapes d'une production personnelle et en rendre compte	- comprendre le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels de l'image, et les utiliser - dans le domaine de la vidéo et du numérique : exploiter, créer, monter et transmettre des images en 2D - prendre la mesure de l'évolution de sa démarche, du projet initial à la réalisation finale
Productions	- montage numérique et photographie, associations mots, images - installation	- adopter un protocole scientifique dans une démarche artistique personnelle	- modelage - dessins dans le but de réaliser une animation - design graphique, personnage et décor
Outils	Photographie Vidéo Dessin	Schémas Installation Photographies vidéo	Dessin Logiciel de traitement de l'image Logiciel d'animation
Intervenants	- un professeur de lettres	- un professeur de SVT - un professeur d'histoire géographique - médiation culturelle du FRAC	- d'un professionnel du jeu vidéo

8) Autre remarque

- Les élèves de l'option ont assisté pendant une matinée à un cours d'option de détermination au lycée Marguerite de Valois.
- Ils ont visité L'EMCA (école des métiers du cinéma d'animation)