

LA PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA SÉQUENCE

DOMAINE ARTISTIQUE DOMINANT*					
ARTS DU VISUEL	* Arts du son	* Arts de l'es- pace	* Arts du lan- gage	* Arts du quotidien	* Arts du spectacle vivant
TITRE DE LA SÉQUENCE : MÉTAMORPHOSES					
Cycle 3	Niveau : 6^{ème}	Nombre de séances : 5		Calendrier : Période du Carnaval	
Modalités :	Individuel	Binôme	Groupe	Demi-classe	Classe entière
* autres domaines convoqués					

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT DE LA SÉQUENCE	
MATÉRIALISATION DU PROJET	Concevoir et réaliser un attribut corporel amovible qui métamorphose l'apparence de l'élève, le rend difficilement reconnaissable et exprime une émotion. Mettre en scène et photographier cette métamorphose, puis accentuer l'effet par une transformation numérique.
CE QUE LES ÉLÈVES APPRENNENT À TRAVERS CETTE SÉQUENCE	RÉFÉRENTIEL DU PEAC FRÉQUENTER : cultiver sa sensibilité et sa curiosité ; rencontrer des masques océaniens et des œuvres modernes ou contemporaines ; situer les œuvres et interroger leurs fonctions. PRATIQUER : expérimenter le geste, le dessin, la déformation, les matériaux, l'assemblage, la photographie et la retouche numérique ; concevoir un projet personnel et coopérer. S'APPROPRIER : exprimer un jugement argumenté ; employer un vocabulaire précis ; relier les choix plastiques, les effets produits et les références rencontrées. ARTS PLASTIQUES — CYCLE 3 : expérimenter, produire, créer ; mettre en œuvre un projet artistique ; s'exprimer et analyser sa pratique ; se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques.

CE QUE LES ÉLÈVES APPRENNENT À TRAVERS CETTE SÉQUENCE	OBJECTIF explorer l'expression d'une émotion en 2D, en volume et par l'image numérique ; comprendre que le corps peut être outil, médium puis support d'une création.				
LA PRATIQUE DE L'ÉLÈVE	- Engager le corps et le visage dans des expérimentations graphiques et expressives. - Dessiner, déformer, exagérer et comparer les effets obtenus. - Concevoir puis assembler un attribut corporel solide, amovible et expressif. - Mettre en scène, photographier et transformer numériquement la métamorphose. - Observer des œuvres, verbaliser ses choix et conserver des traces dans le parcours EAC.				
LA SITUATION PROBLÈME DE DÉPART	QUESTION DE DÉPART : Comment métamorphoser son apparence pour rendre une émotion visible, tout en restant soi-même ?				
	HYPOTHÈSES : les élèves formulent et testent des pistes portant sur la posture, la déformation du visage, les formes, les couleurs, les textures, l'échelle et la manière de porter l'objet.				
	Verbe d'action	+ production matérielle attendue	+ contrainte d'un rendu visuel	+ contrainte d'exigence	+ problématiques artistiques
	Réaliser	Un attribut corporel amovible et une image photographique	Une apparence métamorphosée	Rendre l'émotion visible et le porteur difficilement reconnaissable	Explorer le corps, la déformation, la matérialité, l'assemblage, le point de vue et la transformation numérique
	CONTRAT : créer un attribut portable et amovible, mettre en scène la métamorphose, la photographier puis expliquer les choix effectués.				
	RÉUSSITE : l'émotion est identifiable ; la transformation est forte ; l'objet tient et peut être retiré ; formes, couleurs et matières soutiennent l'intention ; le cadrage et la retouche renforcent l'effet ; l'élève argumente avec un vocabulaire précis.				

ÉVALUATION (critères de réussite)	ÉVALUATION FORMATIVE TOUT AU LONG DE LA SÉQUENCE engagement, prise d’initiative, expérimentation et capacité à faire évoluer le projet. PRODUCTION : pertinence de la réponse ; maîtrise des procédés 2D, 3D et numériques ; relation forme–fonction ; solidité de l’assemblage ; lisibilité de l’émotion et qualité de la mise en scène. LANGAGE ET PARCOURS EAC : explication des choix, emploi du lexique, mise en relation avec une œuvre, autoévaluation et regard argumenté des pairs.
RÉFÉRENCES ARTISTIQUES	- Edvard Munch, <i>Le Cri</i>, 1893, tempera et pastel sur carton, Galerie nationale, Oslo. - Pablo Picasso, <i>La Femme qui pleure</i>, 1937, huile sur toile, Tate Modern, Londres. - Leia Chang Soi, <i>Te hope’ara’a no Hina</i>, court métrage d’animation, 2022. - Masques océaniens : sélection d’œuvres des collections du musée du quai Branly – Jacques Chirac. - Andreas Dettloff, œuvres contemporaines autour du crâne, notamment la série présentée sous le titre <i>Jeu de crânes</i>.
ANALYSE DES RÉFÉRENCES ARTISTIQUES	MUNCH ET PICASSO : La ligne, la couleur, la fragmentation et la disproportion rendent l’émotion visible et transforment le visage sans l’effacer totalement. LEIA CHANG SOI : La métamorphose, issue d’une légende polynésienne, produit du récit et du sens symbolique. MASQUES OCÉANIENS : Portés sur le corps, ils modifient l’identité et répondent à des fonctions précises, à étudier dans leur contexte culturel. ANDREAS DETTLOFF : le détournement et l’hybridation des matériaux renouvellent un symbole ancien dans une création contemporaine. AXES D’OBSERVATION : Que reconnaît-on encore ? Qu’est-ce qui se transforme ? Par quels procédés ? Quel effet et quelle fonction pour l’objet porté ?
VERBALISATION ET LEXIQUE	L’élève décrit sa démarche, nomme ses choix, ses difficultés et les effets obtenus. Il compare son intention à la perception des autres et argumente dans un échange respectueux. L’enseignant aide à distinguer description, interprétation et jugement, puis stabilise un lexique précis.

LEXIQUE MOBILISÉ DURANT LA SÉQUENCE	Corps et émotion : émotion, sentiment, perception, expression, visage, regard, grimace, posture, geste, corps-outil, corps-médium, corps-support, attribut, masque, identité, reconnaissance, méconnaissable.	Pratique plastique et numérique : proportion, symétrie, asymétrie, ressemblance, écart, déformation, exagération, disproportion, ligne, pression, trace, nuance, couleur, matérialité, texture, assemblage, fixation, forme, fonction, point de vue, distance, lumière, cadrage, flou, netteté, retouche, superposition, transformation.
AUTRES SUPPORTS	Matériel : miroirs, cartes d'émotions, papiers A4/A3, crayons, reproductions ; carton, tissu, plastique, bois léger, fibres, coquillages, feuilles et matériaux de récupération ; colle, ruban adhésif, ciseaux, peinture et systèmes d'attache. Numérique et traces : tablettes ou appareils photo, application simple de retouche, vidéoprojecteur, fiche d'observation et cahier du parcours EAC ; consultation de collections numériques du musée du quai Branly – <i>Jacques Chirac</i>.	

PLAN DE LA SÉQUENCE

(5 séances et plus entre 50 min)

Les séances sont à refaire autant que nécessaire.

SÉANCE 1 : Le corps en action : dessiner un même visage assis puis debout ; comparer posture, geste et trace ; produire un visage expressif.	Séance 2 : Le corps comme médium : réaliser une série de visages exprimant une émotion avec une intensité croissante ; expérimenter déformation, exagération et disproportion ; rencontrer des œuvres et définir la métamorphose.
SÉANCE 3 : Réaliser un aplat Observer un exemple, apprendre le geste, s'entraîner puis verbaliser les critères d'un aplat réussi. Séance à reprendre si nécessaire.	Séance 4 : Finaliser, porter, rencontrer : achever et tester l'attribut ; observer ses effets ; étudier un masque océanien et sa fonction ; ajuster la relation forme–fonction.
Séance 5 : Mettre en scène et transformer l'image : photographier l'attribut porté en jouant sur le point de vue, la distance, la lumière et le cadrage ; choisir puis retoucher une image pour intensifier l'émotion ; présenter et évaluer.	Traces PEAC : à chaque étape, conserver une hypothèse, un essai, une référence, un choix justifié ou une image de la production.

PROLONGEMENTS

- Présenter une exposition physique ou numérique réunissant recherches, attribut, photographies avant/après et court cartel d'intention.
- Mettre en réseau la séquence avec les récits de métamorphose : Ovide, mythes et légendes polynésiennes autour de Hina.
- Créer une parade de Carnaval, des tableaux vivants ou une courte performance sonore et corporelle.
- Étudier un masque océanien en le replaçant dans son aire culturelle, son usage et sa fonction.
- Réaliser un stop motion ou un morphing ; aborder le droit à l'image et le consentement avant toute diffusion.