

SEQUENCE TRAAM – CORSE 2026 -

PROGRAMME(S) Le Numérique – L'Autonomie de l'œuvre – La ressemblance et l'écart

PROBLEMATIQUE De quelle manière le langage numérique participe-t-il à l'autonomie de l'œuvre ?

OBJECTIFS

- Communiquer
- Réemployer du vocabulaire des Arts plastiques
- Expérimenter une IA RGPD dans le cadre du projet

Pré requis : Un vocabulaire dédié aux Arts plastiques, quelques pratiques graphiques

Pré acquis : Expérimentation et maîtrise d'un outil numérique simple

Outils : Reproductions d'œuvres, feuilles, crayons de couleurs, feutres, stylos et site *Canva*

1 SEQUENCE ET 3 SEANCES

A partir de plusieurs reproductions d'images d'œuvres représentant des masques et de portraits les élèves devront réaliser, en duo, une description écrite la plus précise possible de ce qu'ils observent.

Une fois cette description écrite réalisée (en utilisant des termes d'arts plastiques), elle sera distribuée à un autre duo qui devra en réaliser la représentation graphique la plus stricte possible.

Contrainte : Sélection de 10 mots d'après la description

Enfin, les élèves utiliseront les mêmes descriptions comme prompt pour une séance avec IA et pourront ainsi expérimenter les ressemblances et écarts entre leurs productions graphiques et les productions numériques du même document textuel.

Contrainte : Seulement 3 modifications numériques possibles de la part de l'élève auprès de l'image générée

Séance 1 : Création des binômes de travail, découverte des images et description écrite de celles-ci

Séance 2 : Croquis d'appel (découverte de l'œuvre de *Drapé d'après La Valse* de Mehadji).
[5mn](#)

Choix d'une sélection de 10 mots parmi les descriptions écrites pour les productions graphiques et la prochaine séance numérique ([5mn](#))

Réalisation des productions graphiques d'après les descriptions présentées. 45mn

Séance 3 : Croquis d'appel (découverte de l'œuvre de Sol Lewitt- DRAWING 146#) 5mn

Les élèves terminent leurs productions graphiques durant 15 minutes, nous allons ensuite au CDI, un binôme par ordinateur, les élèves découvrent Canva comme IA RGPD générative d'images. Pour cette séance une adresse mail a été créé et permet aux élèves de se connecter sur le même compte. Les binômes doivent utiliser les 10 mots sélectionnés précédemment pour générer leur image grâce à l'IA. Ils sélectionnent alors 1 image parmi les propositions de Canva et peuvent réaliser uniquement 3 modifications possibles sur l'image (choix des couleurs / des formes/ des textures / des dimensions). Générer une nouvelle image est compté comme une modification. (20mn) Une fois la sélection terminée nous imprimons les résultats numériques et un temps de verbalisation est déployé pour rendre compte des ressemblances et des écarts entre les 4 productions (l'image originale- le texte- la production graphique et la production numérique.) (15mn)

Progression : Exposer la production numérique ...

Évaluation COMPETENCES : EXPLOITER – EXPLORER L'ENSEMBLE DES CHAMPS DE LA PRATIQUE ET LEURS HYBRIDATIONS- DIRE AVEC UN VOCABULAIRE APPROPRIÉ CE QUE L'ON FAIT

PRODUCTIONS	Par binôme : Une description écrite – une production graphique – une production numérique
NOTIONS ET VOCABULAIRE	Couleur/Geste/Outil/Support/composition/langage/citation/ numérique/ ressemblance/autonomie/matière/figuration/ protocole
RÉFÉRENCES	MEHADJI : <i>DRAPE, D'APRES LA VALSE DE CAMILLE CLAUDEL</i> , 2014 SOL LEWITT : <i>WALL DRAWING#146</i> SONIA DELAUNAY ET BLAISE CENDRARS , <i>LA PROSE DU TRANSSIBÉRIEN ET DE LA PETITE JEHANNE DE France</i> - 1913 SOPHIE CALLE : <i>PRENEZ SOIN DE VOUS</i> - 2007 REFIK ANADOL : <i>WIND OF BOSTON</i> - 2017

Références :

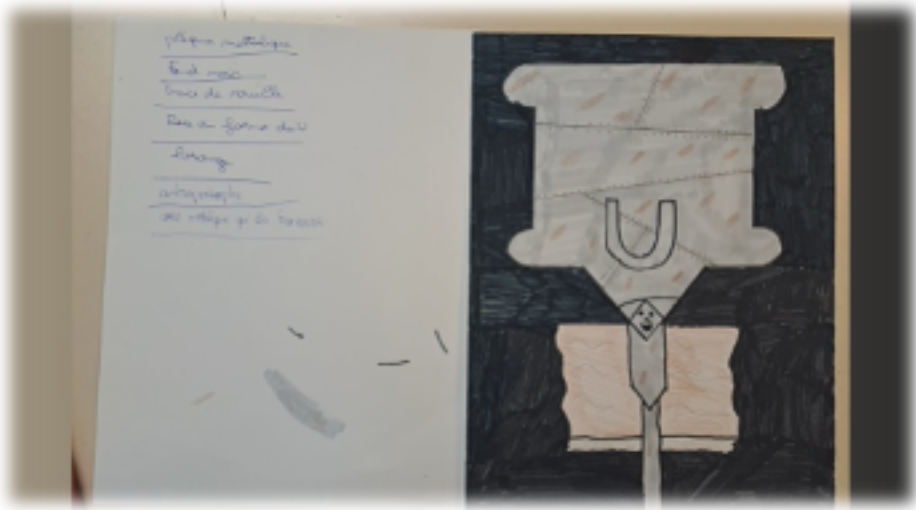


Productions par groupes

Groupe 1 :



Groupe 2



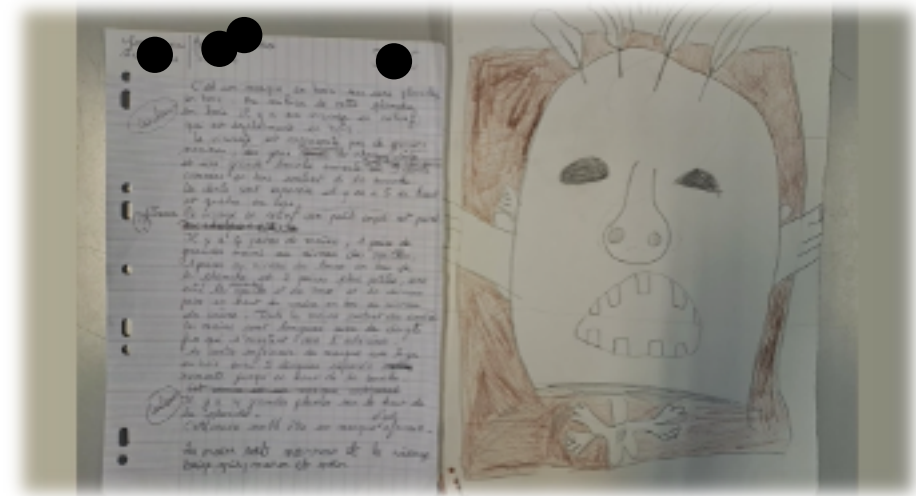
Groupe 3



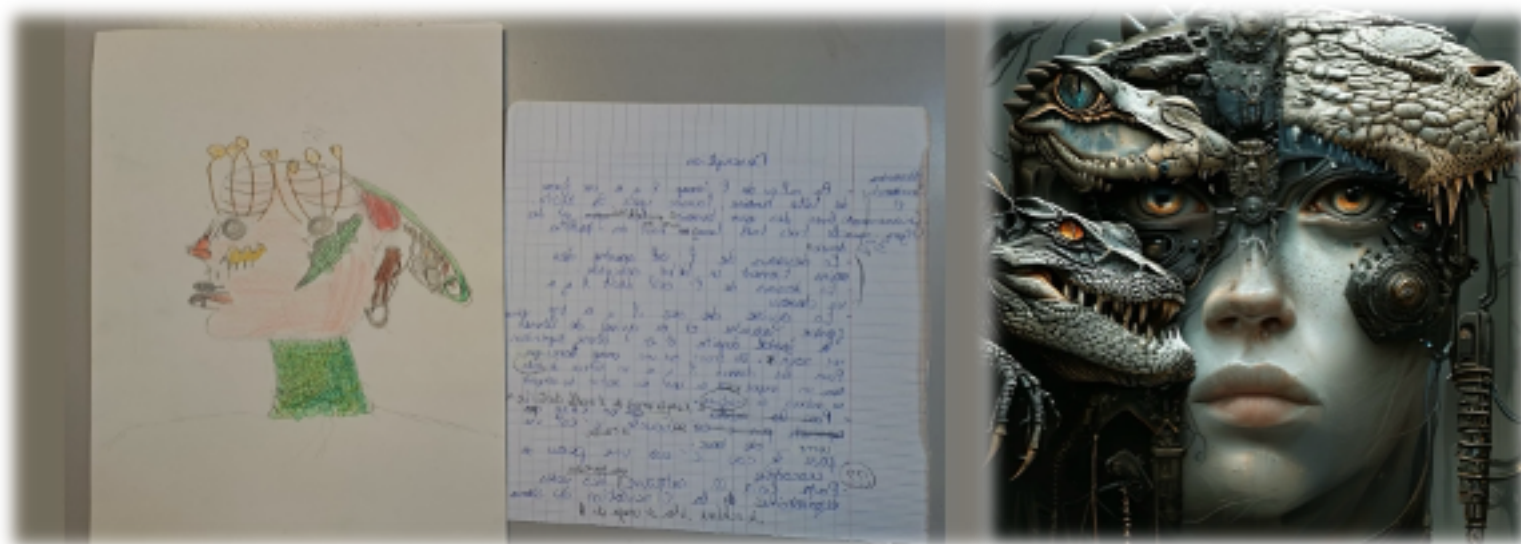
Groupe 4



Groupe 6



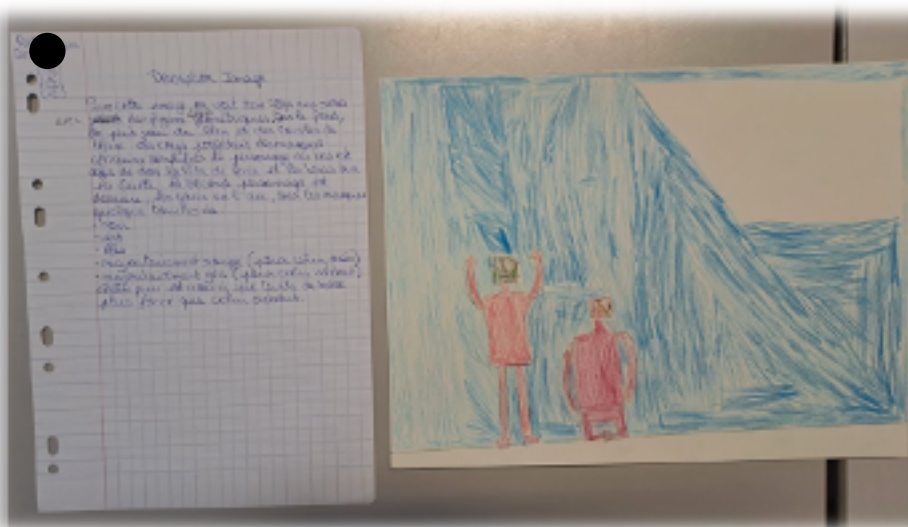
Groupe 7



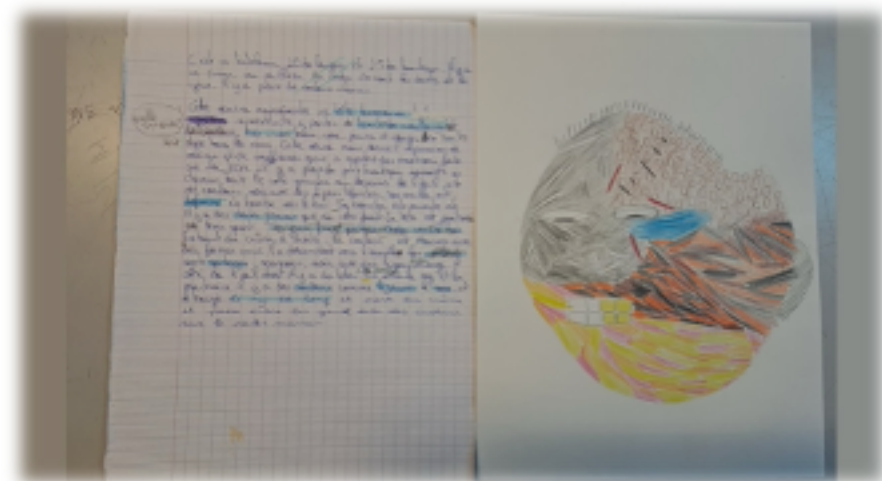
Groupe 8



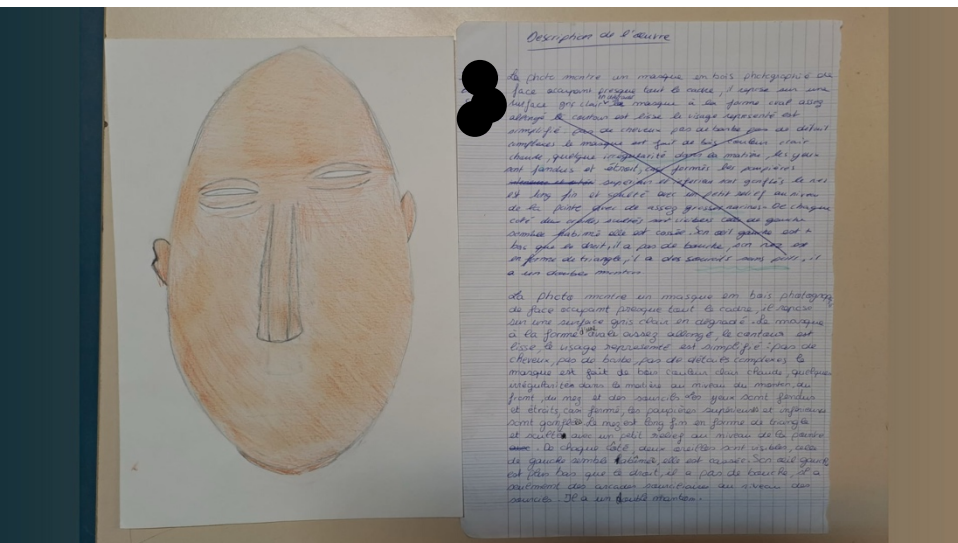
Groupe 9



Groupe 10



Groupe 11



Les élèves au travail :

