

Jeux de données

Prisme 7 niveau « Couleur système »

Niveau / Option

Lycée - enseignement optionnel d'arts de seconde générale et technologique

Cette piste pédagogique est donnée à titre indicatif, elle est à adapter au niveau de la classe, aux moyens et aux élèves...

Discipline

Arts

Liens avec les programmes scolaires

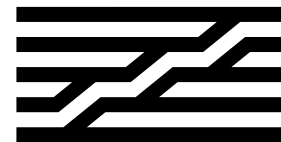
- Représenter le monde, inventer des mondes
- Pratiquer en collaborant, partager des compétences et des ressources individuelles ou collectives
- Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche

Mots-clefs

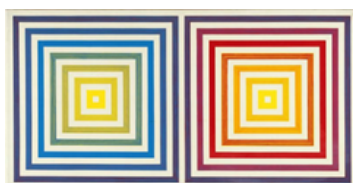
- | | | |
|-----------|-----------------|----------------|
| • données | • numérique | • installation |
| • système | • transposition | • espace |

Objectifs

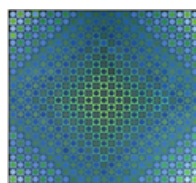
- Amener les élèves à élaborer un système plastique.
- Faire établir aux élèves des relations entre données chiffrées et langage plastique (formes et couleurs).
- Faire appréhender aux élèves la notion d'installation dans l'espace.



Œuvres en référence



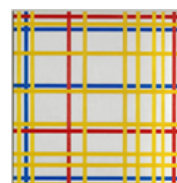
1. François Morellet,
Du jaune au violet, 1956
[plus d'informations ici](#)



2. Victor Vasarely,
V-Boglar, 1966
[plus d'informations ici](#)



3. Vera Molnár,
Identiques mais différents, 2010
[plus d'informations ici](#)



4. Piet Mondrian,
New York City, 1984
[plus d'informations ici](#)

Séquence pédagogique

À partir d'un jeu de données à récolter, les élèves sont amenés à imaginer un système pour le représenter en deux dimensions. Il leur est demandé ensuite de transposer ce système en trois dimensions, afin de le déployer dans l'espace.

Travail en plusieurs parties, par groupes de deux élèves minimum.

1. Récolter

- Choisir un jeu de données : soit un existant (voir sur data.gouv.fr), mais attention certains jeux contiennent des milliers de données, soit en concevoir un de manière anonyme à partir de la classe par exemple (localisation de résidence des élèves, âges, collèges d'origine), des structures culturelles ou des écoles de la ville, des ventes d'album d'un groupe de musique etc...
- Ce jeu de données devra dans un premier temps être au format d'un tableur (Libre Office ou Excel par exemple).

2. Inventer

À partir de ce jeu de données, inventer un système pour le représenter.

Contrainte : ne pas utiliser de représentations classiques issues des tableurs (diagrammes et courbes).

Travail en deux dimensions, matériaux libres (peut être réalisé au format numérique).

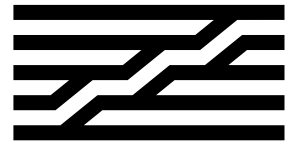
3. Transposer

Le système étant établi, le transposer en trois dimensions. Déployer la production dans un espace donné (classe, couloir, cour...).

Matériaux libres.

Pour la séance suivante : demander aux élèves de jouer à Prisme 7, au moins jusqu'au niveau « Couleur et système » (sur ordinateur, tablette ou smartphone) à la maison.

Installer le jeu sur un poste informatique dans la classe ou au CDI pour les élèves ne possédant pas de matériel informatique ou de smartphone.



4. Communiquer

Prévoir la présentation de l'ensemble des travaux : le jeu de données, le système, les productions en deux et trois dimensions.

Rechercher des œuvres de référence, les inclure dans cette présentation en établissant des liens avec les productions réalisées.

Argumenter les choix effectués.

Temps de verbalisation collective : échanges sur les productions.

Puis projection de certaines œuvres en référence, analyse plastique collective.

Ressources complémentaires

- [Dossier pédagogique François Morellet. Réinstallations](#)

- [Dossier pédagogique Vasarely. Le partage des formes](#)

- [Dossier pédagogique Mondrian / De Stijl](#)

- [Podcast Les visites du Centre Pompidou - #PompidouVIP](#)

Crédits

1. © ADAGP, Paris

© Jacques Faujour - Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP

2. © ADAGP, Paris

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Jacqueline Hyde

3. © ADAGP, Paris

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat

4. Domaine public

Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat