

ARTS PLASTIQUES

La diversification, la différenciation, l'interdisciplinarité en et à partir des arts plastiques

Favoriser un processus d'apprentissage en interdisciplinarité à partir de séquences en arts plastiques

Cette ressource aborde quelques-uns des enjeux pédagogiques du travail en interdisciplinarité, notamment tel qu'attendu dans le cadre des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires (EPI). Elle est conçue au départ du travail du professeur d'arts plastiques, notamment dans une conception de l'enseignement construit en séquences.

Ancrée sur les contenus des programmes, dans les approches pédagogiques et didactiques de la discipline, elle envisage quelques points de méthode. Elle prolonge une autre ressource d'accompagnement des programmes d'arts plastiques au cycle 4 : « Se repérer dans la notion d'interdisciplinarité, identifier de possibles obstacles pour mettre en œuvre le travail interdisciplinaire ».

À titre d'exemples, elle est accompagnée de douze propositions d'EPI, dans des présentations résumées dans une forme tabulaire, élaborées par des enseignants en académies.

Sommaire

- Introduction
- Quelques enjeux pédagogiques
 - Des éléments de méthode
 - Des schémas pour se repérer dans la coopération et dans des étapes de la conception d'un EPI
- Douze propositions

Introduction

Inscrire son enseignement dans une perspective interdisciplinaire

L'architecture des nouveaux programmes d'enseignement se fonde principalement sur des compétences travaillées liées au socle. Elles sont décrites au moyen d'éléments significatifs.

À titre d'exemple, la compétence travaillée « **Expérimenter, produire, créer** » est, au cycle 4, décrite avec les éléments signifiants suivants ¹ :

- choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu ;
- s'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive ;
- recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique ;
- explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques ;
- prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique ;
- exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Porteurs de différents modes de présentation du savoir, les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires ², qui sont un des dispositifs clés de la réforme de la scolarité obligatoire, se construisent au départ des programmes des disciplines. Ils s'appuient tout comme elles sur le socle commun de connaissances, de compétences et de culture ³. Désormais, pour le professeur, la conception des propositions de parcours de formation des élèves dans une discipline enseignée s'envisage nécessairement sur la base de la contribution aux acquis du socle et, ponctuellement, dans une approche interdisciplinaire des compétences et des connaissances.

Au cycle 4, l'apprentissage dans les disciplines s'articule donc régulièrement pour les élèves avec les EPI. Huit thématiques sont proposées pour les mettre en œuvre. Une thématique peut fonctionner comme élément organisateur ou intégrateur dans l'écriture du projet pédagogique de chaque discipline associée. Toutefois, si dans le cadre d'un EPI l'interdisciplinarité s'élabore et se conduit entre pairs, cela ne va pas de soi.

Dans sa pratique professionnelle, le professeur d'arts plastiques doit bien penser une perspective interdisciplinaire aux divers contenus et compétences qu'il mobilise durant le cycle 4. Si toutes les séquences ne procèdent pas de l'interdisciplinarité ou du dispositif des EPI, à des moments et sur des objectifs opportuns, des éléments des programmes pourront être travaillés en interdisciplinarité. L'enseignant doit donc faire des choix, développer des stratégies pour favoriser et donner du sens et une opérationnalité aux approches interdisciplinaires.

1. Les programmes et la démarche d'évaluation des acquis des élèves posent en effet une structuration en compétences travaillées, éléments signifiants et acquis observables (souvent résumés sous l'appellation « observables »). Ainsi, les compétences travaillées renvoient strictement aux compétences travaillées du programme (par exemple : « Expérimenter, produire, créer ») ; les éléments signifiants sont les descriptions indexées sous chaque compétence travaillée du programme, qui en exprime la nature et la complexité attendues dans chaque cycle (par exemple : « Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu ») ; les acquis observables sont des capacités décrites par le professeur dans une situation d'apprentissage donnée, donnant lieu à observation effective dans la conduite de l'évaluation dans le cadre d'une séquence d'enseignement (par exemple, dans un apprentissage donné et en situation : « la capacité de l'élève à exploiter diverses qualités physiques du matériau/à associer diverses actions possibles sur le matériau pour produire des effets plastiques) ».
2. Se référer :
 - au décret n° 2015-544 du 19 mai 2015 relatif à l'organisation des enseignements au collège ;
 - à l'arrêté du 19 mai 2015 relatif à l'organisation des enseignements dans les classes de collège ;
 - à la circulaire n° 2015-106 du 30 juin 2015 relative aux enseignements au collège.
3. Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Quelques enjeux pédagogiques

En tout premier lieu, la conception des propositions interdisciplinaires suppose une rencontre entre des professeurs de diverses disciplines sur des objectifs partageables. L'analyse et l'explication des savoirs et compétences dans chacun des domaines associés (professeurs intervenant successivement ou en co-animation) permettront ainsi de renforcer leur compréhension et de consolider la dynamique d'un « curriculum intégré ».

En effet, si les programmes sont curriculaires et de cycle, il est important à l'échelle d'un établissement de penser la cohérence d'ensemble de la formation générale de l'élève : son curriculum. Il apparaît alors souhaitable que chacun des acteurs s'attache à ce qu'il n'y ait pas autant de « micro-curriculum » indépendants que de disciplines, de situations et de dispositifs d'enseignement, dont les EPI.

Si les EPI sont bien saisis comme une modalité interdisciplinaire pour travailler ponctuellement et autrement les programmes des disciplines, ils doivent alors s'intégrer pleinement dans la visée curriculaire d'une équipe pédagogique et dans la dynamique d'un curriculum intégré : à savoir, le parcours de formation d'un collégien au cycle 4, dans toutes ses composantes, dont les EPI.

Un des enjeux des EPI, ce pourquoi ils sont précisément des enseignements **pratiques** interdisciplinaires, est bien de favoriser d'autres situations d'apprentissage, d'autres manières d'enseigner : **partir des expériences (concrètes) des élèves et de la dynamique de projet pour mobiliser des compétences et faire accéder aux savoirs**. Ce faisant, ils sont aussi disponibles à l'exercice des intelligences multiples des élèves.

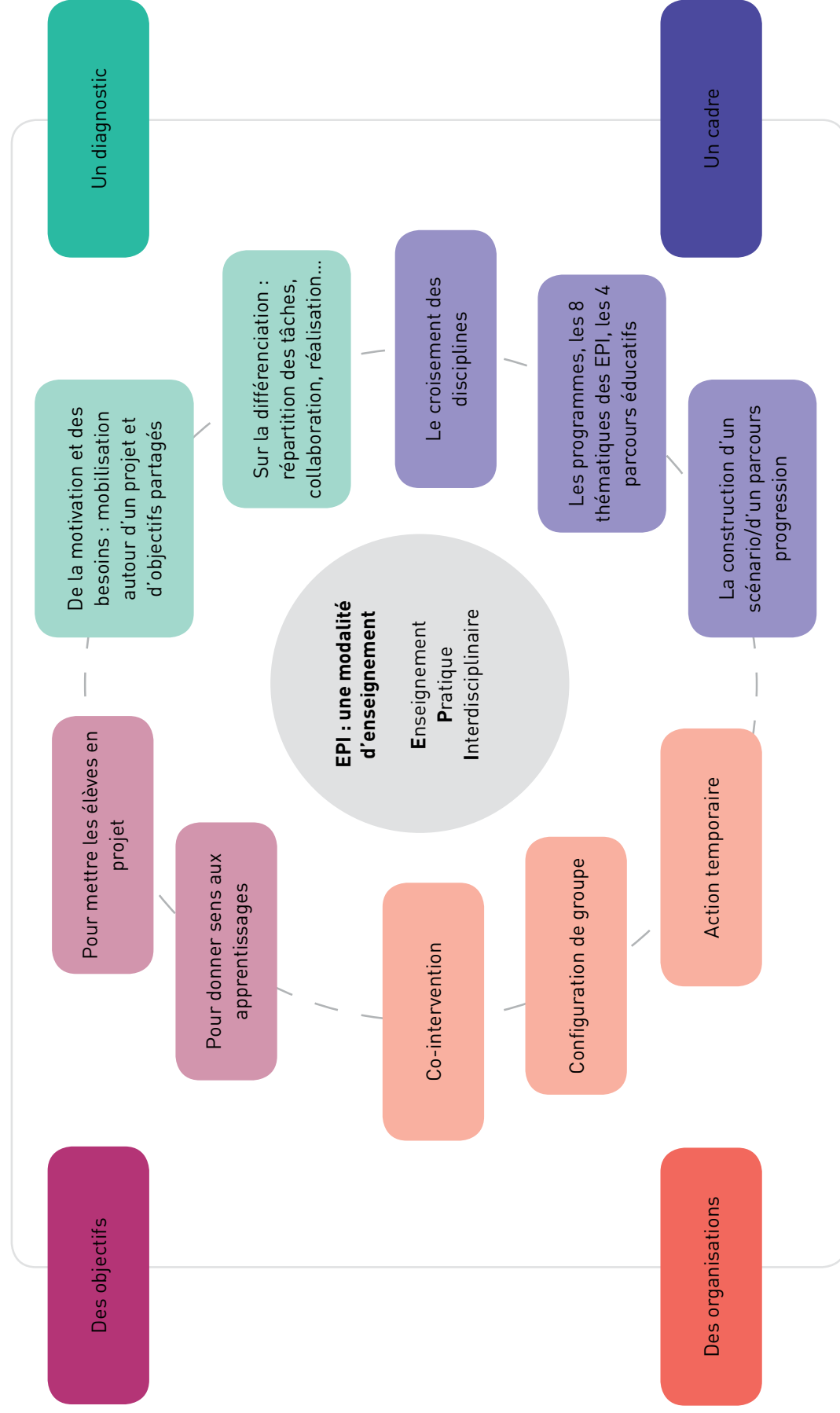
Pour l'enseignant d'arts plastiques, dans son action disciplinaire, cette conception n'est pas étrangère, tant s'en faut. Elle est familière des approches pédagogiques et de la didactique de sa discipline. Membre d'une équipe, dans le cadre d'un EPI, il contribue bien à une organisation de l'action éducative où l'élève est placé dans des situations dans lesquelles il apprend au départ d'expériences et de projets. Ainsi, par l'apport des arts plastiques, l'élève dans un EPI mobilise des compétences et construit des savoirs dans la dynamique des pratiques plastiques et artistiques, qui entraînent elles-mêmes des pratiques culturelles et sociales. En outre, ces pratiques exigent aussi des compétences en rapport avec plus d'une discipline, afin d'arriver à une intégration effective du vécu pour l'élève de son apprentissage : ce en quoi plus largement il fait sens et il l'équipe pour comprendre le monde, au-delà même de la thématique d'un EPI.

Des éléments de méthode

Au niveau de la coopération entre pairs

Un EPI procède d'une interaction entre des disciplines. Cette interaction passe donc par l'investigation de compétences, de problématiques, de contenus transversaux. Ce processus d'apprentissage est conditionné par une coopération coordonnée entre les disciplines pour prendre en compte les vécus et les représentations des élèves, pour les mettre en perspective, pour enrichir et faire évoluer leur expérience du monde.

La coopération entre professeurs de différentes disciplines invite à être attentif au cadre général des EPI, au diagnostic pédagogique, à la définition d'objectifs, aux modes d'organisation :



Pour le professeur d'arts plastiques

- En tout premier lieu, l'enseignant élabore à partir du programme disciplinaire un parcours de formation de l'élève en arts plastiques en mobilisant les compétences travaillées du programme et en visant des [attendus de fin de cycle 4](#).
- Si le parcours de formation de l'élève est bien constitué fondamentalement d'une succession de séquences d'arts plastiques, il se développe aussi au sein du cycle 4 en étant fortifié par des modalités d'enseignement interdisciplinaire. Dans ce cadre interdisciplinaire (EPI), l'enseignant veille également à la cohérence de la progression dans les apprentissages dans une logique d'approfondissement contribuant aux objectifs et contenus du programme.
- Une séquence d'arts plastiques est structurée autour de trois composantes : plasticiennes, théoriques et culturelles. Ces composantes permettent à l'élève d'investir progressivement les contenus du programme. Elles sont également mobilisables dans le cadre d'un EPI : pour organiser les apprentissages, mais aussi, au sein de l'équipe pédagogique, pour partager des objectifs liés à la thématique choisie de l'EPI.
- Dans une séquence d'arts plastiques, comme dans un EPI, les compétences travaillées, les champs de pratiques mobilisés, les notions, les modalités de l'organisation pédagogique, les situations d'apprentissages exigent de varier les angles d'approche et les domaines en diversifiant les savoirs abordés et en graduant les difficultés. En interdisciplinarité, la proposition de l'enseignant d'arts plastiques privilégie le placement de l'élève dans une situation d'expérience et de recul réflexif, à l'instar de son enseignement disciplinaire : pratique artistique et expression personnelles de l'élève, explicitation de la pratique, articulation à l'acquisition de compétences et connaissances...
- Dans ce contexte pédagogique, l'élève exerce une activité sur un ou plusieurs enjeux et supports de l'apprentissage : productions, questionnements, démarche de projet, maîtrise de l'oral, coopération... La modalité pédagogique dans un EPI vise donc à favoriser la fréquence d'exposition des élèves à une diversité d'approches des enjeux et supports de l'apprentissage, à partir de leur projet. Elle procède d'une activité d'investigation qui aboutit à des productions à travers lesquelles l'élève témoigne des modalités de mise en œuvre de son projet et du sens qu'il donne à son expérience. Pour le professeur, des compétences mobilisées et des acquis y sont observables. Si les questions ou les thématiques de départ sont communes, les savoirs travaillés sont pluriels, les pratiques diverses.

En matière d'EPI, en coopération avec ses pairs, le professeur d'arts plastiques contribue donc bien au parcours de formation de l'élève en s'appuyant sur son expertise disciplinaire (compétences et savoirs spécifiques), sur les acquis de la didactique de sa discipline (stratégies pour faire apprendre), sur la singularité de son écriture pédagogique (sous-tendue par la dimension artistique de sa discipline).

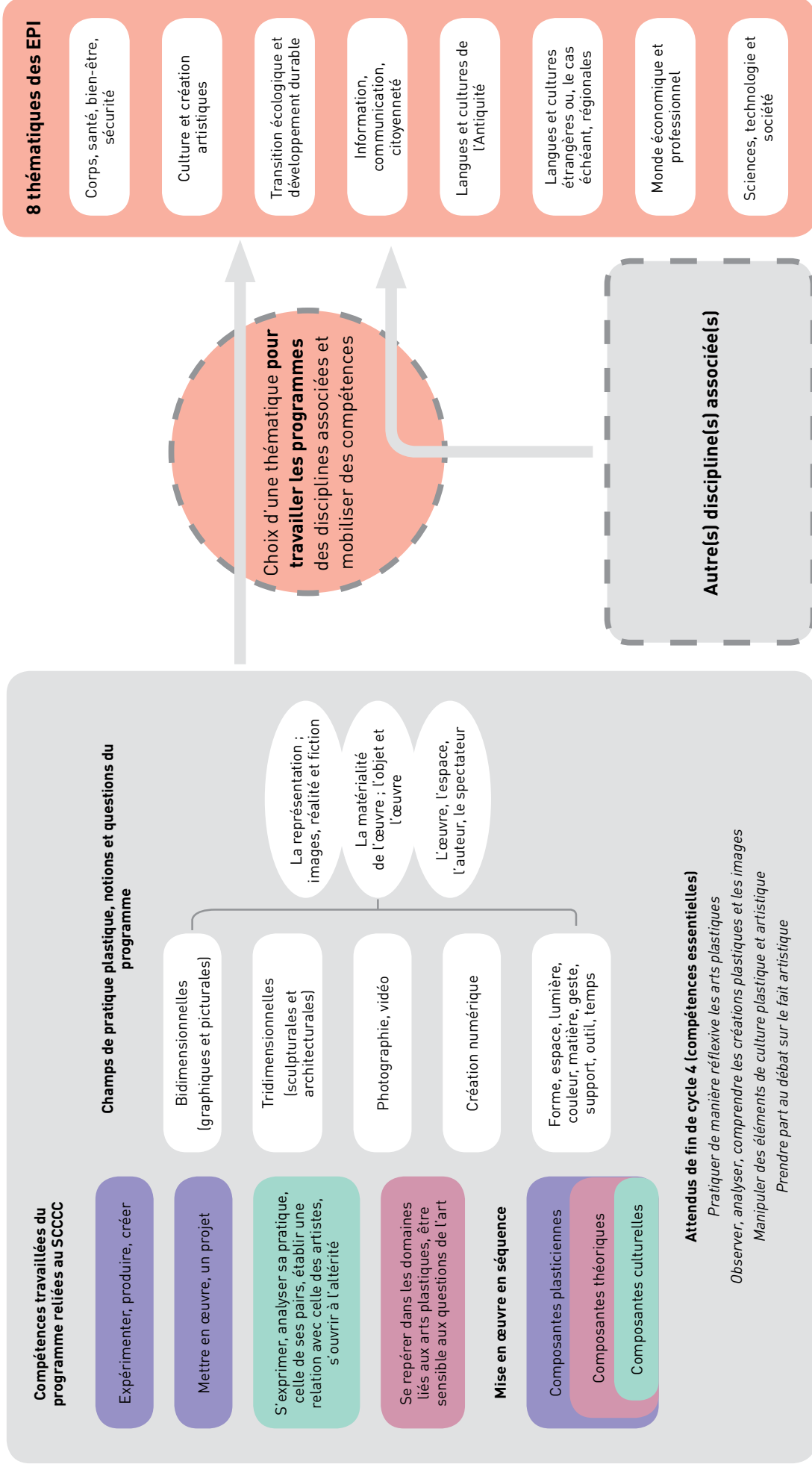
On peut considérer qu'il y a interdisciplinarité dans l'élaboration des parcours de formation de l'élève lorsque les conditions suivantes sont remplies ⁴ :

- on identifie, on définit et on enseigne des concepts fondamentaux communs à un certain nombre de disciplines ;
- on enseigne dans une perspective de transfert des démarches de pensées ou d'action, des méthodes ou des procédures ;
- on amplifie les interactions entre les disciplines par la coopération pédagogique sur des objectifs partagés au service du projet de l'élève.

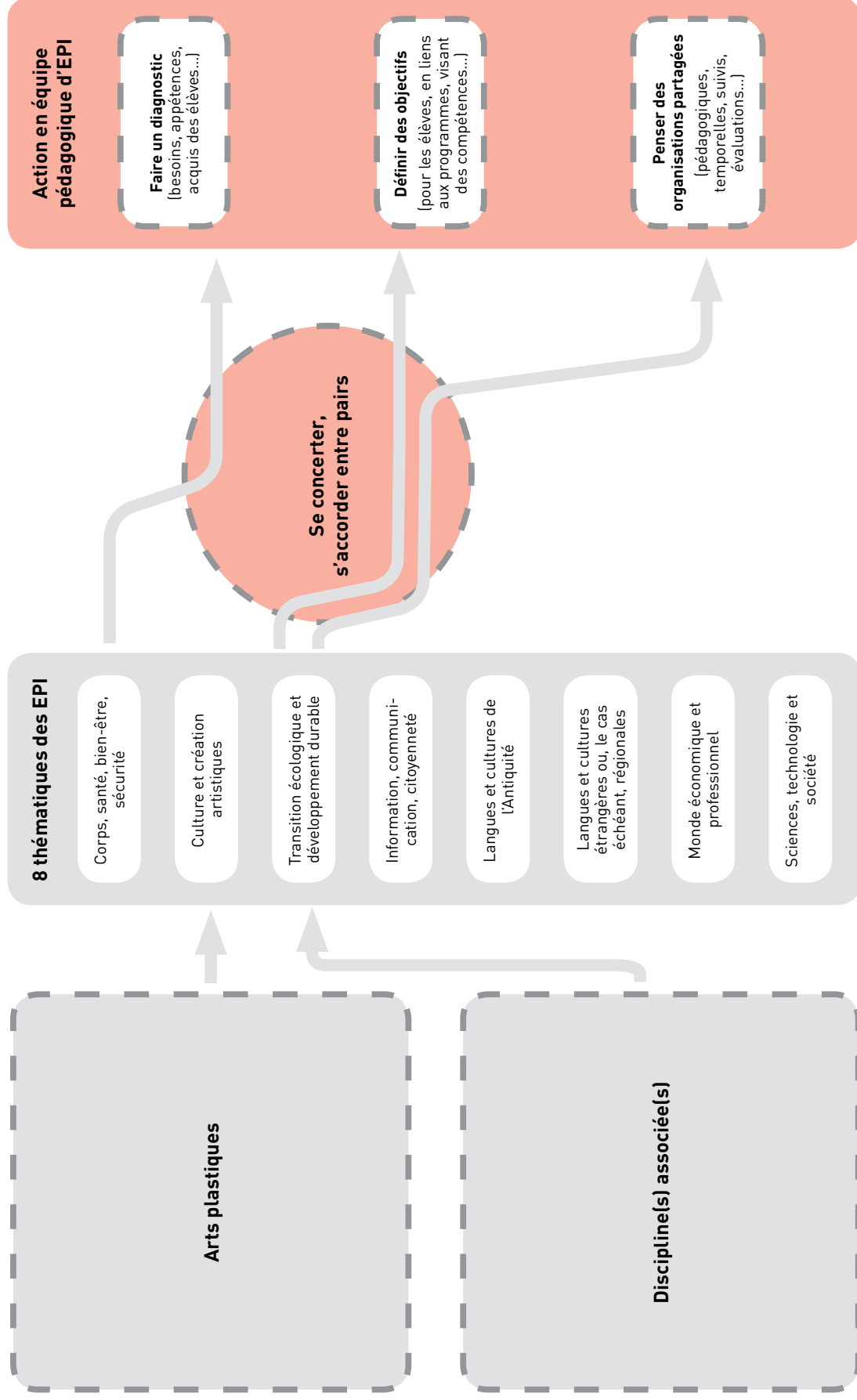
4. Sur ce point, on pourra consulter la ressource : « [Se repérer dans la notion d'interdisciplinarité, identifier de possibles obstacles pour mettre en œuvre le travail interdisciplinaire](#) », sur le site [eduscol](#), accompagné des programmes d'arts plastiques au cycle 4.

Des schémas pour se repérer dans la coopération et dans des étapes de la conception d'un EPI

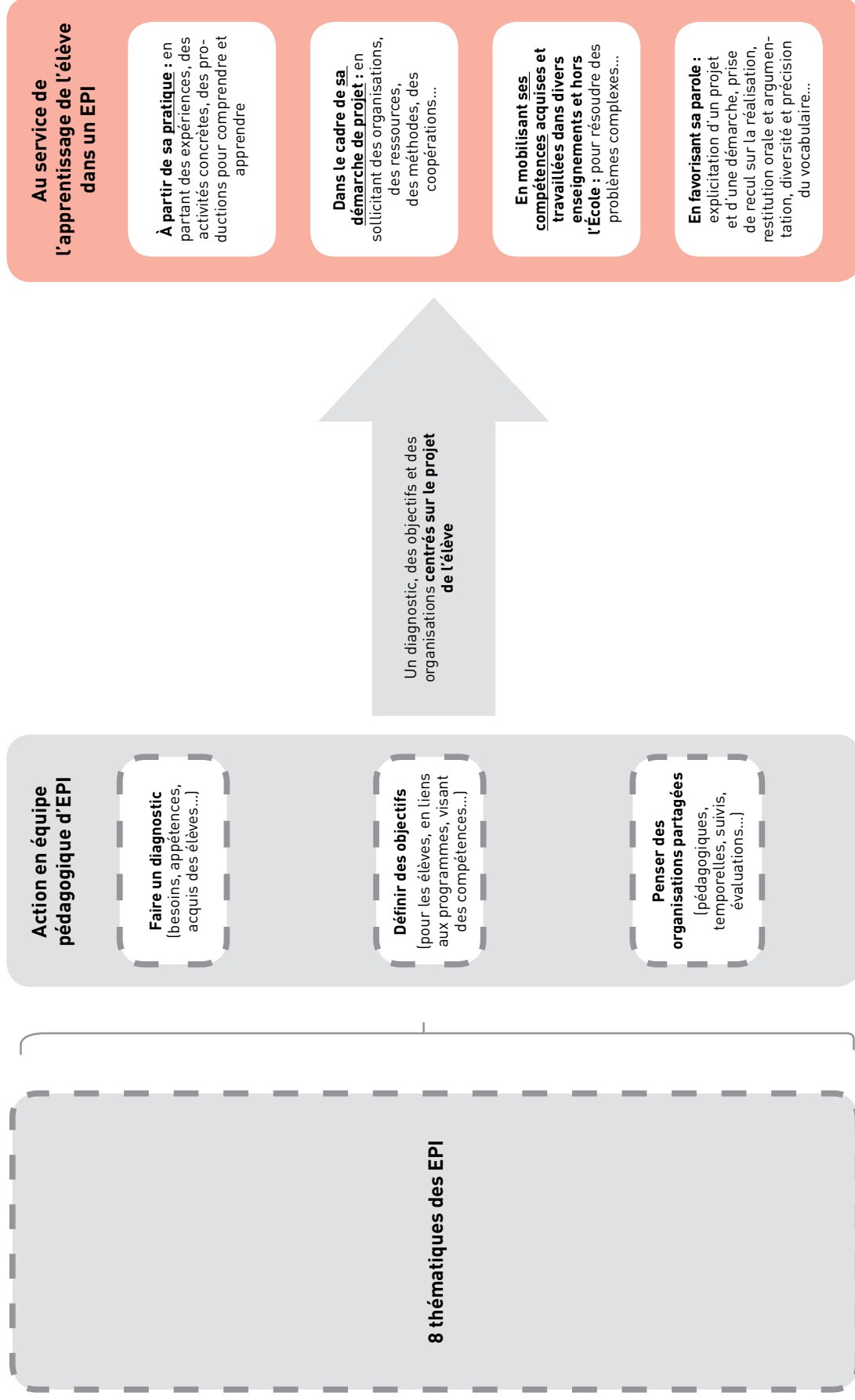
Un EPI se construit au départ des programmes des disciplines associées (finalités, compétences, savoirs)



La conception d'un EPI repose, au-delà d'une thématique, sur un diagnostic, des objectifs et des organisations partagés



La conduite d'un EPI est davantage au service des apprentissages de l'élève liés au socle et aux disciplines que d'une thématique



Douze propositions

1. Un EPI mettant en articulation l'histoire, le français et les arts plastiques pour aboutir à une production basée sur l'utilisation, porteuse de sens, d'objets comme éléments essentiels d'une mise en scène au travers d'une œuvre théâtrale.
2. Un EPI mettant en articulation les arts plastiques, le français, l'éducation aux médias et à l'information, l'histoire, et l'EMC afin de manipuler différents langages (plastiques, littéraires et langagiers) au service d'un projet collectif, en croisant les regards autour de la période médiévale.
3. Un EPI mettant en articulation l'éducation musicale et les arts plastiques pour aboutir à de courtes vidéos sur le thème de la répétition.
4. Un EPI articulant le français, l'histoire et la géographie et les arts plastiques pour aboutir à un objet mêlant récits, images et matériaux autour des grandes découvertes.
5. Un EPI mettant en articulation le français, le latin, les arts plastiques, l'anglais et l'éducation musicale afin de s'approprier la culture antique au travers du burlesque.
6. Un EPI articulant les arts plastiques, les langues et la technologie afin de s'approprier un lieu institutionnel de la culture et donner du sens aux œuvres d'une collection.
7. Un EPI articulant les SVT et les arts plastiques pour aboutir à une lecture croisée du paysage et de sa représentation.
8. Un EPI mettant en articulation les arts plastiques, la géographie et les SVT pour amener les élèves à réfléchir sur leur rapport à la nourriture et leur rôle en tant que consommateur.
9. Un EPI articulant l'EPS et les arts plastiques pour aboutir à une prestation artistique appréhendant le corps en mouvement.
10. Un EPI articulant la technologie, l'EMC et les arts plastiques autour d'une notion polysémique : la protection.
11. Un EPI mettant en articulation l'EPS, l'EMC et les arts plastiques, visant à questionner l'espace environnant comme un lieu pouvant être potentiellement dangereux. Les photographies de la performance joueront le rôle de révélateur des pratiques à risque et des dangers liés à l'environnement.
12. Un EPI mettant en articulation les mathématiques, les arts plastiques et l'anglais pour aboutir à une visite avec un audioguide en anglais invitant le spectateur à découvrir des installations *in situ* à base de volumes géométriques dans des espaces choisis du collège.

Ces propositions sont organisées sous la forme tabulaire suivante :

La thématique Objetif général de l'EPI
Compétences transversales du socle Compétences travaillées du programme d'arts plastiques
Compétences travaillées dans chacune des disciplines

SÉQUENCE	CYCLE 4	EPI Thématique Disciplines concernées Objetif général de l'EPI
QUESTION D'ENSEIGNEMENT OBJECTIFS <i>(en arts plastiques)</i> Plasticiens, théoriques et culturels	QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME <i>(en arts plastiques)</i>	CONSIGNES
ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES <i>(en arts plastiques)</i> Compétences expressives et techniques Compétences théoriques et culturelles	RÉFÉRENCES	NOTIONS ET CONCEPTS À EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES Vocabulaire
USAGE DU NUMÉRIQUE	PEAC, PA, PC, PES	AP Cycle 4

1. Un EPI mettant en articulation l'histoire, le français et les arts plastiques pour aboutir à une production basée sur l'utilisation, porteuse de sens, d'objets comme éléments essentiels d'une mise en scène au travers d'une œuvre théâtrale

<p>SÉQUENCE : Théâtre d'objets</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI</p> <p>Thématique : Culture et création artistiques</p> <p>Disciplines concernées : Histoire-Géographie/Français/Arts plastiques</p> <p>Objectif général de l'EPI : Amener les élèves à s'approprier la pièce de Beaumarchais <i>Le Mariage de Figaro</i> en s'appuyant sur une lecture historique et littéraire de l'œuvre.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Amener les élèves à utiliser des objets dans une intention narrative en utilisant leur dimension plastique, symbolique, métaphorique, allégorique, culturelle. <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exprimer des personnages (caractère, fonction sociale, fonction dans l'intrigue) plastiquement en ayant recours à des objets ; • Construire un processus de transposition d'une analyse textuelle (historique et littéraire) d'une pièce de théâtre en une représentation plastique ; • Découvrir les liens entre théâtre et arts plastiques à différentes époques (peinture, décors, costumes). 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre : <ul style="list-style-type: none"> - les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; • La représentation ; images, réalité et fiction : <ul style="list-style-type: none"> - la ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance ; - la narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une mise en scène d'un extrait du <i>Mariage de Figaro</i> en utilisant des objets pour incarner les personnages ; - Choisir et apporter des objets (manufacturés, sans valeur marchande particulière) ; - Opérer un choix de scène limité (en dialogue avec les enseignants de lettre et d'histoire) afin d'éprouver la pluralité des choix et des réponses possibles ; - Présenter son travail sous forme de vidéo, de diaporama, de photos, de roman-photo, de performance, d'installation. Obligation de recourir aux objets réels et au travail dans l'espace.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences expressives et techniques : <ul style="list-style-type: none"> - savoir exploiter les objets en tant qu'éléments essentiels de la mise en scène (personnages, décors, accessoires) d'un morceau d'une pièce de théâtre ; • Compétences théoriques et culturelles : <ul style="list-style-type: none"> - expliciter, argumenter les choix de réalisation, de mise en scène et de présentation du travail plastique au regard de l'analyse menée en français et en histoire 	<p>RÉFÉRENCES</p> <p>Sitographie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=2079#tocto1n3 - http://www.theatredecuisine.com/ - http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=1668 - Boltanski, Calder, Joachim Mogarra, Nick Devereux/ Delacroix, Stop motion : <i>Panique au village</i>, Tomi Ungerer, Topor (<i>Téléchat</i>) Jan Svankmajer (<i>Les Dimensions du dialogue</i>, film d'animation, 1982) <p>Liens HDA /références/thématique...</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace, temps <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mise en scène ; • objets. <p>Dimension plastique, symbolique, métaphorique, allégorique et culturelle des objets.</p>
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - visite d'un théâtre (plateau, coulisses, atelier, réserves) ; - partenariat avec un théâtre : représentation d'une pièce de théâtre d'objets, rencontre avec un acteur du théâtre d'objet, voire intervention auprès des élèves en logique d'atelier. 	<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Culture et création artistiques

Objectif général de l'EPI : Amener les élèves à s'approprier la pièce de Beaumarchais *Le Mariage de Figaro* en s'appuyant sur une lecture historique et littéraire de l'œuvre.

Compétences transversales du socle : 1 et 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En histoire :**

Repères annuels de programmation, classe de 4e

Thème 1, Le XVIIIe siècle :

Expansions, Lumières et révolutions au XVIIIe siècle

L'Europe des Lumières : circulation des idées, despotisme éclairé et contestation de l'absolutisme (critique de la société d'ordres)

La Révolution française et l'Empire : nouvel ordre politique et société révolutionnée en France et en Europe

Démarches et contenus d'enseignement

On pourra étudier les modes de diffusion des nouvelles idées, la façon dont différents groupes sociaux s'en emparent et la nouvelle place accordée à l'opinion publique dans un espace politique profondément renouvelé.

- **En français :**

Compétence travaillée :

- Lire : lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art, élaborer une interprétation des textes littéraires

Entrée du programme : lecture et compréhension de l'écrit et de l'image

- Lire, comprendre et interpréter des textes littéraires en fondant l'interprétation sur quelques outils d'analyse simples ;
- Situer les textes littéraires dans leur contexte historique et culturel.

Repère de progressivité, classe de 4e

- Vivre en société, participer à la société
- Individu et société : confrontations de valeurs
- Indications de corpus : on étudie : - une tragédie ou une tragédie du XVIIIe siècle (lecture intégrale), ou une comédie du XVIIIe siècle (lecture intégrale)

- **En arts plastiques :**

Compétence travaillée :

- Expérimenter, produire, créer :

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive ;

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique ;

Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques ;

Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

- Mettre en œuvre un projet

Question : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Questionnements :

- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art
- **La représentation ; images, réalité et fiction**
 - La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.
 - La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...

2. Un EPI mettant en articulation les arts plastiques, le français, l'éducation aux médias et à l'information, l'histoire, et l'EMC afin de manipuler différents langages (plastiques, littéraires et langagiers) au service d'un projet collectif, en croisant les regards autour de la période médiévale

<p>SÉQUENCE : 24 heures de ma vie au Moyen-Âge</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI Thématique : Culture et création artistiques Disciplines concernées : Arts plastiques/Français/Documentation/Histoire Objetif général de l'EPI : Croiser les regards autour de la période médiévale, en comprendre les codes (littéraires, langagiers et plastiques) ; utiliser différents langages (plastiques, littéraires et langagiers) au service d'un projet collectif.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment appréhender la période médiévale en mêlant texte et image de façon singulière à partir d'un scénario ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opérer des partis pris graphiques, esthétiques ; • Utiliser des langages plastiques et narratifs ; • Croiser les langages, mêler textes et images. 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • La représentation ; images, réalité et fiction : <ul style="list-style-type: none"> - la narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... Invention et mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction). Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...) 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tout en utilisant ses connaissances sur le Moyen-Âge (artistiques, littéraires, historiques, langagiers...) et à partir des scénarii élaborés en commun, réaliser une ou plusieurs images relatant 24 heures de sa vie de Chevalier ou de Dame médiévale • Veiller à bien penser le mode de présentation de sa/ses images
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences expressives et techniques : <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les langages pour s'exprimer, se raconter à travers l'histoire médiévale (choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu ; - mener à bien les différentes étapes de son projet en s'appuyant sur les outils de narration (séquences, échelles de plan, point de vue, texte/image). Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <p>Patrimoniales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sainte Anne et l'ange</i>, Bernard Strigel, 1506 ; • <i>Livre des grandes Heures de Rohan</i>, « Les derniers mots du mourant », 1430, BNF ; • <i>Épithape de Friedrich Mengot</i>, 1370 ; • <i>La Dame aux pensées</i>, fin XVIe siècle, Espagne ; • <i>La tapisserie de Bayeux</i>, XIe siècle ; • <i>Retable de l'Agneau mystique</i>, Jan et Hubert Van Eyck, Cathédrale Saint Bavon de Gand, 1432. 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES (Certaines notions ont été travaillées préalablement lors de séquences antérieures*)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narration séquentielle*/ellipse/échelles de plan*/anacronismes/citation <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gothique/phyllactères/polyptyque/retable/gouttière/crayonné/encrage/scénario/ <p>(* Exemples : Tourner, rotation, distorsion, atténuer, supprimer, déplacer, prélever; dissolution, dilatation, flou, dispersion, inversion, modification d'échelle... cf. filtres divers)</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Compétences théoriques et culturelles : <ul style="list-style-type: none"> - établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées ; - identifier et réutiliser les caractéristiques médiévales des œuvres rencontrées, tant patrimoniales que contemporaines. 	<p>Contemporaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>St. Stephanus</i>, Wim Delvoye, 1990 ; • <i>Sunday</i>, Wim Delvoye, 2008 ; • <i>D11 Bulldozer</i>, 2008 et <i>Bétonnière à échelle 1</i>, 2009, Wim Delvoye ; • <i>Corps en morceaux</i>, 1990 (Château de Oiron, salle des armes), Daniel Spoerri ; • <i>Meed</i>, Gilbert and George, 2005 ; • Série des <i>Misfits</i>, Thomas Grünfeld, 1996, 1997. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>Thématique : Thématique 2 : Formes et circulations artistiques (IXe-XXe s.)</p>	
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; - mettre en œuvre un processus de création ; - concevoir et réaliser la présentation d'une production ; - s'intégrer dans un processus collectif ; - réfléchir sur sa pratique. 	<p>AP Cycle 4</p> <p>Vocabulaire (construire un lexique)</p>

La thématique : Culture et création artistiques

Objectif général de l'ÉPI : Croiser les regards autour de la période médiévale, en comprendre les codes (littéraires, langagiers et plastiques) ; utiliser différents langages (plastiques, littéraires et langagiers) au service d'un projet collectif.

Compétences transversales du socle : 1, 2, 3, 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer :**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En arts plastiques :**

- **Expérimenter, produire, créer :**

Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu ;

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

- **Mettre en œuvre un projet :**

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité :**

Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

- **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.

Question : La représentation ; images, réalité et fiction

Questionnements :

- la narration visuelle
- **En français :**
 - exploiter des lectures pour enrichir son écrit ;
 - lire des œuvres littéraires, fréquenter des œuvres d'art ;
 - mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle ;
 - établir des liens entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.

Questionnements :

- agir sur le monde Héros/héroïnes et hérosismes - extraits d'œuvres de l'époque médiévale, chansons de geste ou romans de chevalerie. On peut aussi exploiter des extraits de bandes dessinées ainsi que des films ou extraits de films mettant en scène des figures de héros/d'héroïnes. Organisation de l'écrit en fonction des règles propres au genre du texte à produire et à son support. Respect des normes linguistiques.

- **En éducation aux médias et à l'information :**

- exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information ;
- utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches.

- **En histoire**

Thème 2 : Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XIe-XVe siècles)

3. Un EPI mettant en articulation l'éducation musicale et les arts plastiques pour aboutir à de courtes vidéos sur le thème de la répétition

<p>SÉQUENCE : L'art de la répétition sonore et visuelle</p> <p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment donner à voir un rythme sonore ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une animation à partir d'une bande-son répétitive ; • Travailler en concordance le son et l'image (rythme) ; • Aborder le cinéma expérimental. 	<p style="text-align: center;">CYCLE 4</p> <p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • La représentation ; images, réalité et fiction : <ul style="list-style-type: none"> - 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 ou trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques. 	<p>EPI</p> <p>Thématique : Culture et création artistiques</p> <p>Disciplines concernées : Arts plastiques/Éducation musicale et Chant choral</p> <p>Objectif général de l'EPI : Quelle portée la répétition peut-elle avoir dans les arts sonores et visuels ?</p>
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences expressives et techniques : <ul style="list-style-type: none"> - concevoir une animation à partir de formes non figuratives en concordance avec la bande-son ; - tirer parti des outils d'un logiciel de montage vidéo pour son projet de film. • Compétences théoriques et culturelles : <ul style="list-style-type: none"> - acquérir le vocabulaire spécifique à l'analyse d'images animées (temps, rythme, vitesse, séquence, cadrage...) - connaître quelques œuvres vidéo abstraites 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ballet mécanique</i>, Fernand Léger avec Man Ray, Dudley Murphy, musique de George Antheil, 1924 ; - <i>Eaux d'Artifice</i>, Kenneth Anger, 1953; - <i>Dripping Water</i>, Joyce Wieland and Michael Snow, 1969; - <i>Ursonate</i>, Kurt Schwitters . <p>Liens HDA /références/thématique...</p>	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir une animation à partir de formes non figuratives qui serait en concordance avec la bande-son créée en éducation musicale ; • Faire des choix dans la structure de la bande-son, dans sa tonalité, dans les mouvements qu'elle développe pour créer son projet de film ; <p>(Remarque : faire à partir de morceaux de vidéo sera moins chronophage qu'une animation dessinée)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée maximum du film : 1 min.
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; - mettre en œuvre un processus de création ; - concevoir et réaliser la présentation d'une production ; - s'intégrer dans un processus collectif ; - réfléchir sur sa pratique. 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forme, espace, lumière, couleur, temps. <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - montage, rythme, abstrait ; - vocabulaire relatif au montage vidéo.
		<p style="text-align: center;">AP Cycle 4</p>

La thématique : Culture et création artistiques

Objetif général de l'EPI : Quelle portée la répétition peut-elle avoir dans les arts sonores et visuels ?

Compétences transversales du socle : 1, 2, 3, 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En éducation musicale :**
 - explorer, imaginer, créer et produire ;
 - concevoir, créer et réaliser des pièces musicales en référence à des contraintes d'interprétation et de diffusion.
- **En arts plastiques :**
 - expérimenter, produire, créer

Question : La représentation ; images, réalité et fiction

Questionnements :

- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.

4. Un EPI articulant le français, l'histoire, la géographie et les arts plastiques pour aboutir à un objet mêlant récits, images et matériaux autour des grandes découvertes

<p>SÉQUENCE : L'expérience sensible du voyage</p> <p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> En quoi les traces d'un voyage sensibilisent-elles au métissage et à l'exploration d'une pratique artistique hybride ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> exploration des moyens plastiques pour retranscrire l'expérience du voyage ; aborder le carnet de voyage dans le champ des arts plastiques. 	<p style="text-align: center;">CYCLE 4</p> <p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre <ul style="list-style-type: none"> Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique (...); l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques). Exploitation dans une création plastique du dialogue entre les instruments et la matière, en tirant parti des qualités physiques des matériaux, en faisant de la matérialité une question à explorer, un enjeu dans la perception comme l'interprétation de l'œuvre 	<p>EPI</p> <p>Thématique : Culture et création artistiques</p> <p>Disciplines concernées : Français/Histoire-Géographie/Arts plastiques</p> <p>Objectif général de l'EPI : Rendre compte de l'expérience sensible du voyage imaginaire.</p> <p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> À partir de ses connaissances des grandes découvertes et du récit élaboré en français, fabriquer un objet qui, par sa forme et les matériaux employés, rendra compte d'un voyage personnel et singulier ; <p>(Par exemple : Un carnet de voyage n'est pas un guide touristique...)</p>
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> produire un objet personnel évoquant un voyage imaginaire ; faire des choix plastiques qui permettent de rendre compte de ce voyage ; faire le lien entre les matériaux employés et ce qu'ils signifient (être conscient de la matérialité de l'œuvre). <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> réinvestir ses connaissances historiques et culturelles ; comprendre et maîtriser le vocabulaire : collage, intégration, métonymie. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Eugène Delacroix ; Victor Hugo ; Chayan Khoi ; François Place. <p>Œuvres étudiées au cycle 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>ABCD</i>, Raoul Hausman, 1923 ; <i>Nature morte à la chaise cannée</i>, Picasso, 1912. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; mettre en œuvre un processus de création ; concevoir et réaliser la présentation d'une production. s'intégrer dans un processus collectif réfléchir sur sa pratique 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Forme, matière, support <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> collage ; métonymie ; combiner ; prélèvement.
<p style="text-align: center;">USAGE DU NUMÉRIQUE</p>		<p style="text-align: center;">AP Cycle 4</p>

La thématique : Culture et création artistiques

Objectif général de l'EPI : Rendre compte de l'expérience sensible du voyage imaginaire.

Compétences transversales du socle : 1 et 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
 - **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En histoire et géographie :**
 - Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée ;
 - Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie ;
 - Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix.

Thème 3 : Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVIe et XVIIe

- **En français :**

- Adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces ;
- Prise en compte du destinataire, des visées du texte et des caractéristiques de son genre et du support d'écriture dès la préparation de l'écrit et jusqu'à la relecture ultime.

Écriture :

- Communiquer par écrit un sentiment, un point de vue, un jugement argumenté ;
- Produire un écrit d'invention.

Culture littéraire et artistique : Se chercher, se construire : le voyage et l'aventure (5e)

- **En arts plastiques :**

- Expérimenter, produire, créer ;
- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

Question : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Questionnements :

- Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique (...) ; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques) ;
- Exploitation dans une création plastique du dialogue entre les instruments et la matière, en tirant parti des qualités physiques des matériaux, en faisant de la matérialité une question à explorer, un enjeu dans la perception comme l'interprétation de l'œuvre.

5. Un EPI mettant en articulation le français, le latin, les arts plastiques, l'anglais et l'éducation musicale afin de s'approprier la culture antique au travers du burlesque

<p>SÉQUENCE : Burlesque</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI Thématique : Langues et cultures de l'Antiquité Disciplines concernées : Français/Latin/Arts plastiques/Anglais/ Éducation musicale Objectif général de l'EPI : S'approprier la culture antique au travers du burlesque.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> En quoi les techniques cinématographiques (cadrage, plan, montage...) peuvent participer, contribuer, construire des images de genre burlesque ? <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mettre en œuvre un projet artistique pluridisciplinaire abordant le genre du burlesque ; Amener les élèves à réaliser de courtes vidéos, en se mettant en scène et en ayant recours à diverses techniques cinématographiques. 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> La représentation ; image réalité et fiction : <ul style="list-style-type: none"> la narration visuelle la conception, la production et diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> À partir de textes d'Aristophane, réaliser des petits sketches vidéo dans le style burlesque en version française et anglaise, accompagnés de bruitages et de musiques ; être attentif à l'échelle des plans, au cadrage et au montage de sa vidéo.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> interpréter un rôle et imaginer un scénario ; maîtriser un des aspects du tournage en fonction de ses intentions. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> s'approprier les références culturelles de l'Antiquité, celles de la citation et de la parodie. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Pierrick Sorin ; Mélieux ; Charlie Chaplin ; Buster Keaton ; Marx Brothers . <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>Thématique : « Arts et société à l'époque antique et parenté avec des œuvres d'époques différentes »</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Temps, geste, espace <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> burlesque, vocabulaire spécifique du cinéma ; mise en scène.
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; mettre en œuvre un processus de création et concevoir et réaliser la présentation d'une production ; s'intégrer dans un processus collectif ; réfléchir sur sa pratique. 	<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Langues et cultures de l'Antiquité

Objectif général de l'EPI : Comment s'approprier la culture de l'Antiquité au travers du Burlesque ?

Compétences transversales du socle : 1 et 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En arts plastiques :**
 - expérimenter, produire, créer
 - mettre en œuvre un projet artistique

Question : La représentation ; image, réalité et fiction

Questionnements :

- la narration visuelle
- **En latin :**
 - lire et manifester sa compréhension ;
 - situer dans le temps les civilisations ;
 - établir des liens entre les œuvres littéraires et artistiques pour mieux les comprendre.
- **En anglais :**
 - mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates ;
 - s'entraîner à la mémorisation ;
 - savoir mettre en relation images et documents sonores.

- **En éducation musicale :**
 - réaliser des projets musicaux de création ;
 - concevoir, réaliser, arranger, pasticher une courte pièce préexistante, notamment à l'aide d'outils numériques.

6. Un EPI articulant les arts plastiques, les langues et la technologie afin de s'approprier un lieu institutionnel de la culture et donner du sens aux œuvres d'une collection

<p>SÉQUENCE : Parcours muséal</p>	<p style="text-align: center;">CYCLE 4</p>	<p>EPI</p> <p>Thématique : Culture et création artistiques</p> <p>Disciplines concernées : Arts plastiques/Anglais/Espagnol/Technologie</p> <p>Objectif général de l'EPI : Comment s'approprier un lieu institutionnel de la culture et donner du sens aux œuvres de la collection (en français/anglais/espagnol) ? Comment faire partager cette expérience ?</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> En quoi imaginer un parcours thématique peut amener à se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Imaginer et construire un parcours thématique au sein du musée et le mettre en forme pour sa diffusion par des moyens numériques. 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur <ul style="list-style-type: none"> La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre ; L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> Après la visite d'un musée, définir un parcours à thème dont il faudra concevoir la mise en forme et le chemin pour en faire une expérience artistique pour le spectateur ; Bien prendre en compte les contraintes de l'espace muséal pour sa réalisation.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> repérer des œuvres à partir d'une thématique (donner du sens) et en rendre compte avec des outils numériques. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> construire une logique de parcours identifier des œuvres 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Différents documents fournis par les musées ; Les commissariats d'exposition et les musées (Beaubourg...). <p>Liens HDA /références/thématique...</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Notion de présentation <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> fonds permanent, collection, commissaire d'exposition, exposition temporaire, etc.
<p style="text-align: center;">USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; mettre en œuvre un processus de création ; concevoir et réaliser la présentation d'une production ; s'intégrer dans un processus collectif ; réfléchir sur sa pratique. 	<p style="text-align: center;">AP Cycle 4</p>

La thématique : Culture et création artistiques

Objectif général de l'EPI : Comment s'approprier un lieu institutionnel de la culture et donner du sens aux œuvres de la collection (en français – anglais – espagnol) ? Comment faire partager cette expérience ?

Compétences transversales du socle : 1, 3 et 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En histoire des arts :**
 - décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple et adapté ;
 - proposer une analyse critique et une interprétation d'une œuvre ;
 - rendre compte de la visite d'un lieu de conservation artistique.
- **En anglais/espagnol :**
 - exprimer un avis, manifester des sentiments ;
 - écrire un énoncé simple et bref sur des sujets familiers ;
 - identifier de grands repères culturels ;
 - mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message.
- **En technologie :**
 - mobiliser des outils numériques ;
 - imaginer des solutions en réponse à des besoins ;
 - matérialiser des idées en intégrant une dimension design.
 - comprendre le fonctionnement d'un réseau informatique
 - écrire, mettre au point, exécuter un programme
- **En arts plastiques :**
 - se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Question : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements :

- La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre
- L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

7. Un EPI articulant les SVT et les arts plastiques pour aboutir à une lecture croisée du paysage et de sa représentation

<p>SÉQUENCE : Paysage en transformation</p> <p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> Comment appréhender le paysage à travers divers dispositifs de représentation (dessin, photographie...) : de l'observation à la métamorphose, du réel à la fiction <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Aborder les questions liées à la transformation des images et à la représentation du paysage ; Mise en évidence d'un vocabulaire commun entre l'outil de transformation de l'image numérique et de transformation physique du paysage (passer du vécu à la représentation). 	<p>CYCLE 4</p> <p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> La représentation ; image, réalité et fiction <ul style="list-style-type: none"> La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique. 	<p>EPI</p> <p>Thématique : Développement durable</p> <p>Disciplines concernées : SVT/Arts plastiques</p> <p>Objectif général de l'EPI : Être capable d'observer le paysage in situ, d'en rendre compte par divers moyens de représentation (dessin, photographie) puis imaginer une transformation de ce paysage à l'aide de l'outil informatique.</p> <p>CONSIGNES</p> <p>Lors de la sortie scolaire au parc de l'estuaire, la pointe de Suzac (<i>in situ</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Réaliser un dessin d'observation (pour les arts plastiques) et prendre une dizaine de photographies du paysage (plan d'ensemble, panoramique) ; Choisir une photographie et modifier ce paysage transformé par une catastrophe naturelle l'aide d'un logiciel de traitement d'images ; Repérer et énoncer les actions ayant permis les transformations du paysage dans son carnet de suivi.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> expérimenter, produire, créer en exploitant des informations, notamment iconiques pour servir un projet de création. Recourir dans un second temps à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> Artistes qui recomposent le paysage par exemple : <ul style="list-style-type: none"> Turner et <i>Le Soir du déluge</i>, 1843 ; Hubert Robert, Yaolou, Jeff Wall, Chris Morin-Eitner ; Artistes en lien avec la Cop 21, etc. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>Domaine : Les représentations humaines et l'activité du monde</p> <p>Thématique : Développement durable</p> <p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; mettre en œuvre un processus de création ; concevoir et réaliser la présentation d'une production ; s'intégrer dans un processus collectif ; réfléchir sur sa pratique. 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Le Paysage/<i>in situ</i> ; Observer/transformer l'espace réel ; Croquis d'intention, d'observation, photographie documentaire/artistique. <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> Croquis, cadrage, champ, photographie, photomontage, image fixe, image animée, vocabulaire commun entre l'outil de transformation de l'image numérique et de transformation physique du paysage.
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>		<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Le développement durable

Objectif général de l'EPI : Lecture et transformation du paysage. La lecture du paysage et sa représentation selon les spécificités des disciplines artistiques et scientifiques. De l'observation à la transformation

Compétences transversales du socle : 2, 3 et 5

Compétences travaillées :

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**
 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En SVT :**
 - Expliquer quelques phénomènes géologiques naturels à partir du contexte géodynamique global en lien avec les risques et les enjeux pour l'homme ;
 - Identifier les impacts de l'action humaine ;
 - Réaliser des études de terrain, exploiter des exemples locaux ou régionaux.

• **En arts plastiques :**

- **Expérimenter, produire, créer :**

Exploiter des informations, notamment iconiques pour servir un projet de création ;

Recourir dans un second temps à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Question : La représentation ; images, réalité et fiction

Questionnements :

- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.

8. Un EPI mettant en articulation les arts plastiques, l'histoire-géographie et les SVT pour amener les élèves à réfléchir sur leur rapport à la nourriture et leur rôle en tant que consommateur

<p>SÉQUENCE : Un emballage beau comme une sculpture pour un aliment pas comme les autres</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI</p> <p>Thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité</p> <p>Disciplines concernées : Arts plastiques/SVT/Histoire-Géographie</p> <p>Objectif général de l'EPI : Amener les élèves à réfléchir sur leur rapport à la nourriture et leur rôle en tant que consommateur.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment un objet visuel (forme, couleur, matière...) peut séduire nos sens. Comprendre les différences d'intention entre une expression plastique et une communication visuelle. <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriciens et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginer, concevoir (faire un croquis préparatoire) et réaliser un volume à la fois utilitaire et esthétique ; • Expliquer en quoi ce volume, dans les choix de formes, couleurs, motifs..., correspond à une idée à faire passer ; • Connaître des démarches de sculpteurs et de designers. 		<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • La matérialité de l'œuvre, l'objet et l'œuvre <ul style="list-style-type: none"> - Les représentations et statuts de l'objet en art : La place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer un emballage à la fois utilitaire (il permet de protéger l'aliment et de donner des informations) et plastique (il y a une recherche de forme/couleur/motif/matière...); • Créer un emballage en volume, qui est solide et peut être manipulé. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Être capable d'expliquer les choix plastiques en fonction de l'idée que l'on veut faire passer et du consommateur ciblé par ce produit ; • Être capable d'expliquer en quoi le volume fait aussi penser à une sculpture ; • Connaître des démarches de sculpteurs et de designers et ce qui les différencie. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liées à une pratique et des matériaux (taillé, assembler, modeler, plier, emplir...) - <i>Joe, R. Serra, 1999 ;</i> - <i>La Colonne sans fin, Brancusi, 1918-1938 ;</i> - <i>Sans Titre, Jean Pierre Pincemin, 1986-1987 ;</i> - <i>Tête, Tête n°2, Naum Gabo, 1916 ;</i> - <i>Sculpture spatiale, Katarzyna Kobro, 1928 ;</i> <ul style="list-style-type: none"> • Ouverture sur l'alimentation dans l'art (à la fin) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le Régime chromatique, Sophie Calle, 1996 ;</i> - <i>Patman, Michel Blazy, 2006 ;</i> - <i>Série British food, Martin Parr, 1995 ;</i> - <i>99 cents, Andreas Gursky, 1999 ;</i> - <i>Repas palyndrome, Daniel Spoerri, Chinon 1999 ;</i> - <i>Pasty Case 1, Claes Oldenburg, 1961-1962 ;</i> <ul style="list-style-type: none"> • Communication, packaging – design <ul style="list-style-type: none"> - <i>Astrobright tea packaging, Blow Studio ;</i> - <i>Coffret pour les champagnes Mumm, Renato Montagner ;</i> - Jus de fruits Daily Dose, groupe Sidel ; - Emballages de jus de fruits, Yunyeen Yong ; - Projet d'étudiant, Aube, Chardonnay ; - Packaging de Grantipo & La Desensa, Oak Wine bottle ; 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forme <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelles caractéristiques de l'aliment mettre en avant ? - Par l'emballage ? - Emballage/Packaging - Sculpture - Caractéristiques plastiques (formes, couleurs, matières, motifs...)
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; - mettre en œuvre un processus de création ; - concevoir et réaliser la présentation d'une production ; - s'intégrer dans un processus collectif ; - réfléchir sur sa pratique. 	<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité

Objectif général de l'EPI : amener les élèves à réfléchir sur leur rapport à la nourriture et leur rôle en tant que consommateur

Compétences transversales du socle : 1 et 5

- **Compétences travaillées :**
 - Expérimenter, produire, créer ;
 - Mettre en œuvre un projet artistique ;
 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;
 - Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;
 - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**
 - Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En géographie :**
 - Construire des repères géographiques. Analyser comprendre un document. Comprendre et coopérer.

Connaissances et compétences associées :

Thème 2 des ressources limitées à gérer et à renouveler (l'alimentation : comment nourrir une humanité en croissance démographique et aux besoins alimentaires accrus) .

- **En SVT :**

- Pratiquer des démarches scientifiques

Connaissances et compétences associées :

- Le corps humain et la santé, groupes d'aliments, besoins alimentaires, besoins nutritionnels et diversité des régimes alimentaires

- **En arts plastiques :**

Expérimenter, produire, créer :

- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs :

- Expliciter sa pratique (...)

Questions : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Questionnements :

- Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

9. Un EPI articulant l'EPS et les arts plastiques pour aboutir à prestation artistique appréhendant le corps en mouvement

<p style="text-align: center;">SÉQUENCE : Bouge !</p> <p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment créer l'illusion du mouvement à partir d'images fixes ? <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriciens et culturels)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appréhender le corps en mouvement à travers différents dispositifs plastiques et/ou graphiques. 	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI</p> <p>Thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité</p> <p>Disciplines concernées : EPS /Arts plastiques</p> <p>Objectif général de l'EPI : Appréhender le corps en mouvement à travers différentes activités physiques et artistiques.</p> <p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une séquence animée présentant un corps en mouvement : - Ce mouvement devra représenter une activité sportive ; - Pour cela, réaliser 24 images minimum avec la technique de son choix ; • Assembler les images sur le logiciel Movie Maker afin de réaliser un gif animé. <p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Séquence - Séquence animée - Décomposition du mouvement - Représentation du mouvement - Chronophotographie - Animation - Stop-motion
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • traduire graphiquement et plastiquement le mouvement d'une activité sportive ; • utiliser et maîtriser divers médiums, techniques et outils afin de produire les images d'une séquence animée ; • maîtriser les fonctions du logiciel Movie Maker permettant d'assembler des images en une séquence animée. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettre en relation une œuvre avec les questions travaillées en classe 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • La représentation ; images, réalité et fiction - La narration visuelle : mouvement et temporalités suggérés ou réels, dispositif séquentiel, dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... <p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nu descendant l'escalier</i>, Marcel Duchamp, 1912 ; - <i>Étude cinématique de la marche humaine</i>, chronophotographie, Étienne Jules Marey, 1884 - <i>La Danse</i>, Henri Matisse, 1909-1910 - <i>Annie G. au galop</i>, chronophotographie, Eadweard Muybridge, 1887 ; - <i>Le Derby d'Epsom</i>, Théodore Géricault, 1821. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>Domaine : Arts du visuel</p> <p>Thématique : Arts, Techniques, Expressions</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la Belle Époque aux « années folles » l'ère des avant-gardes (1870-1930) - Photographie, cinéma et enregistrement photographique : un nouveau rapport au réel <p>PEAC : PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; - mettre en œuvre un processus de création ; - concevoir et réaliser la présentation d'une production ; - s'intégrer dans un processus collectif ; - réfléchir sur sa pratique. 	<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p> <p style="text-align: right;">AP Cycle 4</p>

La thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité

Objectif général de l'EPI : appréhender le corps en mouvement à travers différentes activités physiques artistiques

Compétences du socle : 1

- Utiliser des langages artistiques, corporels pour s'exprimer

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En EPS** :
 - s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
 - mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique
- **En arts plastiques** :
 - **Expérimenter, produire, créer**
 - **Mettre en œuvre un projet artistique**

Question : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements :

- La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur ; les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus ; la lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace : traces, performance, théâtralisation, événements, œuvres éphémères, captations...

10. Un EPI articulant la technologie, l'EMC et les arts plastiques autour d'une notion polysémique : la protection

<p>SÉQUENCE : Vêtement-Abri</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI Thématique : Sciences, technologie et société Disciplines concernées : Technologie/EMC /Arts plastiques Objetif général de l'EPI : Travailler l'idée de la protection au prisme des préoccupations disciplinaires : protection d'un objet par un dispositif technique, protection du corps mise en scène par un vêtement, protection de l'environnement, protection civique.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment détourner la fonction première d'un vêtement et se l'approprier dans une expression artistique et personnelle ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Détourner la fonction propre d'un vêtement pour exprimer un abri singulier en recyclant divers matériaux. • Travailler l'adéquation de la forme et des matériaux employés avec l'intention • Faire découvrir des démarches artistiques autour des notions de corps dissimulé ou révélé 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur <ul style="list-style-type: none"> - La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer un vêtement singulier qui abrite ; • Déterminer au préalable de quoi on veut se protéger ; • Donner un titre à sa production.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en œuvre divers constituants plastiques pour exprimer de manière visible l'idée d'une protection ; • Choisir, organiser, assembler des matériaux ; • Rendre le vêtement fonctionnel (utilisable, portable, efficace). <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donner un titre à sa production et indiquer de quoi, de qui ou pourquoi on s'abrite ; - Travailler en groupe. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le Masque aux crayons</i>, Rebecca Horn, 1972 ; - <i>Manteau demeure 5</i>, Étienne Martin, 1962 ; - <i>Série Hiding in New York</i>, Liu Bolin, 2011 ; - <i>Sac à dos volant</i>, Panamarenko, 1997 ; - <i>Série Soundsuits</i>, Nick Cave, 2011. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les arts à l'ère de la consommation de masse <ul style="list-style-type: none"> - Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie 	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Statut de l'objet : de l'objet usuel à l'objet d'art ; • Forme et fonction ; • Forme et matérialité ; • Relation au spectateur. <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design ; - Recyclage ; - Montré/caché.
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; - mettre en œuvre un processus de création ; - concevoir et réaliser la présentation d'une production ; - s'intégrer dans un processus collectif ; - réfléchir sur sa pratique. 	<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Sciences, technologie et société

Objectif général de l'EPI : Travailler l'idée de la protection au prisme des préoccupations disciplinaires : protection d'un objet par un dispositif technique, protection du corps mise en scène par un vêtement, protection de l'environnement, protection civique.

Compétences du socle : 1

- **Compétences travaillées :**

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;

Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;

Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**

Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En technologie :**

- **Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques :**

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole ;

Mesurer des grandeurs de manière directe ou indirecte ;

Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant ;

Participer à l'organisation et au déroulement de projets.

- **Concevoir, créer, réaliser :**

Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes ;

Identifier le(s) matériau(x), les flux d'énergie et d'information dans le cadre d'une production technique sur un objet et décrire les transformations qui s'opèrent ;

S'approprier un cahier des charges ;

Associer des solutions techniques à des fonctions ;

Imaginer des solutions en réponse au besoin ;

Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.

Thématique : Design, innovation et créativité :

- L'élève participe activement, dans une pratique créative et réfléchie, au déroulement de projets techniques, en intégrant une dimension design, dont l'objectif est d'améliorer des solutions technologiques réalisant une fonction ou de rechercher des solutions à une nouvelle fonction ;

- Dans cette thématique, la démarche de projet est privilégiée et une attention particulière est apportée au développement des compétences liées à la réalisation de prototypes.

- **En EMC :**

L'engagement : agir individuellement et collectivement

- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

- **En arts plastiques :**

- **Expérimenter, produire, créer**
- **Mettre en œuvre un projet artistique**

Question : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements :

- La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur.

11. Un EPI mettant en articulation l'EPS, l'EMC et les arts plastiques, visant à questionner l'espace environnant comme un lieu pouvant être potentiellement dangereux. Les photographies de la performance joueront le rôle de révélateur des pratiques à risque et des dangers liés à l'environnement

<p>SÉQUENCE : Risque de chute</p>	<p>CYCLE 4</p>	<p>EPI Thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité Disciplines concernées : EPS/EMC /Arts plastiques Objectif général de l'EPI : La question du corps dans l'espace, sa place, son rôle. Questionner l'espace environnant comme, un lieu pouvant être dangereux.</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> Comment réaliser des images pertinentes (expressive par l'attitude du corps et les choix photographiques) qui révéleront les dangers de l'environnement quotidien. Comprendre que cette fiction, la chute chorégraphiée, pourrait se baser sur la réalité (quelle part de réalité dans la fiction ?) <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les élèves à prendre en compte l'objet, le corps et l'espace ; Amener les élèves à concevoir une mise en scène en les mettant en interrelation/interaction. 	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <p>La représentation ; images, réalité et fiction</p> <ul style="list-style-type: none"> La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle. 	<p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> En s'appuyant sur des situations du quotidien, réaliser une photographie mettant en scène son corps avec un objet dans un espace choisi et montrant un moment de déséquilibre, au bord de la chute ; Aide à la réalisation du projet : prêter attention à la fois au cadrage, au point de vue et à la lumière.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mettre en scène son corps, l'objet et l'espace à des fins expressives, formelles et/ou sémantiques ; Maîtriser techniquement sa réalisation (cadrage, point de vue...) Utiliser les outils numériques. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>La Marche de l'homme</i>, Etienne-Jules Marey, 1886 ; <i>IN EXTREMIS – Bodies with no regret</i>, Sandro Giordano, 2014 ; <i>One Minute Sculpture</i>, Erwin Wurm, 2011 ; Série <i>La Chute</i>, Denis Darzacq, 2007 ; <i>Contemplation irrationnelle</i>, Philippe Ramette, 2003 ; <i>Saut dans le vide</i>, Yves Klein, 16 octobre 1960 à Fontenay-aux-Roses. <p>Liens HDA /références/thématique...</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> Relation corps et objet ; Relation corps et espace ; Réalité/fiction ; Narration visuelle. <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mise en scène <i>in situ</i> (choix du lieu) ; Diplyque, triptyque... ; Espace environnant.
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ; mettre en œuvre un processus de création ; concevoir et réaliser la présentation d'une production ; s'intégrer dans un processus collectif ; réfléchir sur sa pratique. 	<p>AP Cycle 4</p>

La thématique : Corps, santé, bien-être et sécurité

Objectif général de l'EPI : la question du corps dans l'espace, sa place, son rôle. Comment le corps peut-il permettre de révéler les risques potentiels de l'espace quotidien ?

Compétences du socle : 1

• **Compétences travaillées :**

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;

Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;

Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**

Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

• **En EPS :**

- Développer sa motricité et construire un langage du corps ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés. Réussir un déplacement planifié dans un milieu aménagé plus ou moins connu ;
- Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé ;
- Assurer la sécurité de son camarade ;
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité.

• **En EMC :**

- L'engagement : agir, prendre en charge individuellement et collectivement.

Questionnements :

- Identifier des situations à risque dans l'environnement quotidien.

• **En arts plastiques :**

- **Expérimenter, produire, créer :**

Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu ;

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

- **Mettre en œuvre un projet artistique :**

Question : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements :

- La question du corps dans l'espace, sa place, son rôle.

12. Un EPI mettant en articulation les mathématiques, les arts plastiques et l'anglais pour aboutir à une visite avec un audioguide en anglais invitant le spectateur à découvrir des installations in situ à base de volumes géométriques dans des espaces choisis du collège

<p>SÉQUENCE : Transformer l'espace</p> <p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment l'inclusion de volume(s) dans un espace donné en modifie la perception ? <p>OBJECTIFS (<i>plasticiens, théoriques et culturels</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir modifier un espace ; • Solliciter les sens du spectateur ; • Appropriation plastique d'un lieu. 	<p style="text-align: center;">CYCLE 4</p> <p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <p>L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur</p> <ul style="list-style-type: none"> • La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace (...) <ul style="list-style-type: none"> - Le rapport d'échelle, l'in situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; (...) • L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : <ul style="list-style-type: none"> - les rapports entre l'espace perçu, ressenti et l'espace (...) construit ; - l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre, la mobilisation des sens ; - le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée. 	<p>EPI</p> <p>Thématique : culture et création artistiques</p> <p>Disciplines concernées : Arts plastiques/Mathématiques/Anglais</p> <p>Objectif général de l'EPI : Comment la géométrie peut-elle être à la source d'une création plastique en trois dimensions questionnant l'espace architectural ?</p> <p>CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier la perception d'un espace défini, choisi à l'intérieur du collage, en y insérant une ou des formes géométriques en volume ; - Exploiter une ou plusieurs caractéristiques du lieu pour donner une direction et une intention à son travail. Possibilité de jouer sur la taille des formes, leur couleur, leur matière, leur agencement dans l'espace.
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifier un espace pour solliciter les sens du spectateur. <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • exploiter le lieu et en tirer parti par l'installation des volumes géométriques dans une intention artistique ; • avoir une maîtrise dans la conception, fabrication des volumes, solidité. <p>Compétences théoriques et culturelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • apprendre le vocabulaire : installation, in situ ; • connaître des démarches d'artistes incluant le lieu et travaillant avec des volumes géométriques. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Musée Juif</i>, Libeskind, Berlin, 2001 ; - <i>Monument pour « Les Juifs assassinés d'Europe »</i>, Eisenman, 2005, Berlin ; - <i>Les Deux Plateaux</i>, Buren, 1986, Paris ; - <i>Matière du temps</i>, Serra, 1994-2005, Musée Guggenheim, Bilbao ; - <i>Stack, Judd</i>, centre G. Pompidou, 1972, Paris. <p>Liens HDA /références/thématique...</p> <p>Domaine : Arts du visuel (architecture + sculpture)</p> <p>Thématique : « Arts, espace, temps »</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace, <i>in situ</i>, sculpture, temps, architecture. Relation corps et espace ; <p>Vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace : plan, volume, <i>in situ</i>, sculpture/architecture : taille et échelle, matières et textures, équilibre, assemblage.

USAGE DU NUMÉRIQUE	<p>PEAC, PA, PC, PES</p> <p>Pratiquer :</p> <ul style="list-style-type: none">- utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production ;- mettre en œuvre un processus de création ;- concevoir et réaliser la présentation d'une production ;- s'intégrer dans un processus collectif ;- réfléchir sur sa pratique.	AP Cycle 4
---------------------------	---	------------

La thématique : Culture et création artistiques

Objetif général de l'EPI : Comment la géométrie peut-elle être à la source d'une création plastique en trois dimensions questionnant l'espace architectural ? Le travail élaboré tout d'abord en cours d'arts plastiques et en cours de mathématiques se poursuivra en cours d'anglais pour la création de l'audioguide qui obligera les élèves à formaliser leur intention à destination du spectateur.

Compétences du socle : 1 et 5

- **Compétences travaillées :**

- **Expérimenter, produire, créer ;**
- **Mettre en œuvre un projet artistique :**

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets collectifs ;

Faire preuve d'autonomie, d'initiative de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique ;

Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :**

Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

- **En mathématiques :**

- Représenter l'espace ;

Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides et de situations spatiales ;

Développer sa vision de l'espace ;

Patron : manipuler, faire du lien entre figure plane et passage en 3D (prisme : cubes, pavés, cylindre/pyramide, cône : sommet).

- Utiliser les notions de géométrie plane pour calculer.

- **En arts plastiques :**

- **Expérimenter, produire, créer ;**

- **Mettre en œuvre un projet artistique**

Question : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements :

- La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'in situ ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres, la dimension éphémère ;

- L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : la mobilisation des sens, le point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

- **En anglais :**

- **Écrire et réagir à l'écrit :**

- Écrire le cartel : donner un titre, nom des auteurs ;

- Expliquer la démarche mise en place.

- **Parler en continu :** Présenter, décrire par un système audio guide, prise de son micro et lecteur Mp3 pour écouter.