

La thématique : EPI Droits et Libertés

Objectif général de l'EPI :

Acquisition d'un langage propre, au départ, à la signalisation . Réalisation de panneaux pointant des droits ou des libertés, dans des cadres divers : droits de l'homme, loi française, univers quotidien et/ou fantaisiste des élèves. Réaliser de manière réfléchie des images nécessitant une organisation et une formalisation des production en respectant des règles et des normes qui permettent la communication et l'échange.

Compétences transversales du socle : 1 2 3 5

Compétences travaillées :

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** S'approprier et maîtriser des codes pour comprendre et communiquer par la création d'images. Maîtriser les systèmes d'information et de communication à travers lesquels se construisent le rapport aux autres et l'autonomie. Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages informatiques. S'approprier des règles et des codes. Comprendre, s'exprimer en utilisant des langages des arts.
- Domaine 2 : Des méthodes et outils pour apprendre** Découverte des méthodes propres à chaque discipline et à celles qui sont utilisables par toutes.. Apprentissage du travail coopératif et collaboratif. Recherche d'informations.
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen** Sens des responsabilités individuelles et collectives. Diverses déclarations de droits. Valeurs de la République. Pratiques et vie dans l'établissement
- Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine** : Organisation politique du monde. Se situer dans le monde social. Distinguer espace privé et espace public. Interrogations sur l'être humain : interprétations et propositions. Formation aux compromis

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

Adapter les langages et les moyens plastiques en fonction de leurs effets

Recourir à des outils numériques à des fins de création

Prendre en compte les conditions de la réception dès la démarche de création

Exploiter des informations et de la documentation pour servir un projet de création

Mettre en œuvre un projet

Mener à terme une production dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur

Faire preuve d'autonomie, d'initiative

S'exprimer, analyser sa pratique,

S'exprimer, établir une relation a, établir une relation avec la pratique des artistes

Etablir des liens entre son travail et des œuvres rencontrées

Expliciter la pratique individuelle

Histoire géographique

La formation de la personne et du citoyen . Enseignement moral et civique .

Recul réflexif par rapport à l'axe de travail :

1. En quoi les outils numériques facilitent la pratique de l'oral au sein d'un EPI ? Le numérique et la pratique de l'oral. Les outils du numérique au service de l'oralité.

- **En classe entière (via le vidéoprojecteur) :** Analyse orale de documents, repérages par rapport aux acquis en histoire géographique. Découverte et commentaire des travaux des autres élèves en cours du travail et à la fin.
- **En binômes :** Réalisation de petites vidéos : Un élève explique la production, l'autre le filme

SÉQUENCE :

3 ou 4 Séances

Séance 1 Rappels des apprentissages histoire
Géographie : Droits et devoirs. Les codes de panneaux de signalisation de domaines variés. En binômes ou individuellement : Projets sur papier

Séance 2, 3 : Travail en salle multimédia. Rappels

CYCLE 4 . Classes de quatrième

Thématique : Le panneau de signalisation transposé dans le domaine des droits et libertés

Disciplines concernées : **Arts plastiques**
Histoire-Géographie

Objectif général de l'EPI :

Connaître les droits et libertés du citoyen. Utiliser et

<p>sur le fonctionnement du vectoriel (abordé en 5è)</p> <p>Séance 4 : Artistes qui ont travaillé sur le panneau de signalisation. Exposition de certains panneaux dans le collège et questionnement sur des emplacements possibles</p>		<p>inventer des codes de représentation lisibles par tous</p>
<p>QUESTION D'ENSEIGNEMENT</p> <p>Comment représenter un droit, une liberté à l'aide de codes qui soient lisibles par tout le monde ?</p> <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</p> <p><i>Panneau ou œuvre d'art ?</i></p> <p><i>Qu'est ce qu'un code de représentation ? Réflexion sur l'image qui permet de créer et de communiquer</i></p> <p><i>Où montrer ces travaux ?</i></p>	<p>QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU PROGRAMME</p> <p>La représentation : la ressemblance, la valeur expressive, la signification des images, la diversité des images, expression artistique et communication visuelle. Codes et outils numériques</p> <p>La matérialité de l'oeuvre : Les détournements dans une intention artistique, la place de l'objet non artistique dans l'art, le numérique en tant que processus (langage, outils)</p> <p>L'espace, le spectateur : la présentation de l'oeuvre</p> <p>Le croisement entre les arts plastiques et d'autres domaines</p>	<p>CONSIGNES</p> <p>Vous représenterez sous forme de « panneau de signalisation » un droit, une liberté de votre choix, faisant référence ou non aux apprentissages liés à l'histoire géographique</p>
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <p>Adapter les langages et les moyens plastiques en fonction de leurs effets</p>	<p>RÉFÉRENCES</p> <p>Costa, Jink Kunst, Invader, Clet Abraham, Peter Klasen...</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES</p> <p>Notions : Forme couleur support outil</p>

<p>Recourir à des outils numériques de réalisation</p> <p>Faire preuve d'autonomie, d'initiative</p>	<p><u>Jink Kunst</u></p> <p><u>Invader</u></p> <p><u>Costa</u></p> <p><u>Clet Abraham</u></p> <p><u>Peter Klasen</u></p>	<p>Vocabulaire :</p> <p>code, symbole, signification, public, privé, simplification, ressemblance</p>
<p>■ USAGE DU NUMÉRIQUE</p> <p>Travail en vectoriel. Logiciel inkscape</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p>	<p>■ AP Cycle 4</p>