

Pistes pédagogiques /cycle 3 / Aborder la notion d'installation

Construire la fusée la plus haute possible et élaborer son environnement

Mener un projet à son terme Du dessin à la réalisation

Pour les élèves de cycle 3, il s'agit de lancer un défi qui engendre des choix de matériaux, des discussions et le respect de lois techniques et physiques.

→Situation 1 : **expérimenter des techniques différentes pour un même but**

Objectif général : Apprendre à dessiner

Objectifs spécifiques :

- dessiner « une fusée » (soucoupe, vaisseau...)
- faire des choix *esthétiques*
- appréhender divers médiums

Objectifs langagiers : choix, viseur, paysage, contrastes, noir et blanc, couleur

- relever des techniques et des effets
- provoquer le langage de ressenti argumenté

Variables : Proposer plusieurs essais et récolter des matériaux

Outils : pinceaux fins, feutres épais et fins, crayons sec et gras

Médium : Peinture acrylique, varier les couleurs, aquarelle, encre, craies sèches et grasses

le support : format A4 canson épais

Matériel : Photos de fusées, dessins, modèles

→Situation 2 : **Monter un projet**

Choisir un modèle par groupe (5) et prévoir les besoins pour sa réalisation

Objectif général : **Apprendre à anticiper et à choisir les matériaux**

Objectifs spécifiques :

- Choisir des matériaux
- Donner les dimensions
- Exprimer des besoins (outils particuliers)

Objectifs langagiers : repères, perspectives

- décrire les techniques d'assemblage à utiliser
- nommer les matériaux
- écrire un avant-projet

→Situation 3 et 4 : **réaliser son projet**

Objectif général : **matérialiser une pensée**

Objectifs spécifiques:

- agir sur des matériaux en tenant compte de leur nature
- appréhender l'assemblage des matériaux
- s'adapter aux contraintes de la réalité

Objectifs langagiers :

- relever des difficultés et apporter des solutions
- provoquer le langage de ressenti argumenté

Pistes pour la suite : Réaliser un triptyque en jouant sur le temps qui passe... Ecrire un texte racontant la première vie de l'objet (texte au passé) et un texte au futur prévoyant les aventures de l'objet (nourri de références de sciences fiction (voir doc FRAC)) / créer un espace pouvant accueillir les fusées sur l'idée du triptyque (dessin, peinture, sculpture suspendue, vidéo) / créer de la vie, un type de créatures à intégrer sur les productions