

La thématique : culture et création artistique

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.

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 ? 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 d'un audioguide qui obligera les élèves à formaliser leur intention à destination du spectateur.

Compétences transversales du socle : 1 et 5 Compétences travaillées :

D1.4 : Les langages des arts et du corps

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps : Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.

D1.3 : Les langages mathématiques, scientifiques et informatiques : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques : L'élève produit et utilise des représentations d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels tels que schémas, croquis, maquettes, patrons ou figures géométriques.

D2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Coopération et réalisation de projets L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus. Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs. L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

D5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.

Invention, élaboration, production L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Compétences travaillées dans chacune des disciplines :

En arts plastiques

Compétences travaillées :

- Expérimenter, produire, créer
S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- Mettre en œuvre un projet
Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Questionnements :

L'œuvre, l'espace et le spectateur :

- 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 mathématiques

Compétences travaillées :

- Représenter l'espace
- Utiliser les notions de géométrie plane pour calculer

Connaissances et compétences associées :

- Utiliser, produire et mettre en relation des représentations de solides et de situations spatiales.
- Développer sa vision dans l'espace.

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

En anglais :

Compétences travaillées :

- **Ecrire et réagir à l'écrit :**
Ecrire le cartel : donner un titre, nom des auteurs
Explication de la démarche mise en place
- **Parler en continu :**

Présenter et décrire par un système audioguide, prise de son micro et lecteur Mp3 pour écouter.

Recul réflexif par rapport à l'axe de travail :

1. En quoi les outils numériques permettent de construire, d'étayer une réflexion dans une démarche de projet au sein d'un EPI ?

Les outils numériques contribuent dans un premier temps à se familiariser avec le lieu en le photographiant. De retour en classe, les élèves ont la possibilité d'avoir un visuel pouvant servir de point d'appui et de départ à la réflexion. Les outils numériques permettent aussi de pouvoir conserver les traces des différentes étapes de la réalisation au projet abouti. Stocker et garder en mémoire les différentes temporalités de la production sont des atouts pouvant être exploités dans la construction d'un oral explicitant une démarche.

Le numérique donne également la possibilité d'enregistrer la verbalisation d'une intention en français et en anglais pour la création de l'audioguide.

Les outils numériques pour le professeur sont des éléments facilitant l'organisation : écrire les groupes, l'avancement du travail (intention des élèves), ils sont également un moyen de garder en mémoire (photo) les étapes de fabrication, de visualiser le travail de groupe, ensuite de garder la trace du travail final. Les outils numériques permettent donc de pouvoir prendre un recul sur les projets des élèves, du début à la réalisation finale, de mesurer le cheminement.

SÉQUENCE : Transformer l'espace

Séance 1 : Découverte du sujet, imprégnation du lieu

Séance 2 : Les élèves donnent leur intention, début de la production

Séance 3 : temps de fabrication

Séance 4 : installation dans le lieu, vidéo, photo

Séance 5 : temps d'analyse orale, échange sur les artistes

CYCLE 4

Niveau 3^{ème}



https://padlet.com/evelyne_rampill/eu8vqb8jog5r

EPI : Transformer l'espace

Thématique : culture et création artistique

**Disciplines concernées :
Arts plastiques / Maths / Anglais**

**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 ?**

QUESTION D'ENSEIGNEMENT :

Comment l'inclusion de volume(s) dans un

**QUESTIONS / QUESTIONNEMENTS DU
PROGRAMME**

L'œuvre, l'espace et le spectateur

CONSIGNES :

- **Modifier la perception d'un espace défini, choisi à l'intérieur du collège, en y**

<p>espace donné en modifie la perception ?</p> <p>OBJECTIFS (plasticiens, théoriques et culturels)</p> <p>Compétences expressives et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir modifier un espace • Solliciter les sens du spectateur • Appropriation plastique d'un lieu • Avoir su 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>-La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • le rapport de l'échelle, l'in situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; (...) l'architecture. <p>-L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre</p> <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>insérant une ou des formes géométriques en volume.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il s'agira d'exploiter une ou plusieurs caractéristiques du lieu pour donner une direction et une intention à votre travail. <p>Vous pourrez jouer sur la taille des formes, leur couleur, leur matière, leur agencement dans l'espace.</p>
<p>ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive. • Mettre en œuvre un projet Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. 	<p>RÉFÉRENCES</p> <p>Libeskind, Musée Juif, Berlin, 2001</p> <p>Einsennam, Monument pour les juifs assassinés d'Europe, 2005, Berlin</p> <p>Buren, Les deux Plateaux, 1986, Paris</p> <p>Serra, Matière du temps, 1994-2005, Musée Guggenheim, Bilbao.</p> <p>Judd, Stack, Centre G. Pompidou, 1972, Paris.</p>	<p>NOTIONS ET CONCEPTS A EXPLICITER AVEC LES ÉLÈVES :</p> <p>Espace, in situ, sculpture, temps, architecture.</p> <p>Vocabulaire :</p> <p>Espace : plan, volume, in situ</p> <p>Sculpture/architecture : taille et échelle, matières et textures, équilibre, assemblage</p>

<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité Etablir 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 Reconnaitre et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt. 	<p>Liens HDA</p> <p>Domaine : Arts du visuel (architecture et sculpture)</p> <p>Thématique « Arts, espace, temps »</p>	
<p>USAGE DU NUMÉRIQUE</p> <p>APN</p> <p>Tablette</p> <p>Micro enregistreur</p> <p>Ordinateur</p>	<p>PEAC, PA, PC, PES</p>	<p>AP Cycle 4</p>