

<b>Cycle</b>	<b>Cycle 3</b>
<b>Intitulé problématisé de la séquence</b>	<b>"Machin, machines"</b> Quelles transformations faut-il faire subir aux matériaux pour donner naissance à un objet ?
<b>Thème du programme</b>	<p><b>L'hétérogénéité et la cohérence plastiques</b> : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits ; le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bidimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions.</p> <p><b>L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets</b> : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.</p> <p><b>L'espace en trois dimensions</b> : découverte et expérimentation du travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...)</p>
<b>Questionnement</b>	<p>Comment exploiter les qualités fonctionnelles et expressives de divers matériaux ?</p> <p>Comment construire des objets en trois dimensions ?</p> <p>Comment faire comprendre la fonction d'un objet par sa forme ?</p>
<b>Compétences artistiques visées</b>	<p><b>Expérimenter, produire, créer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent</li> <li>- ...donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).</li> </ul> <p><b>Mettre en œuvre un projet artistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.</li> <li>- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.</li> <li>- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.</li> </ul> <p><b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ;...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.</li> </ul>

<p><b>Compétences du socle visées</b></p>	<p><b>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</li> </ul> <p><b>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopération et réalisation de projets</li> </ul> <p><b>Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conception, création, réalisation</li> </ul> <p><b>Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invention, élaboration, production</li> </ul>	
<p><b>Notions</b></p>	<p>Forme – matière – outil - geste</p>	
<p><b>Vocabulaire</b></p>	<p>Matériau – volume – maquette – fabrication – fonction – action – assemblage – projet</p>	
<p><b>Dispositif</b></p>	<p><b>Phase d'expérimentation et projet :</b></p> <p><b>Consignes</b>  « Fabriquez la maquette d'une machine imaginaire après en avoir fait le projet. »  « le projet doit indiquer les matériaux choisis, la forme et la fonction de la machine. »  « utilisez uniquement les matériaux proposés. »</p> <p>La phase d'expérimentation sur les matériaux et la mise au point du projet sous forme de croquis est individuelle mais la réalisation plastique finale se fait à deux.</p> <p><b>Documents donnés à l'élève :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimentation des matériaux (un tableau à compléter) – S1</li> <li>- Une fiche consigne (à conserver) – S2</li> <li>- Un questionnaire contenant un tableau à compléter (actions/matériaux utilisés), un texte à trous, des références artistiques à identifier – S3</li> <li>- Une fiche "sujet" reprenant les étapes de la séquence, le vocabulaire utilisé, les références artistiques, le lien internet – S3</li> </ul> <p>Contraintes techniques : Format libre mais induit par la taille des matériaux.</p> <p>Matériel nécessaire : Colle, scotch, agrafeuse, papiers divers, cartons divers, ficelle, fil de fer, ciseaux, pailles, piques en bois...</p>	
<p><b>Déroulé de séance</b></p>	<p><b>Séance 1</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Les élèves doivent expérimenter individuellement différents matériaux au travers d'actions possibles, impossibles, faciles, difficiles...(couper/déchirer/coller/scotcher/nouer/tordre/agrafer/plier...).</li> <li>2) Les élèves ont à rendre compte individuellement des actions réalisées sur les matériaux en complétant un tableau à double entrée (matériaux/actions =niveau de difficulté).</li> <li>3) Les élèves mettent en commun leurs découvertes au sein du groupe classe. (verbalisation 1)</li> </ol>
	<p><b>Séance 2</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Diffusion d'un extrait du film "les temps modernes" de Charlie Chaplin (la machine à manger), 3 mn.</li> <li>2) Les élèves répondent à la question formulée à l'issue de la diffusion "Qu'est-ce qu'une machine ?". Leurs dires sont répertoriés au tableau. (verbalisation 2)</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3) La consigne est projetée au tableau, ainsi que les critères d'évaluation, les élèves en font la lecture, un papier contenant la consigne est distribué aux élèves.</li> <li>4) Distribution de fiches blanches et de boîtes contenant divers matériaux</li> <li>5) Les élèves peuvent découvrir et manipuler les matériaux avant de réaliser le projet.</li> <li>6) Le projet (dessiné et légendé) se fait individuellement (sur fiche blanche) après en avoir débattu avec son camarade (réalisation plastique à 2)</li> <li>7) Les élèves débutent, à l'issue du projet, la fabrication de leur machine.</li> </ol>
	<b>Séance 3</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Les élèves rappellent à l'oral ce qui a été fait précédemment, notamment ce qui est important "définir la fonction de sa machine"</li> <li>2) Les élèves terminent leur machine.</li> <li>3) Les travaux terminés sont déposés sur la table centrale.</li> <li>4) Les élèves commentent les différents travaux, questionnent, répondent, argumentent... Leurs dires sont répertoriés au tableau (verbalisation 3), approche du vocabulaire.</li> <li>5) Projection de références artistiques, lecture d'images, apport de vocabulaire spécifique à la séquence (verbalisation 4)</li> <li>6) Distribution d'un questionnaire individuel, tableau action/matériaux utilisés à compléter, texte à trous, référents artistiques à identifier.</li> <li>7) Les élèves ont à inscrire le titre du sujet dans leur cahier, à scotcher leur projet, et à coller une fiche reprenant les étapes de la séquence, le vocabulaire utilisé, les références artistiques, le lien (<a href="http://archives.tsr.ch/player/personnalite-tinguely2">http://archives.tsr.ch/player/personnalite-tinguely2</a>) en fin de séance ou en début de séance prochaine (le questionnaire complété par les élèves sera visé par le professeur avant d'être intégré à l'ensemble des documents dans le cahier) ; une photographie du travail terminé peut être également ajoutée au cahier.</li> </ol>
<b>Références artistiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Léonard de Vinci</b>, <i>Machines volantes</i>, 1480-90</li> <li>- <b>VAUCANSON</b> automate <i>Le canard</i>, 1739</li> <li>- <b>Charlie Chaplin</b>, <i>Les temps modernes</i> (extrait), 1936</li> <li>- <b>Jean Tinguely</b>, <i>Cyclogreveur</i>, 1960</li> </ul>	