

**Circonscription de Cambrai-Sud**  
**Ecole Villard de Honnecourt**  
**PARCOURS CULTUREL : arts visuels /**  
**arts plastiques**  
**Classe de cycle 3**

- Projet : construire des insectes hybrides avec différents matériaux en s'inspirant des œuvres de Jonathan Sitthiphonh, artiste plasticien en CLEA.
- Compétences :
  - utiliser des techniques d'expression artistiques 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

Séance	Objectifs	Progression	Conditions proposées par le maitre
<b>Séance 1</b>	<p>1. Echanger avec un artiste , écouter, poser des questions afin d'appréhender ses productions artistiques</p> <p>2. Recherche : se documenter (livres, moteur de recherche)</p> <p>3. Mettre en œuvre un processus de création : produire un répertoire de formes</p>	<b>Etape 1</b> Mise en situation	- présentation de l'artiste : parcours et réalisations - débat et échanges avec l'artiste
		<b>Etape 2</b> Proposition de projet	- Construire un insecte hybride avec différents matériaux
		<b>Etape 3</b> Recherche	- Chercher des informations sur la morphologie des insectes. - Répondre à un questionnaire.
		<b>Etape 4</b> Mise en commun	- Echanges *Remarques : la classification des êtres vivants sera abordée et approfondis en sciences
		<b>Etape 5</b> Manipulation	- Les élèves sont répartis en groupe. - Consigne : dessiner une forme particulière d'une partie d'un insecte en utilisant tout l'espace de la feuille. Il faut être très précis dans les détails.
		<b>Etape 6</b> Mise en commun	- On affiche les différents éléments réalisés par les élèves. Echanges : les consignes ont-elles été - respectées ? Quelles ont été les difficultés ? Notion d'hybride.
<b>Séance 2</b>	<p>1. Utiliser des techniques d'expression artistiques adaptées à une production</p> <p>2. Concevoir et réaliser la présentation d'une production</p> <p>3. Réfléchir sur sa pratique</p>	<b>Etape 1</b> Proposition du projet	- choix d'une partie du corps de l'insecte parmi les différentes propositions du répertoire réalisé en commun - présentation du matériel et des différentes techniques - consigne : construire une partie du corps de l'insecte sur une feuille de carton
		<b>Etape 2</b> Recherche et manipulation	- Répartition des élèves en groupe (regroupement par thème) - construction de la forme en volume
		<b>Etape 3</b> Mise en commun	- Chaque groupe présente sa création - Echanges sur les difficultés, sur la réalisation technique.

<b>Séance 3</b>	<p>1. S'essayer : comprendre les règles du jeu (Observer, Explorer, chercher )</p> <p>2. Comprendre ensemble pour expliquer ce que l'autre n'a pas vu : ce qui est modulable ou pas, ce qui s'emboitent ou pas</p> <p>3. Exploiter ses connaissances avec des combinaisons différentes</p> <p>4. Se mettre d'accord : partager, se remettre en question, négocier, échanger et s'entraider</p>	<b>Etape 1</b> Présentation du projet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- présentation du matériel</li> <li>- Répartition des élèves en groupe de 3 élèves</li> <li>- Consigne: observez les différentes pièces en bois à votre disposition et mettez-vous d'accord sur une proposition d'insecte. Vous lui donnerez un nom.</li> </ul>
		<b>Etape 2</b> Recherche et manipulation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque groupe doit se mettre d'accord pour produire ensemble un insecte hybride en 3D en utilisant les pièces en bois mis à sa disposition.</li> </ul>
		<b>Etape 3</b> Mise en commun	<p>Chaque groupe présente sa création.</p> <p>Quelles difficultés rencontrées ?</p>
		<b>Etape 4</b> Recherche et manipulation	<p>Même exercice en regroupant 2 groupes de 3</p> <p>Consigne : avec les pièces de vos 2 insectes réalisés, construisez un plus grand insecte.</p>
		<b>Etape 5</b> Mise en commun	<p>Bilan : échanges sur les productions et sur les difficultés de réalisation</p>
<b>Séance 4</b>	<p>1. Echanger avec un artiste, un créateur</p> <p>2. Appréhender ses œuvres et ses productions artistiques</p> <p>3. Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres</p> <p>4. Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique</p>	<b>Sortie à l'exposition</b> <b>« Quand la machine prolonge l'homme »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- débat avec l'artiste</li> <li>- adapter son comportement face aux œuvres et aux productions</li> <li>- restitution des termes du débat</li> </ul>

# Partie 1 Construction d'insectes en volume avec du carton de différentes épaisseurs





## Partie 2 Construction d'insectes en volume avec du bois et des vis





# Interdisciplinarité / Prolongements

## Etude de la langue

### Langage

L'élève est capable de poser des questions, d'exprimer son point de vue. Il s'entraîne à prendre la parole, décrire, expliquer un raisonnement, présenter des arguments.

### Lecture, écriture

Lire et comprendre un texte documentaire (suite à un questionnement)

### Rédaction

Les élèves apprennent à :

- décrire, expliquer une démarche : fiche technique
- rédiger un texte : compte-rendu d'activité (ressenti)

### Vocabulaire

L'acquisition du vocabulaire accroît la capacité de l'élève à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, à comprendre ce qu'il lit, à s'exprimer de façon précise.

### Littérature

- Connaître un genre littéraire : le conte des origines (étiologique)
- Rédiger son propre conte des origines (CE2 : 15l, CM1/2 : 20l)

## **Sciences expérimentales et technologie:**

**Unité et diversité du vivant, fonctionnement du vivant, êtres vivants dans leur environnement.**

Les connaissances et les compétences sont acquises dans le cadre d'une démarche d'investigation qui développe la curiosité, la créativité, l'esprit critique et l'intérêt pour le progrès scientifique et technique.

Les travaux des élèves font l'objet d'écrits divers consignés dans un carnet d'observation ou un cahier d'expérience.

**Technologie** : les objets techniques (emboitements)

# **Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**

Utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail.

## **ECM**

Avoir un comportement responsable : respecter les règles de vie collective, respecter les autres

Autonomie et initiative : s'impliquer dans un projet individuel et collectif