

PROGRAMMATION ARTS PLASTIQUES

Cycle 4

Expérimenter, produire créer

Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

PERIODE 1 (7 semaines)	Œuvre de référence	Compétences travaillées	Activités proposées
	Créer sa première BD à l'aide de photo prises à partir de situations comiques.	<ul style="list-style-type: none"> → Apprendre à prendre des photographies, → Apprendre le vocabulaire lié à la bande dessinée → Être en capacité d'expliquer la démarche de la création artistique du projet. → Prendre appui d'œuvres artistiques variées pour imaginer des situations et des dialogues. → Détourner un tableau et utiliser des moyens plastiques pour les transformer → S'approprier une œuvre la modifiant. 	<p>Sur une page informatique (WORD) superposer les photos pour en faire une planche de bande dessinée</p> <p>Ecrire les dialogues sur une feuille blanche puis les découper sous forme de bulles de dialogues ou de pensées et les coller.</p>
	Fresque de San Marco, l'Annonciation (1442-43)		<p>Imaginer des dialogues autour de ces œuvres</p> <p>Coller les dialogues et éventuellement une petite introduction sur la feuille</p>
	Les époux Arnolfini		

Expérimenter, produire créer
 Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
 Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.
 Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

PERIODE 2 (7 semaines)	Œuvre de référence	Compétences travaillées	Activités proposées
	Les Ambassadeurs de Hans Holbein	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Réfléchir à la notion du temps qui passe, ➔ Etudier un tableau de la Renaissance ➔ Créer une œuvre personnelle pour représenter le temps, ➔ Mettre en perspective son œuvre, ➔ Être en mesure de pouvoir expliquer son œuvre ➔ Utiliser un vocabulaire précis et détaillé. 	Faire une œuvre qui représente selon vous votre avenir ou le temps qui passe.
	Expression libre		Faire une œuvre en utilisant la technique de la perspective. Utiliser du découpage, du collage et de l'encre.

Mettre en œuvre un projet artistique

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

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

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.

Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

PERIODE 3 (5 semaines)	Œuvre de référence	Compétences travaillées	Activités proposées
	Créer des personnages	<ul style="list-style-type: none">➔ Être en capacité de produire des personnages➔ Utilisation d'une application de stop motion dans le but de réaliser un mini film autour du thème de son choix➔ Travailler en toute autonomie autour d'un thème bien défini.	Créer des personnages en pâte à modeler ou en fer forgé avec des positions différentes. Peindre les personnages pour leur donner vie
Avec les petits personnages ou en se mettant en scène soi-même créer un film		Suivre le tuto pour créer un film en stop motion	

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
 Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
 Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
 Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
 Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

PERIODE 4 (6 semaines)	Œuvre de référence	Compétences travaillées	Activités proposées
	Dessiner un plan	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Dessiner un plan qui servira de base ➔ Créer sa propre maquette en utilisant du matériel de recyclage. ➔ Être en capacité de présenter et d'expliquer sa démarche pour la création de la maquette. 	Dessiner le plan d'un building, parc, maison...
	Créer des maquettes		Créer la maquette de ce plan dessiné en utilisant des objets de la vie quotidienne (boite en carton, mais également peinture ...

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
 Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
 Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
 Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.
 Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
 Prendre part au débat suscité par le fait artistique
 Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
 Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.

PERIODE 5 (11 semaines)	Œuvre de référence	Compétences travaillées	Activités proposées
	L'art abstrait de Kandinsky Composition 8	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Découvrir une œuvre d'art abstrait, ➔ Comprendre la notion d'art pictural ➔ Découvrir des artistes d'univers différents, ➔ Pouvoir interroger sur des photos, des œuvres d'artistes, ➔ Se poser des questions sur leur point de vue et donner son propre avis ➔ Créer un débat autour des photos de Salgado. ➔ Enrichir son vocabulaire autour des techniques utilisées par les différents artistes. 	Créer à l'aide de matériel géométrique une œuvre à la manière de Kandinsky et expliquer sa démarche
	La condition Humaine René Magritte		S'interroger sur ce qu'est la condition humaine et à l'aide de collage, se représenter sa propre condition humaine.
	Œuvres de Liu Bolin		Créer une illusion à la manière de Liu Bolin
	Photos de Sebastiao Salgado		Faire une sélection des plus belles photos de Salgado et être en mesure de pouvoir les commenter. Prendre soi-même des photos en noir et blanc et les coller sur une autre page. Les commenter