



<b>apprentissages</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventer, fabriquer et détourner des objets.</li> <li>- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.</li> <li>- Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des objets (objet d'art, objet usuel, objet symbolique, design)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie</li> <li>- Expérimenter des techniques variées</li> <li>- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.</li> <li>- Exploiter différents modes de représentation ;</li> <li>- Etudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.</li> <li>- Expérimenter des techniques variées</li> <li>- Etudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter et présenter des objets.</li> <li>- Exploiter différents modes de représentation ;</li> <li>- Etudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter des techniques variées</li> <li>- Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des objets (objet d'art, objet usuel, objet symbolique, design)</li> </ul>	Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative Explorer différentes modalités de présentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative ;</li> <li>- Adapter une forme à une fonction dans la conception d'un objet.</li> <li>- Expérimenter des techniques variées</li> <li>- Explorer différentes modalités de présentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tirer parti des matériaux pour engager une démarche créative ;</li> <li>- Etudier quelques objets emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie</li> </ul>
<b>Compétences</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres ;</li> <li>- Reconnaître différents statuts de l'objet ;</li> <li>- Représenter par le dessin, des objets observés, mémorisés ou imaginés ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.</li> <li>- Reconnaître différents statuts de l'objet ;</li> <li>- Expérimenter (tâtonner, utiliser le hasard) et choisir ;</li> </ul>	<p>E : Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.</p> <p>H : - Reconnaître différents statuts de l'objet ;</p> <p>- Identifier les modalités de présentation de l'objet</p> <p>C : Faire preuve de curiosité, accepter les productions des autres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés ;</li> <li>- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés</li> <li>- Identifier les modalités de présentation de l'objet</li> </ul>	Savoir utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier, scanner, imprimer) et des logiciels -Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés	<p>E : - Représenter par le dessin, par la peinture, des objets observés, mémorisés ou imaginés ;</p> <p>N : Savoir utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, des appareils (photographier)</p> <p>H : - Identifier les modalités de présentation de l'objet ;</p> <p>C : - Travailler seul ou en groupe ;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement - - -</li> <li>- Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés ;</li> <li>- Choisir, organiser et construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins, d'expression, de narration ou de communication.</li> </ul>	<p>E : Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés ;</p> <p>H : Reconnaître, identifier et décrire quelques œuvres d'artistes liées à la question traitée en les situant chronologiquement</p>
<b>Acquisitions</b>	<p>Découvrir le design</p> <p>Distinguer forme/fonction et aspect esthétique des objets</p> <p>Faire un projet</p> <p>Connaître le métier de designer</p>	Prendre conscience de la picturalité de l'écriture et de la pluralité des significations que l'on peut donner aux objets. Connaître quelques éléments de la naissance de l'écriture	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investir un objet d'une dimension poétique, artistique...</li> <li>- Comparer les références et dégager les différents statuts des objets vus : design, œuvre d'artiste et œuvre d'art pérennisée.</li> </ul>	Comprendre les relations existantes entre l'outil, le support et la matière.	Différencier. présentation et représentation. Utiliser des éléments naturels dans la même production comme motif, modèle, outil et matériau. Saisir les enjeux d'une telle mise en présence. Connaître le genre de la nature morte. HIDA : Reconnaître l'ordre corinthien grâce au motif des feuilles d'acanthé.	Découvrir les possibilités de la retouche d'image. Comprendre et se référer au travail d'un artiste. Opérer un détournement d'objet, jouer sur les changements d'échelle. Utiliser son corps dans sa production.	Découvrir que la notion de dessin peut être élargie à la troisième dimension.	Prendre conscience de la signification des objets comme matériaux et de leur portée symbolique	Interroger et utiliser Connaissance de la céramique grecque antique et mise en relation avec le travail de grands artistes du 20e siècle.
<b>Articulation avec les autres séquences</b>	En lien avec les journées du patrimoine et le festival de design de la villa Noailles	De l'objet outil à l'objet d'art (valeur historique et artistique)	De l'objet à l'objet d'art+ Chronologie Hda: Egypte	Objet comme outil	L'objet naturel représenté et présenté.	L'objet détourné en 2D	L'objet fabriqué.	Objets comme matériaux	L'objet comme support Le monde grec, les attributs héroïques.