

ÉTAPE	NOM DU PROJET OU DE LA *SAE	COMPÉTENCES	ÉVALUATIONS	DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION	CONCEPTS DE LA *PDA	PRÉCISIONS
1. <input checked="" type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3. <input checked="" type="checkbox"/>	Personnage selon les époques (Anatomie, expression du mouvement, représentation du corps en fonction des styles et époques artistiques)	1. Créer des images personnelles. 2. Appréciation des œuvres d'art et des objets du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 40 points Projet d'une maquette 50 points Appréciation et autoévaluation 10 points	<input checked="" type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input checked="" type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace.	1. Analyser les styles artistiques et vestimentaires à travers les époques. 2. Représenter les mouvements du corps. 3. Utiliser le crayon de bois pour dessiner des personnages en action.
1. <input type="checkbox"/> 2. <input checked="" type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/>	La patate à vélo - Élise Gravel (Création d'un personnage inspiré de <i>La patate à vélo</i> , exploration des couleurs et du lettrage pour le jeune public)	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 40 points Projet d'une maquette 40 points Appréciation et autoévaluation 20 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input checked="" type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer assembler coller. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace et représentation de l'espace.	1. Découvrir les techniques d'aquarelle pour la création de personnages. 2. Appliquer les techniques d'aquarelle pour donner vie à des personnages inspirés de l'œuvre d'Élise Gravel. 3. Créer des illustrations ludiques en aquarelle, en respectant l'esprit humoristique de l'artiste.
1. <input type="checkbox"/> 2. <input checked="" type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/>	Maquette d'une petite salle de musée (choix d'un artiste) Familiariser les élèves avec la mise en espace d'œuvres d'art en les amenant à créer une maquette en 3D représentant une salle de musée dédiée à un artiste de leur choix.	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Document de recherche sur l'artiste 15 points Exercices préparatoires 10 points Projet d'une maquette 40 points Appréciation et autoévaluation 20 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input checked="" type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input type="checkbox"/> Médias <input checked="" type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer assembler coller. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace et représentation de l'espace.	Les élèves choisiront un artiste et concevront une salle fictive où l'on pourrait imaginer exposer ses œuvres. 1. Compréhension de l'œuvre d'un artiste et capacité à représenter son style dans une maquette. 2. Création en 3D d'une salle de musée, avec une disposition cohérente des œuvres et des espaces. 3. Maîtrise des techniques de construction et d'assemblage pour créer une maquette stable et esthétique
1. <input type="checkbox"/> 2. <input checked="" type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/>	 Icône culturelle en pâte à modeler (Inspiration des Simpsons) Familiariser les élèves avec la scénographie et la mise en espace d'œuvres d'art en les amenant à créer une maquette en 3D représentant une salle de musée dédiée à un artiste de leur choix.	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 20 points Projet 30 points Appréciation et Autoévaluation 10 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input checked="" type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer assembler coller et découper. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace.	

ÉTAPE	NOM DU PROJET OU DE LA *SAE	COMPÉTENCES	ÉVALUATIONS	DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION	CONCEPTS DE LA *PDA	PRÉCISIONS
1. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3. <input checked="" type="checkbox"/>	Perspective à un point de fuite Apprendre aux élèves à maîtriser les principes de la perspective à un point de fuite pour donner de la profondeur.	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 40 points Projet 50 points Appréciation et Autoévaluation 15 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input checked="" type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input checked="" type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer assembler coller et découper. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace.	Les élèves travailleront avec un seul point de fuite. 1. Compréhension et utilisation du point de fuite pour créer une illusion de profondeur dans les dessins. 2. Maîtrise des lignes de perspective pour représenter des espaces en 2D. 3. Capacité à créer un dessin détaillé avec une cohérence spatiale.
1. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/>	Histoire du graffiti (3D et 2D, utilisation des Posca et structure) Initier les élèves à l'histoire du graffiti en leur faisant découvrir les techniques d'art urbain en 3D et 2D, en utilisant des marqueurs Posca et des structures.	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 40 points Projet 50 points Appréciation et Autoévaluation 15 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input checked="" type="checkbox"/> Médias <input type="checkbox"/> Environnement et consommation <input checked="" type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Gestes transformateurs : Dessiner, tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, équilibrer assembler coller. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace.	Les élèves travailleront sur des projets en relief et en 2D pour explorer le volume et l'espace 1. Apprentissage des bases du graffiti (lettres, symboles, etc.). 2. Utilisation des marqueurs Posca pour créer des œuvres en 2D et 3D. 3. Exploration de la culture urbaine à travers l'art du graffiti.
1. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 3. <input checked="" type="checkbox"/>	Cube d'illusion 3D sur socle Enseigner aux élèves les bases de l'illusion optique en 3D, en créant un cube en volume avec des motifs et des illusions d'optique, monté sur un socle.	1. Créer des images personnelles 2. Apprécier des œuvres d'art et des objets culturels du patrimoine artistique, des images personnelles et des images médiatiques	Exercices préparatoires 20 points Projet 30 points Appréciation et Autoévaluation 15 points	<input type="checkbox"/> Santé et bien-être <input checked="" type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat <input type="checkbox"/> Médias <input checked="" type="checkbox"/> Environnement et consommation <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté	Cube d'illusions : Dessiner, tracer à main levée, équilibrer assembler coller. Langages plastiques : Formes, lignes, motifs, organisation de l'espace.	Les élèves devront travailler sur la symétrie et la précision des formes pour réussir l'illusion. • Illusion optique : Précision et effet visuel des illusions créées. • Construction et assemblage : Soins apportés à la réalisation du cube et de son socle. • Esthétique : Présentation finale et qualité du montage.