

Mise en situation

Diffusion d'un extrait vidéo du film *Wall-e* dans lequel le robot, tout en nettoyant la terre, récupère divers objets à priori inutiles pour sa collection particulière.

Consignes

Wall-E s'ennuie. Inventez un robot qui pourrait lui tenir compagnie. Seule votre imagination pourra sauver Wall-E !!

Construisez un petit robot à partir de matériaux de récupération (carton, bois, emballages divers, fil de fer, ficelle, plastique, métal, pièces de vieux jouets, etc). Il devra avoir une fonction facilement identifiable (robot-animal de compagnie, robot de combat, de service, de transport, capable de parler, chanter, jouer de la musique, etc...). Donnez lui un nom.

Durée : 4 séances

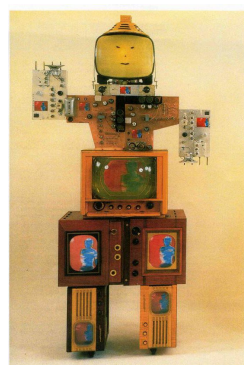
Travail par groupe de 2

Évaluation

Ce qui est attendu	Compétences évaluées	TS	S	I	TI
J'ai su choisir les matériaux et les méthodes d'assemblage les plus adaptés à mon projet. Mon robot est stable et solide.	1 - Choisir et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction de mes objectifs.	6	5	2.5	1
Mon robot a une fonction facilement identifiable grâce à la forme que je lui ai donnée, aux couleurs, matières, accessoires que j'ai ajoutés.	2 - Utiliser différentes techniques pour représenter des éléments réels ou imaginaires.	8	6.5	3	1.5
Soin apporté à la réalisation et qualités plastiques.	4 - Organiser mon travail pendant la séance. Se repérer dans les étapes de réalisation.	4	3	1.5	1
Investissement dans le travail en équipe.	5 - S'investir dans un travail collectif.	2	1.5	0.5	0

Références artistiques

- Nam June Paik *Oncle*, 1986
- Jean Tinguely *Baluba*, 1961
- Alexander Calder *Dog*, 1931
- Picasso *La guenon et son petit*, 1951
- Caroline Adriaansche



	Compétences AP	Socle commun
Pratique	1. Choisir et mobiliser des gestes, outils, matériaux.	1.4 Langages pour penser et communiquer : <i>Langages des arts et du corps</i>
	2. Utiliser différentes techniques pour représenter des éléments réels ou imaginaires.	5.3 Représentations du monde et activité humaine: <i>Invention, élaboration, production</i>
	3. Utiliser des outils numériques à des fins de créations et de recherches	2.4 Méthodes et outils pour apprendre : <i>Outils numériques pour échanger et communiquer</i>
Méthodologie	4. Organiser mon travail pendant la séance (gérer le temps, l'espace et le matériel). Se repérer dans les étapes de réalisation.	2.1 Méthodes et outils pour apprendre : <i>Organisation du travail personnel</i>
	5. S'investir dans un travail collectif.	2.2 Méthodes et outils pour apprendre : <i>Coopération et réalisation de projets</i>
Expression	6. Utiliser le vocabulaire des arts plastiques pour décrire ses productions et des œuvres étudiées en classe. Justifier ses choix.	1.4 Langages pour penser et communiquer : <i>Langages des arts et du corps</i> 3.1 et 3.3 Formation de la personne et du citoyen : <i>Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres / Réflexion et discernement</i>
Culture	7. Connaître des œuvres d'art, savoir les décrire et les situer. Être capable d'énoncer un avis personnel.	1.4 Langages pour penser et communiquer : <i>Langages des arts et du corps</i> 3.1 Formation de la personne et du citoyen : <i>Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres</i> 5.2 Représentations du monde et activité humaine: <i>Organisations et représentations du monde</i>
Transversales	8. Attitude 9. Matériel 10. Travail personnel	

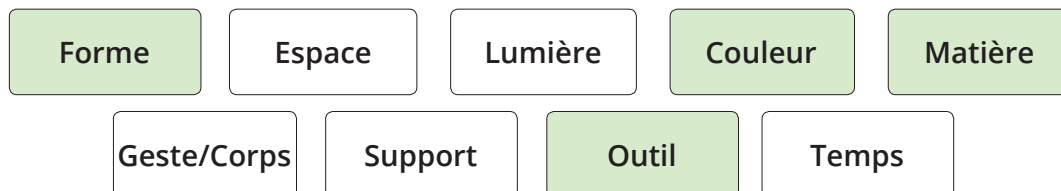
Déroulement de la séquence

Séance 1 : faire un croquis en précisant les fonctions du robot et les matériaux nécessaires à sa fabrication

Séance 2 & 3 : réalisation

Séance 4 : remplir la fiche de présentation du robot. Défilé de robots. Présentation des références artistiques.

Notions fondamentales



Relations avec le programme, à partir des 3 grandes questions

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

La ressemblance
L'autonomie et les incidences du geste
Les différentes catégories d'image
La narration visuelle
La mise en regard et en espace
La prise en compte du spectateur

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre
Les qualités physiques des matériaux
Les effets du geste et de l'instrument
La matérialité et la qualité de la couleur

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

L'hétérogénéité et la cohérence plastique
L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets
L'espace en trois dimensions

Les qualités physiques de matériaux : j'ai une forme à réaliser : quels matériaux vais-je utiliser ? Comment assembler ces différents matériaux pour créer une forme cohérente et qui tienne ? Choisir un matériau pour ses qualités physiques et esthétiques.

L'hétérogénéité et la cohérence plastique : expérimenter l'idée d'assemblage en réunissant des matériaux hétérogènes. Comment assembler les différents objets et matériaux pour créer une impression de cohérence ?

L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : mon robot a une ou plusieurs fonctions : quelle forme lui donner, quels accessoires lui ajouter pour que l'on perçoive cette fonction ? Etre capable de réaliser un objet en volume.

