

<p>Quelle est la grande question du programme ?</p>	<p>L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur</p>		
<p>Quel est le questionnement ? voir tableau du programme C4</p>	<p>La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre</p>		
<p>Niveau</p>	<p align="center">5^{ème}</p>	<p align="center">4^{ème}</p>	<p align="center">3^{ème}</p>
<p>Quelles sont les questions que l'élève va se poser ?</p>	<p>Quelles formes pour une maison hors du commun ?</p>	<p>Comment le vide peut-il être un élément constitutif d'une architecture ?</p>	<p>Comment réaliser une architecture légère répondant à un besoin précis pour un contexte spécifique?</p>
<p>Quelle(s) pratique(s) mobilisée(s) par l'élève ?</p>	<p align="center">collage, assemblage, architecture</p>	<p align="center">collage, assemblage, architecture,</p>	<p align="center">dessin, architecture</p>
<p>Quelles sont les notions travaillées ?</p>	<p align="center">forme, espace</p>	<p align="center">forme, espace, lumière</p>	<p align="center">forme, espace, lumière, matière</p>
<p>Quelles œuvres de référence ?</p>	<p>-Jørn Utzon, <i>Opéra de Sydney</i>, 1959-73. -Erich Mendelsohn, <i>La Tour Einstein</i>, Postdam, 1920-24. -Absalon, <i>Cellule 2</i>, bois, carton et peinture blanche, 1991.</p>	<p>-Van der Rohe, <i>Maison Farnsworth</i>, États-Unis, 1946-50. -Yuusuke Karasawa Architectes, <i>S-House</i>, Japon, 2013. -Renzo Piano, <i>Magasins Peek and Cloppenburg</i>, Cologne, 2005.</p>	<p>-Nissen à Albert (Somme) après-guerre, années 1920. -Shigeru Ban, <i>Paper Log House</i>, 1995. -Nader Khalili, <i>Super Adobe</i>, 1995. -Krzysztof Wodiczko, <i>Vehicle Homeless</i>, 1994.</p>
<p>Quelles sont les <u>principales</u> compétences visées (voir programme C4) En lien avec le SCCCC ?</p>	<p>-Expérimenter, produire, créer : Choisir, mobiliser, et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction des effets en restant attentif à l'inattendu. -Mettre en œuvre un projet artistique : Faire preuve d'autonomie dans la conduite d'un projet artistique.</p>	<p>-Expérimenter, produire, créer : Choisir, mobiliser, et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction des effets en restant attentif à l'inattendu. S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.</p>	<p>-Mettre en œuvre un projet artistique : Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique Faire preuve d'autonomie, d'initiative, d'engagement et d'esprit critique. -Expérimenter, produire, créer : Choisir, mobiliser, et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction des effets en restant attentif à l'inattendu.</p>