



▼

FICHE PROJET ARTS SCIENCES

Cycle 3
& cycle 4



Conception : Service Educatif du Seaquarium
Graphisme : EmGuldner-acontrepied-2021
Iconographie©Shutterstock

Fiche Projet Cycles 3 et 4 – Projet Arts/sciences

Fiche élaborée par le service éducatif du Seaquarium en 2021

L'aquarium présente une grande diversité d'espèces aquatiques. La présence de ces espèces permet de prendre conscience de la biodiversité marine qui est aussi source d'inspiration artistique.

Ce projet a pour vocation de réunir Arts et Sciences autour d'un projet commun de création de cartes d'identité scientifiques qui seront le support pour la création de cartes imaginaires. Les deux peuvent être réunis lors d'une exposition et un jeu de « qui va avec qui » peut être proposé aux élèves et personnels de l'établissement.

Programmes :

	Sciences	Arts Plastiques
Cycle 3	Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants ; identifier des liens de parenté entre des organismes. Caractère commun, hérédité et relation de parenté.	Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose
Cycle 4	Relier l'étude des relations de parenté entre les êtres vivants, et l'évolution. Caractères partagés et classification.	La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes ; la réalité concrète d'une œuvre; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre

Compétences :

- Cycle 3 :

Domaine 1 – Pratiquer des langages : rendre compte d'observations

Domaine 2 : Mobiliser des outils numériques

Domaine 5 – Se situer dans l'environnement

- Cycle 4 :

Domaine 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et scientifiques

Domaine 2 : Utiliser des outils numériques

Domaine 5 : Se situer dans l'espace

Mode d'emploi sur place :

- Partager la classe en deux groupes, prévoir 2h avec changement d'atelier au bout d'une heure
- Le premier atelier se déroule dans une partie du Seaquarium. Chaque élève doit choisir un poisson dont il va faire la carte d'identité en s'aidant des planches anatomiques. (Exemple de carte en annexe 1)
- Le second atelier se déroule dans un autre endroit du Seaquarium (de préférence la zone tropicale). Chaque élève doit choisir des parties de différents animaux qu'il va dessiner. Le travail se fait au crayon de couleur avec une attention particulière sur les textures et motifs. (Exemple de fiche élève en annexe 2)
- Inverser les groupes

Utilisation en classe :

- SVT : Utilisation des cartes d'identité réalisées pour les faire en version numérique. Le but est de travailler sur l'utilisation d'un traitement de texte avec insertion d'une image pour illustrer la carte (Exemple en annexe 3)
- Arts Plastiques : Utilisation des dessins réalisés pour créer des chimères (exemple en annexe 4) et création des chimères en 3D.

Les deux créations peuvent être présentées ensemble

Une version alternative en Arts Plastiques peut être proposée en se servant des modèles pour créer des chimères à l'aide de matériaux de récupération.

Annexe 1 : Exemple carte d'identité à compléter par les élèves

Prénom :

Nom :

Carte d'identité du poisson choisi

Nom commun :

Nom scientifique :

Taille :

Couleurs :

Milieu de vie :

Régime alimentaire :

Autres informations :

Annexe 2 : Exemple croquis Arts Plastiques à compléter par les élèves

Consigne : A partir de l'observation des êtres vivants de l'aquarium, dessine des morceaux de plusieurs animaux et/ou végétaux en réalisant un zoom. Choisis des êtres vivants différents et pense à noter le nom des espèces utilisées.

Nom :	Nom :	Nom :
Nom :	Nom :	Nom :
Nom :	Nom :	Nom :

Annexe 3 : Exemple de réalisation finale en SVT (carte identité numérique)

Nom Commun : Bécasse de mer

Nom scientifique : Macroramphosus scolopax

Taille : 20 cm max

Couleurs : rose pâle, orange

Milieu de vie : fonds sableux

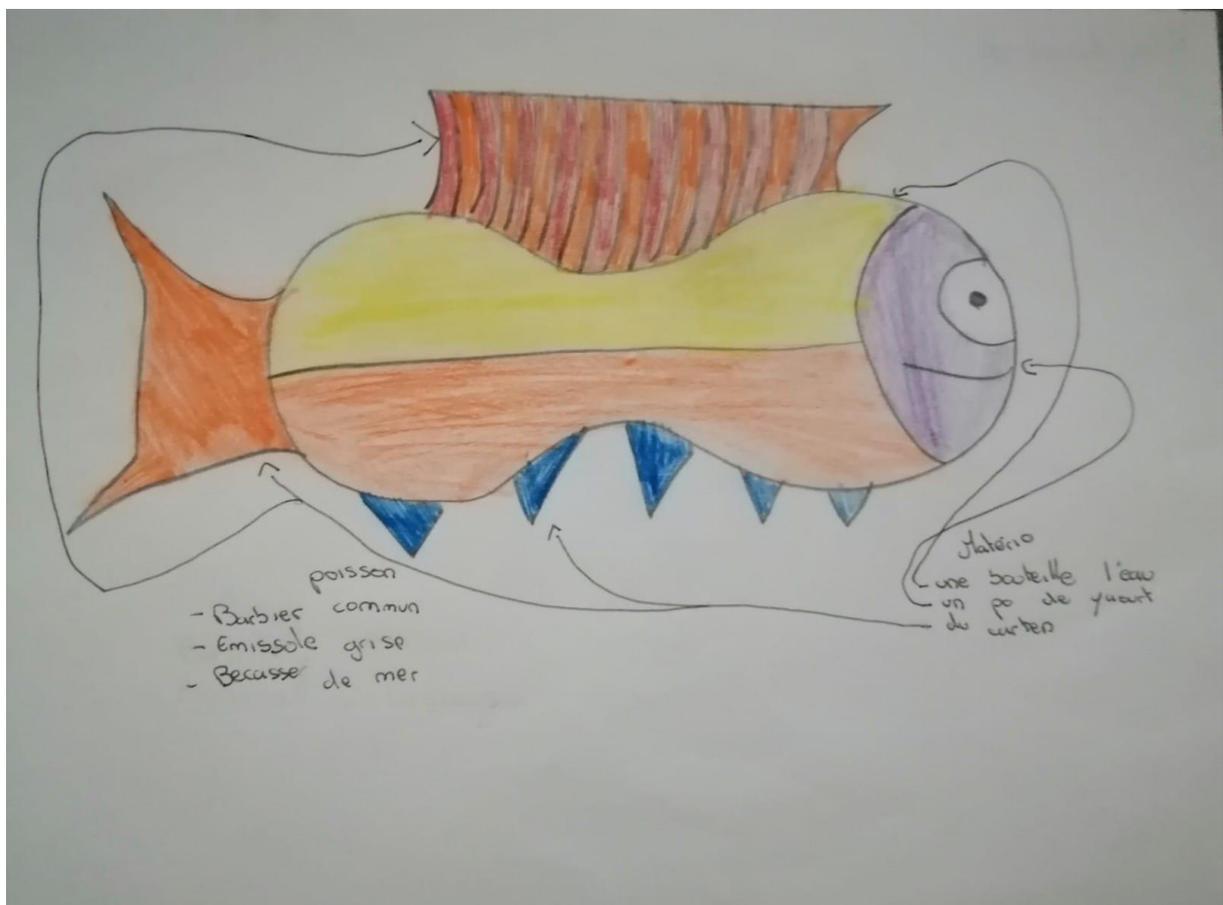
Régime alimentaire : Carnivore

Autres informations : il vit entre 50 et 600 m



Site : Institut océanographique Paul Ricard

Annexe 4 : Exemples de réalisation finale en Arts Plastiques



Version alternative avec création avec des matériaux de récupération

