

Projet d'architecture

- Séquences - Cycle 4 - L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur -



Date de mise en ligne : lundi 26 janvier 2015

Description :

Exploiter un logiciel de modélisation 3D en arts plastiques

Copyright © Arts Plastiques - Tous droits réservés

Travaux d'élèves de 3e du collège Jean-Paul 2 de Rouen

SUJET : La maison du futur ?

Intégrée dans son environnement, elle sera modulable à volonté et affichera des performances énergétiques hors pair...(bioclimatique, capteurs solaires, toiture végétale, façades percées , récupérateur d'eau...)

" projet entrant dans le cadre du projet d'établissement sur le développement durable

" validation des compétences informatiques pour le socle commun des compétences

Dans un premier temps les élèves ont conçu leur projet tel des architectes :

" Plan masse, plan de coupe et dessin en perspective conique.

" Dans un second temps, ils devaient modéliser ce projet en utilisant le logiciel 3 D SketchUp en salle informatique.

Objectifs :

- ▶ A travers la pratique, faire observer et faire acquérir les moyens de comprendre l'environnement architectural
- ▶ Mettre en relation l'architecture moderne et l'art moderne
- ▶ Travailler la question du "point de vue fixe et animé"
- ▶ Acquérir et valider des compétences du B2i.

Compétences B2i - domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail

items 1.1 ; 1.2 ; 1.3 ; 1.5 ; 1.6

- ▶ domaine 2 : Adopter une attitude responsable

item : 2.1

- ▶ domaine 4 : S'informer, se documenter

item : 4.3 ; 4.4 ; 4.5

- ▶ domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données

items 3.3 ; 3.6 ; 3.7

Lien aux programmes d'arts plastiques et socle commun :

" L'espace, l'oeuvre et le spectateur dans la culture artistique et l'H.D.A

" Question relative à la création plastique dans le domaine de l'architecture.

" Expérimenter et utiliser diverses techniques adaptées à la surface et au volume

" Maîtrise des techniques informatiques et de la communication (B2I) pilier 4 : utiliser le logiciel 3D

Références aux programmes :

- Sensibilisation au fait architectural. Points de vue fixes et animés,
- Histoire des arts : l'architecture au XXème siècle : Le Corbusier