

Ce qui s'enseigne en arts plastiques...

Enseigner les arts plastiques, c'est permettre à l'élève d'accéder à l'art par une pratique de création.

L' élève est invité à créer, inventer, s'exprimer plastiquement dans des propositions de travail (situations complexes) où une question est posée.

Ces propositions de travail doivent permettre à l'élève de **mener des expérimentations, d'adopter des conduites de création, autour de questions plastiques (problématiques)** auxquelles des artistes se sont confrontés.

Lorsque l'élève découvrira les références artistiques en lien avec ces questions, sa compréhension des œuvres en sera facilitée par le cheminement qu'il aura lui-même mené. Il pourra ainsi confronter ses propres choix présents dans sa conduite de création avec celle des artistes présentés.

Par quelle méthode permettre à l'élève de prendre conscience des solutions découvertes ?

Dans un cours d'arts plastiques, on ne peut pas faire l'économie de la parole. La pratique plastique est souvent inconsciente, on peut même dire que l'élève « *pense avec les mains* ».

Les solutions plastiques sont donc inscrites dans les productions, il reste à *les repérer*, puis à *les nommer* lors d'une argumentation/verbalisation par un vocabulaire précis. Ces solutions deviennent des connaissances partagées, mises à la disposition de tous.

La confrontation de l'ensemble des expérimentations d'un même groupe d'élèves dans une **mise en commun de tous les travaux** permet d'ouvrir le regard de chacun sur d'autres propositions visuelles, sur des recombinaisons possibles, sur une évolution des propositions.

En un mot , sur la mise en perspective de la démarche de création.

Ainsi seront enseignés des savoirs pratiques...des savoirs notionnels...des savoirs culturels.

Comment engager l'élève dans une démarche de création ?

On pourrait poser la question d'une façon inverse :
comment ne pas placer l'élève dans une démarche de création ?

La réponse serait simple :

en lui donnant *un modèle*, en lui dictant ce qu'il doit faire, en lui donnant des exercices, en ne lui posant aucune question à résoudre...

(des modèles sont souvent utilisés en cycle 1 mais uniquement pour développer la motricité du geste. Des exercices peuvent-être donnés dans les autres cycles pour développer des savoirs-faire seulement s'ils sont réexploiter par la suite)

Ainsi, il apparaît de façon évidente que pour engager l'élève dans une démarche de recherche, il est préférable de le placer face à une question.

Par tâtonnements successifs, par expérimentation, sans forcément tout conscientisé, l'élève se confrontera à la matière, aux formes, aux notions et sa production sera porteuse de solutions plastiques.

En plaçant l'élève face à un questionnement, un obstacle, une contrainte, on évitera ainsi les dérives à la fois du **conservatisme** (apprentissage uniquement technique, exercices d'application), de **l'activisme** (exclusivement agir, « *faire pour faire* » des activités dénués de signification pour les élèves), et de la **créativité** (activité dépourvue de distance critique).

On privilégiera la place centrale de la pratique, le « ***Faire pour éprouver, pour ressentir, pour dire, pour penser, pour comprendre, pour rencontrer...*** » de manière à former les jeunes à devenir acteurs d'une société mobile, incertaine et ouverte...

On abordera, non pour elles-mêmes mais en les croisant, en établissant entres-elles des tensions, des noeuds de problèmes, quelques notions clefs, au nombre de neuf : « **C mots clef** » :

Couleurs,
Matière/matériau,
Outils,
Temps,
Supports,
Corps/gestes,
Lumière,
Espaces,
Formes.

D'autres **notions - satellites** pourront les enrichir :

L'image, l'écart avec le réel, l'illusion/l'allégorie/le symbole, le monumental, le beau/le laid, la composition/l'organisation, le plein/le vide, les analogies/les contraires/les contrastes, le mouvement etc.

Des apports ponctuels de **techniques** viendront enrichir le potentiel expressif des élèves :

dessins, peintures, sculpture, modelages, assemblages, installations, performances, design, architectures, publicités, photographie, vidéographie, infographie avec le numérique...

Des **opérations plastiques** seront également travaillées :

- ajouter/retirer/soustraire – agrandir/diminuer
- cadrer/cerner/souligner - associer/combiner/dissocier
- laisser une trace/poser une empreinte
- copier/créer – déformer/transformer
- raconter/symboliser- imiter/représenter
- figurer/abstraire – organiser/construire
- collecter/collectionner - exposer/présenter...

Tous ces composants seront interrogés sous la forme de **questions d'enseignement (ou problématiques)** que le professeur proposera à l'élève d'éprouver, de vivre et d'échanger dans des situations d'apprentissages variées, questionnantes et divergentes :

- Qu'est-ce que la ressemblance ?
- Un autoportrait est-il autobiographique ?
- Le cadre arrête-t-il l'image ?
- Comment le temps est-il intégré dans une peinture, une sculpture ?
- En quoi la série peut-elle être source de créations et non de simples répétitions ?
- Quand une copie devient-elle originale ?
- En quoi détruire c'est encore construire ?
- Peut-on affirmer que l'artiste a une fonction sociale ?
- Quelles limites séparent la sculpture de la peinture ?
- Comment le lieu de présentation agit-il sur l'oeuvre ?
- En quoi le regardeur fait-il l'oeuvre ?
- Tout peut-il être matériau pour l'artiste ?
- Que signifie « faire du Picasso »? etc...

Ces situations d'enseignement doivent être suffisamment simples pour permettre à l'élève de partir de ce qu'il sait, mais en même temps suffisamment difficiles pour présenter un problème qui soit pour lui, **un obstacle, un défi, qui l'oblige à prendre des risques et à apprendre quelque chose de nouveau pour aller au-delà de ce qu'il sait faire seul pour le résoudre.**

Lors de la verbalisation (entendu comme méthode de type métacognitif), la réflexion porte sur ce que l'élève est amené à dire sur ce qu'il fait, ou sur ce qu'il entend les autres dire qu'ils font.

Après cette mise en commun, cette exploration très concrète des activités mentales mises en œuvre, le professeur :

- reformule, complète,
 - met de l'ordre dans ce qui a été dit et invite à récapituler
- afin que l'élève puisse éventuellement choisir en pleine autonomie, essayer d'autres façons de procéder, peut-être plus efficaces.

Le cycle 2 du CP au CE2

Le cycle des apprentissages fondamentaux (en résumé)

Cycle 2 : Croisements entre enseignements

Les trois questions au programme permettent de relier plusieurs enseignements entre eux.

À titre d'exemple, la question de « La représentation du monde » s'articule naturellement avec l'enseignement des sciences « Questionner le monde », l'histoire-Géographie et avec l'éducation physique et sportive, dans des situations mêlant relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe, etc.

La question « La narration et le témoignage par les images » peut s'articuler à l'apprentissage de la lecture ou à l'enseignement des langues vivantes, notamment par l'exploration de la diversité des relations entre texte et image.

Celle intitulée « L'expression des émotions » se nourrit de la lecture de contes et de la découverte de mythes fondateurs pour permettre à l'élève de prêter attention à ses émotions et parvenir à les exprimer ou les traduire par des productions plastiques.

Le cycle 3

du CM1 à la sixième

le cycle de consolidation

- compétences travaillées du socle commun des compétences, des connaissances et de culture – cycle 3

Expérimenter, produire, créer

Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).

Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.

Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

- compétences travaillées du socle cycle 3

Mettre en œuvre un projet artistique

Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.

Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

- compétences travaillées du socle cycle 3

**S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ;
établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à
l'altérité**

Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.

Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

- compétences travaillées du socle cycle 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Repérer, pour les dépasser, certains *a priori* et stéréotypes culturels et artistiques.

Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Cycle 3 : Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions :

La représentation plastique et les dispositifs de présentation.

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

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

Ces questions seront abordées lors des TP...

Cycle 3 : Croisements entre enseignements

Les enjeux liés à l'entrée intitulée « la représentation plastique et les dispositifs de présentation » se relie naturellement à ce qui concerne l'enseignement du français, de l'histoire et de la géographie, des sciences et de l'éducation physique et sportive, par exemple dans des situations qui mêleront relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe ou récit d'une aventure à la taille des élèves concernés.

Le développement de la compétence « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques , être sensible aux questions de l'art » permet notamment des rapprochements avec l'enseignement des langues vivantes, par la prise en compte de contextes artistico-culturels différents.

Cycle 3 : Croisements entre enseignements

L'importance accordée en arts plastiques au champ de l'expérimentation, au goût pour la recherche, croise celui des sciences et de la technologie comme celui des arts appliqués ou du design.

La modélisation d'expériences scientifiques et de leur résultats, le travail sur les musées autour d'espèces imaginaires ou d'animaux méconnus, comme l'invention de traces archéologiques fictives, y compris à partir d'éléments scientifiquement validés, relèvent de ces possibles croisements.

Cycle 3 : Croisements entre enseignements

La compétence « Mettre en œuvre un projet artistique » peut donner lieu, pour ce cycle, à un travail pluridisciplinaire (éducation musicale, français, éducation physique et sportive) autour d'une forme artistique voisine des arts plastiques sur des projets incluant notamment la représentation (théâtrale), l'espace scénique ou l'espace de présentation.

Par ailleurs, la production artistique requiert l'utilisation de compétences et de notions (espace, proportion, mesure...) qui sont développées en lien avec les mathématiques.

Sitographie

Une riche « collection » de liens classés (sites d'artistes, consacrés à des artistes, sites de musées (nationaux et étrangers), de galeries, de collections publiques, etc, est mise à votre disposition sur le blog d'arts plastiques.

Vous y trouverez également des glossaires, de nombreux articles d'anciens PE et PLC, des focus sur l'histoire de l'art – le cinéma – le film d'animation – la poésie – la danse - le théâtre d'objets - le numérique... Consulter également les nombreux documents d'accompagnement pour toutes les disciplines sur le site « eduscol »

Mais attention, les images sont trompeuses !!!

Rien ne vaut une visite dans un musée, un centre culturel (le Phakt), une biennale d'art contemporain à Rennes, une exposition temporaire ou... dans la galerie de l'INSPE pour avoir accès à la matérialité des œuvres et peut-être bénéficier de la présence de l'artiste!

Cycle 3: L'Histoire des Arts

Les objectifs :

CYCLES 3 4 | HISTOIRE DES ARTS

En 2016, au cycle 3, les objectifs généraux sont regroupés en trois grands groupes

- Des objectifs **d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité** et qui passent par la fréquentation des œuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux
- Des objectifs **d'ordre méthodologique**, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique
- Des objectifs **de connaissance** destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé

Cycle 3: L'Histoire des Arts

Les compétences :

CYCLES 3 4 | HISTOIRE DES ARTS

Les compétences travaillées au cycle 3 en 2016

Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

Cycle 3: L'Histoire des Arts

Les six domaines artistiques :

En 2016, l'histoire des arts intègre autant que possible l'ensemble des expressions artistiques du passé et du présent, savantes et populaires, occidentales et extra occidentales.

Son enseignement s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international

Il couvre :

- Le champ classique des « Beaux-Arts » : architecture, peinture, sculpture, dessin, gravure
- La musique, le théâtre, l'opéra et la danse, le cirque et la marionnette
- La photographie et le cinéma
- Les arts décoratifs et appliqués, le vêtement, le design et les métiers d'art, l'affiche, la publicité, la caricature, etc.
- La poésie, l'éloquence, la littérature
- Les genres hybrides ou éphémères apparus et développés aux XX^e et XXI^e siècles : bande dessinée, performance, vidéo, installation, arts de la rue, etc.

Cycle 3: L'Histoire des Arts

Situations de cours, à partir d'une oeuvre d'art :

CYCLES 3 4 | HISTOIRE DES ARTS

Exemples d'activités proposées au cycle 3 à partir d'un extrait des programmes

Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

- Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme
- Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis
- Dégager d'une forme artistique des éléments de sens
 - Caractéristiques des familles de matériaux
 - Caractéristiques et spécificités des champs artistiques et éléments de lexique correspondants

Construction d'une description par l'expression écrite, le relevé, le dessin ou le schéma, etc. :

- observation et description d'une œuvre en deux dimensions, d'un volume, d'un objet d'art, de design ou d'artisanat, d'un instrument de musique ;
- écoute d'un extrait musical avec relevé des événements musicaux (changements de timbres, de mouvements ou de thèmes) ;
- observation d'une séquence filmique : plans, personnages, action.

Arts plastiques
Éducation musicale
Mathématiques
Sciences et technologie
Français

Cycle 3: L'Histoire des Arts

Situations de cours, à partir d'oeuvres d'arts :

CYCLES 3 4 | HISTOIRE DES ARTS

Exemples d'activités proposées au cycle 3 à partir d'un extrait des programmes

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Démarches comparatives :

- Mettre en parallèle des œuvres de même période ou de périodes voisines, de domaines artistiques différents ou identiques, autour de binômes (linéaire/pictural ; plan/profondeur ; forme fermée/forme ouverte ; unité/multiplicité ; clarté/obscurité ; statisme/mouvement, production/réception, forme/fonction, science/création, héritage/innovation, corps/machine etc.)
- Comparer des techniques et matériaux observés dans des œuvres ou bâtiments anciens avec les bâtiments et décors du collège et de son environnement et les objets du quotidien de la classe
- Relier, en argumentant, des œuvres étudiées en classe à d'autres vues ou entendues en-dehors, lors de sorties, de projets ou de voyages
- Comparer, sur écoute, des écritures littéraires ou musicales anciennes, manuscrites ou non, avec leurs retranscriptions modernes