

## EDUCATION ARTISTIQUE - CYCLE 2 – ARTS VISUELS

(programmes 2002)

«L'enseignement des arts visuels repose sur une pratique régulière où l'**action de l'enfant** est privilégiée. ...l'élève est amené à solliciter ses habiletés perceptives, à exercer son imagination, à recourir à des procédés techniques et variés et à élargir son répertoire plastique. Les différentes activités installent des habitudes de questionnement sur les choses et le monde, elles permettent de confronter les points de vue. Elles aident ainsi l'élève à mieux connaître son environnement et à préciser son regard.

### ENJEUX : une culture de la sensibilité

*Avoir conscience des particularités  
S'ouvrir à différentes manières de faire  
Dépasser la modélisation  
Développer l'idée de relativité  
Développer l'idée de nuance.*

### la formation de la personne, la citoyenneté

*viser à l'élaboration du lien avec autrui et avec le monde  
éveiller la sensibilité et l'acquisition de savoir-faire personnels  
construire un rapport plus conscient et plus lucide avec son environnement  
apprendre l'ouverture d'esprit et le respect de l'expression d'autrui.  
accepter et développer la compréhension de ce qui est autre.*

### LES OUTILS A METTRE EN JEU (outils = moyens matériels mis en œuvre pour apprendre)

**Les carnets** : pour traces de différents moments, d'objets ou d'évènements observés. Avec

*Dessins personnels  
Dessins préparatoires à un projet  
Relevés sur le terrain, au cours de sorties  
Relevés de mots  
Photographies*

### Les collections ou musées personnels

*Musée sentimental : éléments que l'on collectionne pour garder)  
Musée imaginaire : réserves d'images, d'objets, de curiosités, provision de matériaux, source d'inventaires.*

### La visite au musée, à l'atelier d'artiste, à un lieu culturel (bâti, patrimoine, naturel ou élaboré par la société)

*Pour faire évoluer les représentations, pour questionner, mettre en relation, construire des savoirs.*

### La connaissance de la liste d'œuvres de références (voir documents d'application)

**Les outils des TIC** : appareils photos, caméscopes numériques, ordinateurs et logiciels de traitement d'images ...

<b>DESSIN : « la pratique régulière du dessin est prioritaire</b>	<b>PROGRAMMATION</b>
<p>✓ Utiliser le <b>dessin comme un moyen d'expression à part entière</b> : dessin d'imagination et de narration avec support de textes littéraires, d'albums lus, de bandes dessinées.</p> <p><b>Donner forme à une histoire</b></p> <p><b>Reconstituer une scène</b></p> <p><b>Enregistrer des traces</b></p>	
<p><b>Avec consignes de l'enseignant, qui organise les activités,</b> l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ affine les gestes et les tracés : jeux graphiques, <i>ex.</i> répéter pour répéter une ligne, un point, une forme...</li> <li>✓ s'exerce à prolonger une ébauche</li> <li>✓ agrandit un dessin</li> <li>✓ invente la partie manquante</li> </ul>	
<p><b>Avec incitation de l'enseignant,</b> l'élève cherche des solutions pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agrandir</li> <li>✓ Reproduire</li> <li>✓ Traduire</li> <li>✓ Raconter</li> <li>✓ Figurer</li> <li>✓ Evoquer</li> <li>✓ Simplifier</li> </ul> <p>(avec aide d'observations, de la nature, d'images)</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Avec l'aide de l'enseignant, l'élève découvre des dispositifs plus élaborés , des outils :</li> <li>✓ Photocopieur</li> <li>✓ Projecteur de diapositives</li> <li>✓ Ordinateur</li> </ul> <p>pour réduire, agrandir, déformer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumes naturelles, plumes métal, bois taillé, calames, pinceaux japonais</li> </ul> <p>pour explorer les multiples facettes de la création graphique.</p>	
<p><b>COMPOSITIONS PLASTIQUES considérées comme des activités de fabrication d'objets et de manipulation de matériaux, en deux ou trois dimensions.</b></p>	<p><b>programmation</b></p>
<p>L'élève réalise des productions en deux ou trois dimensions.</p> <p>Pour cela, il devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ agir sur les formes des supports, des matériaux, des constituants: cadrer, recadrer, déchirer, étirer, rétrécir, éclater, éparpiller, disjoindre...</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ agir sur les couleurs : faire des mélanges, des contrastes, dégradés.</li> <li>✓ agir sur les matières : coller, amalgamer, liquéfier, diluer mélanger, triturer, soustraire, épaissir, arracher, superposer....</li> <li>✓ agir sur les objets : les voir pour eux-mêmes, les voir autrement – toucher, sentir, entendre, regarder, soulever, manipuler, jouer avec ... les transposer en langage oral (jeu de portrait) en faire des inventaires.</li> </ul> <p>les rassembler, les accumuler puis les trier par critères divers, amorcer des collections d'objets, reprendre les formes connues des objets et les agencer par constituant plastique : contraste ou harmonie des formes , des matériaux, des couleurs .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ déstructurer des objets pour les transformer (objets, matériaux récupérés pour inventer un monde nouveau, un décor, des personnages ...)</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ agir sur les objets : les mettre en scène en recherchant des éléments plastiques qui vont compléter, mettre en valeur ou lui donner une autre signification.</li> <li>✓ Choisir un espace de représentation (boîte, socle...)</li> </ul> <p>théâtraliser par la lumière, des accessoires ...</p>	
<p><b>IMAGES , à la fois des matériaux, des documents et des supports d'expression</b></p>	<p><b>programmation</b></p>
<p>Une grande diversité d'images est offerte et utilisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les photographies liées à l'expérience vécue en classe,</li> <li>les affiches et les images prélevées dans l'environnement,</li> <li>les dessins et les illustrations d'albums,</li> <li>les reproductions d'œuvres</li> <li>les images documentaires</li> <li>les fictions (images fixes ou animées)</li> <li>les différentes images de l'écran de l'ordinateur.</li> </ul> <p>L'enseignant accompagne l'enfant dans ses découvertes et dans sa compréhension du monde. Cette approche peut se développer dans <b>une dimension narrative</b>, elle doit aussi se développer dans une <b>dimension plastique</b> qui donne à l'image sa puissance propre et son expressivité.</p>	
<p>Retrouver la provenance de certaines images.          Utiliser un vocabulaire élémentaire de description d'images.          Comparer diverses images.          Utiliser une image ou seulement une partie pour en réaliser une nouvelle.</p>	

## IMAGES ET LANGAGE ORAL : Parler sur des images

Les images, sous toutes leurs formes, fixes ou animées, sont fréquemment utilisées au moment de l'apprentissage de la lecture comme équivalent du message écrit que l'enfant ne sait pas encore lire. Ainsi - une leçon de lecture commence presque toujours par l'exploration d'une image. Cette utilisation repose sur l'idée que l'image serait immédiatement décodable par l'enfant et que son message relèverait de l'évidence. En fait, il n'en est rien.

Dans le cadre des activités artistiques, les élèves du cycle des apprentissages fondamentaux commencent à utiliser les images de façon plus réfléchie. Toutefois, c'est quotidiennement que des images sont employées dans les différentes activités de la classe. Il importe que, chaque fois qu'il en est ainsi, ces documents fassent l'objet d'une discussion patiente afin que le message qu'ils portent soit verbalement élaboré. Ce sera l'occasion de confirmer l'identification de nombreux éléments du langage iconographique et, réciproquement, de préciser la signification des mots qui les désignent, d'expliciter les actions suggérées par les rapprochements des objets ou personnages représentés, de retrouver, chaque fois que cela sera possible, les correspondances suggérées avec d'autres images déjà rencontrées, de s'engager dans une interprétation simple du point de vue adopté par le photographe, le dessinateur ou le cinéaste.

Toutefois, on ne s'enfermera jamais dans un décodage formel des images. Il s'agit simplement de s'assurer que les élèves parviennent à construire un socle commun de compréhension et qu'ils sont susceptibles de passer sans difficulté de l'élaboration de cette signification à sa verbalisation.

LES ŒUVRES D'ART	programmation
<p>En comparant œuvres originales et reproductions, Aborder les questions du format de l'œuvre de la matérialité du détail du point de vue de la couleur de l'encadrement ...</p> <p>Avoir un début d'analyse objective qui consiste en une identification des éléments qui la constituent : apprendre à voir, à nommer, à qualifier, à distinguer, à repérer, à relier ...</p> <p>Echanger multiplicité des regards, des points de vue, des interprétations ...</p>	

## LES COMPETENCES A EVALUER

<b>CYCLE 2</b>	
écoute autrui, demande des explications et accepte les orientations de la discussion	
expose son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat	
fait des propositions d'interprétation	
dégage la signification d'1 illustration rencontrée dans 1 album en la justifiant	
commence à se sentir responsable	
prend part à un débat sur la vie de la classe	
respecte les adultes et leur obéit dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions	
sait que les règles acceptées permettent la liberté de chacun	
sait s'engager dans une procédure personnelle de résolution et la mener à son terme	
rend compte oralement de la démarche utilisée, avec sa 'feuille de recherche'	
admet d'autres procédures que celle par soi-même élaborée, essaie de les comprendre	
connaît le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements	
sait situer un objet, une personne/à soi ou /à une autre personne ou à un autre objet	
sait se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer	
commence à représenter l'environnement proche	
sait décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé	
sait lire en la comprenant la description d'un paysage, d'un environnement	
repère les éléments étudiés sur photos prises de différents points de vue, sur plans	
utilise le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement)	
expérimente matériaux, supports, outils, constate effets produits, réinvestit constats	
combine opérations plastiques pour réaliser product° en 2 ou 3 dimensions, ind ou coll	
sait produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens	
sait décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié	
établit relations entre démarches et procédés repérés dans oeuvres et propre product°	
reconnaît et nomme certaines oeuvres d'artistes et les met en relation les unes/autres	