

arts plastiques

J8

Comment s'approprier *les éléments du programme ?*

Comment construire des séquences avec une *progression spiralaire en cycle 4 ?*

S
O
M
M
A
I
R
E

Comment évaluer une production en s'appuyant sur *l'imbrication des compétences ?*

Ateliers *pédagogiques*

Comment s'appropriier *les éléments des programmes?*

Les constituants d'une séquence en arts plastiques

sujet+notions

références

problématique

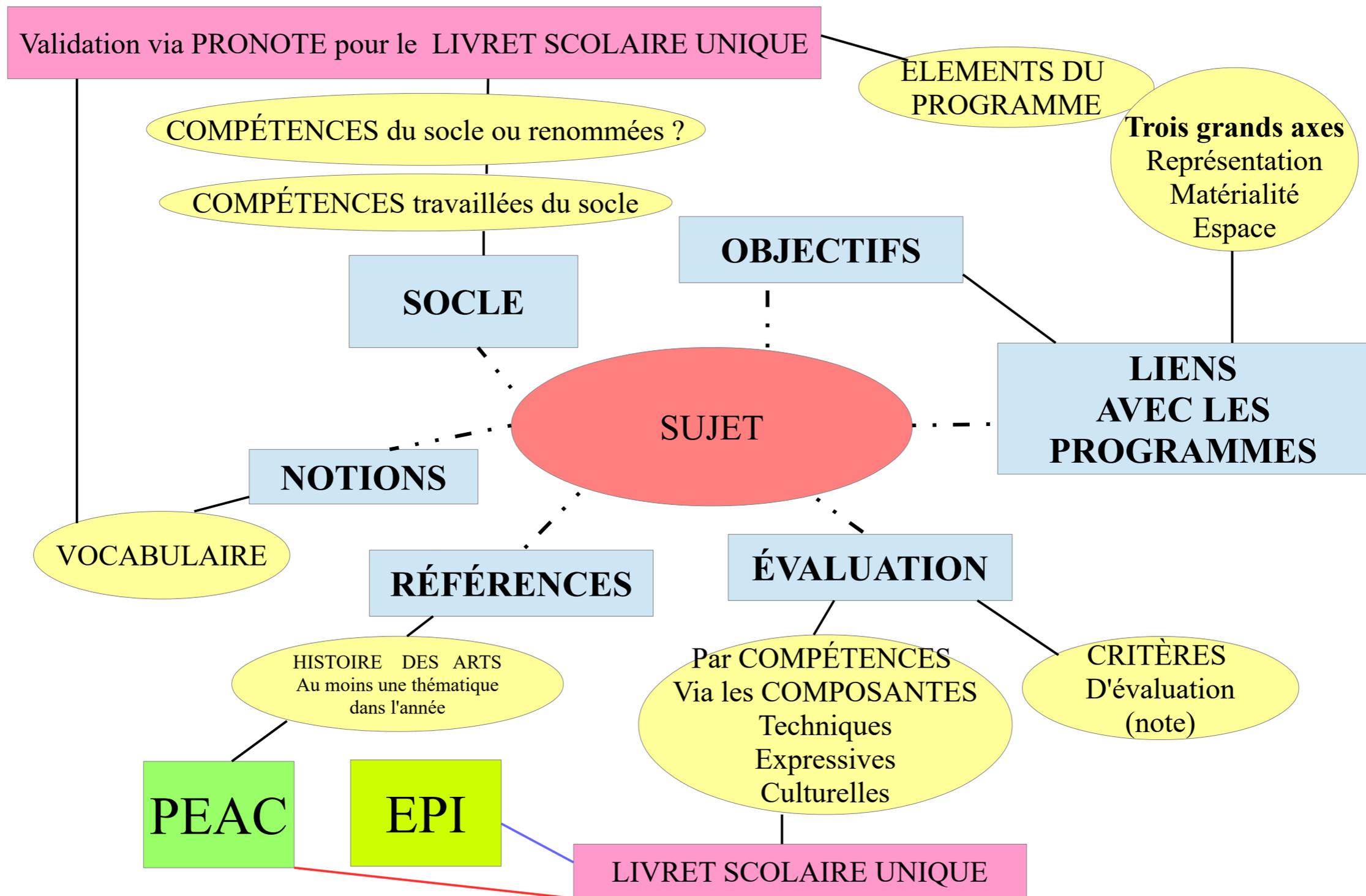
apprentissages

évaluation

pratique plastique

verbalisation

compétences



carte mentale



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

CONSEILS ET PRÉCONISATIONS POUR L'AMÉNAGEMENT DES SALLES D'ARTS PLASTIQUES AU COLLÈGE, LEUR MOBILIER ET LEURS ÉQUIPEMENTS NUMÉRIQUES

— juin 2014 —

Introduction

Ce document, élaboré par l'Inspection générale de l'Éducation nationale en charge des arts plastiques, en appui sur les contributions des Inspecteurs d'académie-Inspecteurs pédagogiques régionaux de la discipline, est destiné aux professeurs d'arts plastiques, aux personnels de direction et à leurs interlocuteurs.

Il présente un ensemble de conseils et de préconisations pour l'aménagement et l'équipement des salles d'arts plastiques au collège. Il constitue également un point d'appui pour la programmation ou le renouvellement des équipements numériques qui sont aujourd'hui nécessaires à l'enseignement des arts plastiques. Il sera actualisé régulièrement.

Au niveau académique, il forme un cadre national de référence pour la concertation entre les corps d'inspection, les chefs d'établissement et les collectivités territoriales.

Il est complété par deux annexes faisant la synthèse des besoins fondés sur l'enseignement à conduire : l'une renvoie aux principaux gestes professionnels et apprentissages des élèves qui doivent être soutenus par les aménagements, les mobiliers et les matériels de la salle spécialisée d'arts plastiques, l'autre aux prescriptions technologiques liées aux outils numériques.

Ces conseils et préconisations sont ancrés dans les objectifs des textes réglementaires des programmes et, d'une manière plus large, des projets d'éducation artistique et culturelle. Dans la perspective de l'aménagement des locaux et de l'acquisition des équipements, ils doivent permettre aux opérateurs concernés tous les dialogues nécessaires et une bonne compréhension des enjeux de la formation des élèves en arts plastiques, des pratiques pédagogiques des enseignants et de la nature comme de l'ampleur des compétences plastiques et des savoirs artistiques développés par cette discipline.

Christian Vieaux
Inspecteur général de l'Éducation nationale
Chargé des arts plastiques
Groupe Enseignements et éducation artistiques

- **pour la composante pratique** : de donner aux élèves la maîtrise des dimensions pratiques et réflexives d'une expression plastique ; de leur apporter ainsi les moyens d'une expression plastique personnelle, dont les intentions artistiques soient perceptibles et nourries de la fréquentation de médiums, de supports et d'instruments diversifiés ;
- **pour la composante culturelle** : d'apporter aux élèves les connaissances et les références culturelles nécessaires à la compréhension des processus artistiques, des faits visuels et architecturaux, des images fixes et animées — analogiques et numériques — ; de leur permettre de la sorte d'élargir et d'enrichir leurs conceptions de la création plastique au moyen d'une culture artistique ouverte à la pluralité des expressions, des périodes et des lieux
- **pour la composante méthodologique** : de donner aux élèves les outils d'analyse des principaux processus et faits artistiques en arts plastiques, en architecture et dans les domaines de l'image ; de leur apporter les moyens de structurer leur expérience du monde visuel et de ses représentations symboliques.

- **Construire les sujets à partir d'au moins 3 composantes : Expressive, technique (numérique), culturelle/langagière, méthodologique, citoyenne...**

- **Mettre les élèves en situation de pratique plastique dans la classe, au moins 30mn par cours, incluant une phase exploratoire**

- **Evaluer les productions des élèves en s'appuyant sur les compétences du socle et autres composantes**

LES 3 AXES DU PROGRAMMES

Cycle 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

l'autonomie du geste graphique, pictural et sculptural

la mise en regard et en espace

la narration visuelle

la prise en compte du spectateur

la ressemblance

les différentes catégories d'images

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

L'hétérogénéité et la cohérence plastique

l'espace en trois dimensions

l'invention, la fabrication, les détournements les mises en scène de l'objet

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

la réalité concrète d'une production

les effets du geste et de l'instrument

les qualités physiques des matériaux

la matérialité et la qualité de la couleur

LES 3 AXES DU PROGRAMME

Cycle 4

La représentation ; images, réalité et fiction

La ressemblance

Le dispositif de représentation

La narration visuelle

L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation

La création, la matérialité, le statut, la signification des images

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre

La transformation de la matière

Les qualités physiques des matériaux

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

La matérialité et la qualité de la couleur

L'objet comme matériau en art

Les représentations et statuts de l'objet en art

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La relation du corps à la production artistique

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Séquence n°.... Titre :

Cycle : .. Niveau : ..

Problématique :

Sujet :

Evaluation par compétences

composante(s) expressive

compétence(s) du socle

composante(s) technique

compétence du socle

composante(s) langagière, culturelle, verbale

compétence du socle

Références

(nom de l'artiste, *Titre*, date, médium)

Notion(s) et/ou concept(s) à expliciter avec les élèves

Vocabulaire

EPI possible

**Histoire des arts
thématique choisie**

Séquence n° TITRE :

Cycle : 4 Niveau :

Sujet :

Problématique :

3 entrées (seules ou à mettre en relation) ouvrant à des questionnements	La représentation ; images, réalité et fiction	- La ressemblance; le dispositif de représentation ; la narration visuelle; l'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation; la création, la matérialité, le statut, la signification des image; la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique :
	La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre	La transformation de la matière; les qualités physiques des matériaux; la matérialité et la qualité de la couleur; l'objet comme matériau en art ; les représentations et statuts de l'objet en art; le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)
	L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur	La relation du corps à la production artistique; la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre; l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre; les métissages entre arts plastiques et technologies numérique

EVALUATION de DIFFERENTES COMPETENCES	REFERENCES	
1 - composante(s) plasticiennes ou expressives	nom de l'artiste, <i>Titre</i> et date (entre 4 et 12 références)	NOTIONS
2 - composante(s) techniques		
3 - composante(s) théoriques, cultuelles, argumentatives		VOCABULAIRE
compétences du socle commun 1 - 2 - 3 -		EPI possible - 6 Thématiques- <i>en relation possible avec l'histoire des arts</i>

Titre:		Cycle :	
<u>Sujet :</u>		<u>Matériaux</u>	
<u>Problématique :</u>			
<u>Axe(s) du programme :</u>			
<i>Evaluation des compétences</i>	<i>Références</i>	<i><u>Notions</u></i>	
<u>Pratique plastique</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Composante(s) expressives</u> • <u>Composante(s) techniques</u> 		<i><u>Vocabulaire :</u></i>	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Composante(s) culturelles ou</u> • <u>Composante(s) langagières</u> 	<i><u>Références HDA</u></i>	<i><u>EPI</u></i>	
	<i><u>Thématique HDA</u></i>		
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Composante(s) du socle commun</u> 			

Histoire des arts (8 thématiques)

Arts et société
à l'époque
antique
et haut Moyen Age

Formes et
circulations
artistiques
(IV^e-XV^es.)

Le sacre de
l'artiste
(XIV^e
début XVII^es)

Etats, société et
modes de vie
(XIII^e-XVIII^es)

L'art au temps
des lumières et
des révolutions
(1750-1850)

De la belle époque
aux années folles :
l'ère des
avants-gardes
(1870-1930)

Les arts entre
liberté
et propagande
(1910-1945)

Les arts à l'ère
de la
consommation
de masse
(de 1945 à nos jours)

au moins une thématique par an et par classe



Comment évaluer une production en s'appuyant sur *l'imbrication* des compétences ?

Les 4 compétences travaillées issues des programmes (pages grises ou bleues)

1. Expérimenter, produire, créer
2. Mettre en œuvre un projet artistique
3. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
4. Se repérer, dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

Compétences travaillées

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.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

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.

Domaines du socle : 2, 3, 5

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.

Domaines du socle : 1, 3

Compétences travaillées

Expérimenter, produire, créer

- » Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.
- » S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
- » Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- » Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- » Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.
- » Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- » Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.
- » Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- » Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.
- » Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.
- » Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Domaines du socle : 2, 3, 4, 5

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

- » Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
- » Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
- » Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
- » Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Domaines du socle : 1, 3, 5

Fiche comparative LSU cycle 3/4

<i>Fiche comparative cycle 3/cycle 4</i>	<i>LIVRET SCOLAIRE UNIQUE</i>
CYCLE 3	CYCLE 4
Arts plastiques	Arts plastiques
Compétences travaillées Celles mentionnées dans les programmes	Compétences travaillées Celles mentionnées dans les programmes
<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité • Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art 	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter, produire, créer • Mettre en œuvre un projet artistique. • S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs • Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
Questionnements les trois grands axes du programme	Questionnements les trois grands axes du programme
<ul style="list-style-type: none"> • La représentation plastique et les dispositifs de présentations • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • La représentation ; images, réalité et fiction • La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre • L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur
Histoire des arts	Histoire des arts
Compétences travaillées	Compétences travaillées – Compétences du socle
<ul style="list-style-type: none"> - 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, dans un lieu d'art, un site patrimonial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté - Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés - Proposer une analyse critique simple et une interprétation d'une œuvre - Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres ou une problématique artistique - Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Thématiques – Les huit nouvelles thématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen-âge • Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.) • Le sacre de l'artiste (XIVe-début XVIIe s.) • État, société, et modes de vie (XIIIe-XVIIIe). • L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850) • De la Belle Époque aux « années folles » : l'ère des avant-gardes (1870-1930) • Les arts entre liberté et propagande (1910-1945) • Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours). <p><i>Au moins une fois par an, le professeur intègre à son enseignement une des thématiques d'histoire des arts. (Page 270 des programmes d'arts plastiques cycle 4).</i></p> </div>

Fiche des compétences par domaines du LSU

Vous trouverez les parties ci-dessous formulées ainsi dans Pronote ET ARGOS dès lors que vous voulez sélectionner une ou plusieurs compétences pour créer votre « évaluation ». **CYCLE 4**

D1.1 - Langue française à l'oral et à l'écrit – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D1.1 Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- D1.1.2 - parler / communiquer / écouter
- D1.1.3 - lire
- D1.1.4 - écrire
- D1.1.5 - utiliser les règles de la langue
- D1.1.6 - apprendre origine et évolution de la langue française

D1.2 – Langues étrangères et régionales – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D1.3 – Langages mathématiques, scientifiques et informatiques – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D1.4 – Langage des arts et du corps – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D1.4 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

- D1.4.1 - s'exprimer et communiquer par les arts
- D1.4.2 - connaître, comprendre les langages artistiques utilisés
- D1.4.3 - s'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques

D2 – Les méthodes et outils pour apprendre – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D2.1 Organisation du travail personnel

- D2.1.1 - Anticiper / gérer / mémoriser / planifier
- D2.1.2 - mettre en œuvre les capacités essentielles
- D2.1.3 - comprendre des consignes
- D2.1.4 - identifier et résoudre un problème
- D2.1.5 - se constituer des outils personnels

D2.2 Coopération et réalisation de projets

- D2.2.1 - travailler en équipe
- D2.2.2 - gérer un projet
- D2.2.3 - savoir que l'école est un lieu des savoirs
- D2.2.4 - utiliser des outils numériques

D2.3 Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

- D2.3.1 - histoire de l'écrit, modes de production de l'image
- D2.3.2 - utiliser des outils de recherche
- D2.3.3 - traiter les informations collectées, organiser, mémoriser
- D2.3.4 - utiliser des outils numériques
- D2.3.5 - développer une culture numérique

D2.4. Outils numériques pour échanger et communiquer

- D2.4.1 - mobiliser des outils numériques pour créer
- D2.4.2 - utiliser des espaces collaboratifs
- D2.4.3 - différencier sphères publique et privée

D3 – La formation de la personne et du citoyen – Cycle 4 - Compétences attendues en fin de cycle 4

D3.1 -Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

- D3.1.1 - exprimer sentiments et émotions
- D3.1.2 - exploiter ses facultés
- D3.1.3 - résoudre les conflits sans violence
- D3.1.4 - respect d'autrui
- D3.1.5 - vivre avec les autres
- D3.1.6 - faire preuve de bienveillance

D3.2 La règle et le droit

- D3.2.1 - comprendre et respecter les règles communes
- D3.2.2 - comprendre les valeurs dans les sociétés démocratiques
- D3.2.3 - connaître les grandes déclarations...
- D3.2.4 - connaître les règles et objectifs de l'union européenne

D3.3 Réflexion et discernement

- D3.3.1 - être attentif à ses paroles et ses actes
- D3.3.2 - fonder ses jugements

- D3.3.3 - comprendre et discuter les choix moraux
- D3.3.4 - vérifier l'information
- D3.3.5 - remettre en cause ses jugements
- D3.3.6 - respect des grands principes républicains

D3.4 Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

- D3.4.1 - être responsable
- D3.4.2 - respecter les contrats
- D3.4.3 - s'engager
- D3.4.4 - prendre des initiatives, entreprendre

D4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques – Cycle 4 Compétences attendues en fin de cycle 4

D4.1 Démarches scientifiques

- D4.1.1 - prélever, organiser, traiter l'information
- D4.1.2 - mener une démarche d'investigation
- D4.1.3 - manipuler, modéliser, analyser
- D4.1.4 - communiquer les résultats
- D4.1.5 - estimer et contrôler les résultats
- D4.1.6 - résoudre les problèmes en impliquant des grandeurs variées
- D4.1.7 - interpréter les résultats

D4.2 Conception, création, réalisation

- D4.2.1 - imaginer, concevoir, fabriquer des objets et des systèmes techniques
- D4.2.2 - observation, imagination, créativité, mobilisation des connaissances

D4.3 Responsabilités individuelles et collectives

- D4.3.1 - connaître responsabilités sur environnement
- D4.3.2 - savoir relation fonctions biologiques santé
- D4.3.3 - connaître corps humain, vivant, espèces
- D4.3.4 - connaître univers, matières, biosphère
- D4.3.5 - connaître énergie, mouvement, force
- D4.3.6 - connaître nombres, grandeurs, objets géométriques, données, objets aléatoires
- D4.3.7 - connaître objets, systèmes techniques, solutions technologiques

D5 – Les représentations du monde et de l'activité humaine – Cycle 4 Compétences attendues en fin de cycle 4

D5.1 L'espace et le temps

- D5.1.1 - identifier les enjeux du développement humain
- D5.1.2 - appréhender les problématiques mondiales
- D5.1.3 - se repérer dans l'espace
- D5.1.4 - comprendre les espaces physiques et humains
- D5.1.5 - situer un lieu

D5.2 Organisations et représentations du monde

- D5.2.1 - lire et lier paysage et organisation des sociétés
- D5.2.2 - dire et écrire le ressenti d'une œuvre artistique
- D5.2.3 - analyser une œuvre
- D5.2.4 - proposer une interprétation
- D5.2.5 - justifier ses intentions et ses choix expressifs
- D5.2.6 - s'approprier des œuvres littéraires et artistiques

D5.3 Invention, élaboration, production

- D5.3.1 - imaginer, concevoir, réaliser des productions
- D5.3.2 - mettre en œuvre les techniques de création
- D5.3.3 - prendre en compte des contraintes des processus de production
- D5.3.4 - mobiliser sa créativité
- D5.3.5 - développer jugement, goût, sensibilité
- D5.3.6 - connaître les contraintes et liberté des activités physiques
- D5.3.7 - en tirer parti pour les améliorer, progresser et se perfectionner
- D5.3.8 - construire des stratégies
- D5.3.9 - prendre sa place dans le groupe
- D5.3.10 - diversité, modes de vie, cultures, langues
- D5.3.11 - histoire des idées
- D5.3.12 - découvertes scientifiques et techniques
- D5.3.13 - les expressions artistiques
- D5.3.14 - modes d'organisation politique et sociale
- D5.3.15 - modes de production économiques
- D5.3.16 - règles de droit et de l'économie

Exemple d'une grille de compétences par composantes
technique, expressive, culturelle...
pour l'aide à l'évaluation

Grille de suivi de mes compétences en Arts plastiques - A compléter avec:

1. Maîtrise insuffisante / 2. Maîtrise fragile / 3. Maîtrise satisfaisante / 4. Très bonne maîtrise

COMPOSANTES CULTURELLES ET LANGAGIÈRES		1	2	3	4
D1.1	Domaine 1.1 - Langue française à l'oral et à l'écrit Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit				
D1.1	Parler, communiquer, écouter				
D1.4.	Domaine 1.4 - Langage des arts et du corps Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps				
D1.4.1	S'exprimer et communiquer par les arts				
D5.2.5	Justifier ses intentions et ses choix expressifs				

COMPOSANTES TECHNIQUES		1	2	3	4
D5.3	Invention, élaboration, production				
D5.3.1	Imaginer, concevoir, réaliser des productions				
D5.3.2	Mettre en œuvre les techniques de création				

COMPOSANTES EXPRESSIVES		1	2	3	4
D1.4	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps				
D1.4.1	S'exprimer et communiquer par les arts				
D5.2	Organisations et représentations du monde				
D5.2.6	S'approprier des œuvres littéraires et artistiques				

COMPOSANTES MÉTHODOLOGIQUES		1	2	3	4
D2.1	Organisation du travail personnel				
D2.1.1	Anticiper/ gérer/ Mémoriser/ planifier (gérer son temps de travail)				
D2.1.3	Comprendre des consignes				

COMPOSANTES CITOYENNES		1	2	3	4
D2.2	Coopération et réalisation de projets				
D2.2.1	Travailler en équipe				
D3.2	La règle et le droit				
D3.2.1	Comprendre et respecter les règles communes				



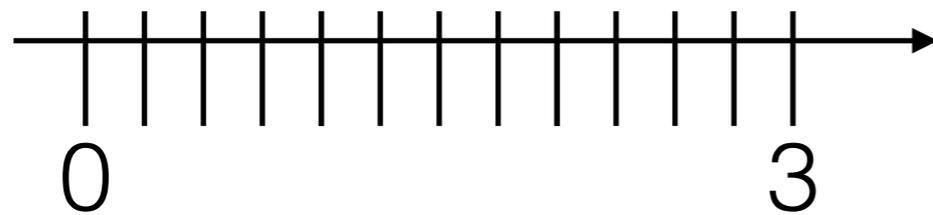
LE SPIRALAIRE

**Comment construire des séquences avec
une *progression spiralaire* en
cycle 4 ?**

Caractéristiques des nouveaux programmes

curriculaire

(s'inscrit dans le cycle)



Tous les programmes sont curriculaires sauf en histoire où ils sont chronologiques

spiralaire

(complexité croissante)





EXEMPLES D'UNE PROGRESSION SPIRALAIRE A PARTIR
D'UN MEME AXE MAIS QUI PEUT S'ENRICHIR D'UN
AUTRE AXE

La représentation ; images, réalité et fiction

sujet 1 :

LES PAPIERS S'EVADENT ET SE TRANSFORMENT

La représentation ; images, réalité et fiction
> ***le dispositif de représentation***

La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre
> ***la transformation de la matière***

5°

sujet

LES PAPIERS S'EVADENT ET SE TRANSFORMENT

Réalisez une sculpture ou une installation, à partir de papiers recyclés, qui évoqueront l'évasion. Pour donner une dimension poétique et/ou narrative à votre production, vous valoriserez une caractéristique du ou des papiers choisis.

Vous pouvez utiliser et combiner plusieurs techniques comme le découpage, le pliage, le modelage de papier mâché pour obtenir du volume à partir de feuilles planes.

Temps : 4 séances pour :

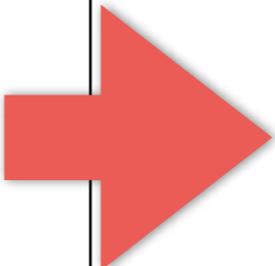
- recherche et manipulation de papiers bruts
- conception et réalisation du projet

problématique

Comment élaborer une représentation poétique, narrative en volume ?

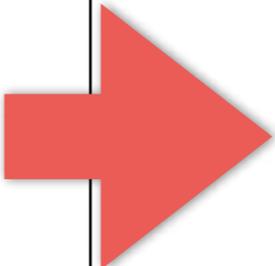
évaluation

- Composante **METHODOLOGIQUE** : répartir efficacement les tâches à effectuer.



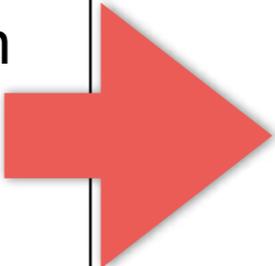
**TRAVAILLER EN EQUIPE
(D 2.2.1)**

- Composante **TECHNIQUE** : Expérimenter et choisir des techniques (plier, froisser, coller, modeler, découper) pour produire des formes identifiables précises.



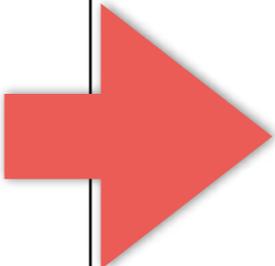
**METTRE EN OEUVRE LES
TECHNIQUES DE CREATION**
Ciblées par le professeur
(D 5.3.2)

- Composante **EXPRESSIVE** : Expression de l'évasion et exploitation d'une dimension poétique du papier



**S'EXPRIMER ET
COMMUNIQUER PAR LES
ARTS (D 1.4.1)**

- Composante **CULTURELLE et ou LANGAGIERE** : Participation à la verbalisation orale ou écrite, en groupe ou individuel



**JUSTIFIER SES INTENTIONS
ET SES CHOIX EXPRESSIFS
(D 5.2.5)**

> Thématique d'histoire des arts ou EPI :

Arts, création et culture.

Jeff WALL, *A Sudden Gust of Wind (after Hokusai)*, 1993

HOKUSAI, *Le coup de vent dans les rizières d'Ejiri dans la province de Suruga (Shunshû Ejiri en Suruga)*, 1829

Bernadette CHÊNE, *Petite stratégie de la patience*, 1999, pages de livres.

Jiri KOLAR, *Shoes*, 1969

Kumi **YAMASHITA**, *Origami*, 2011

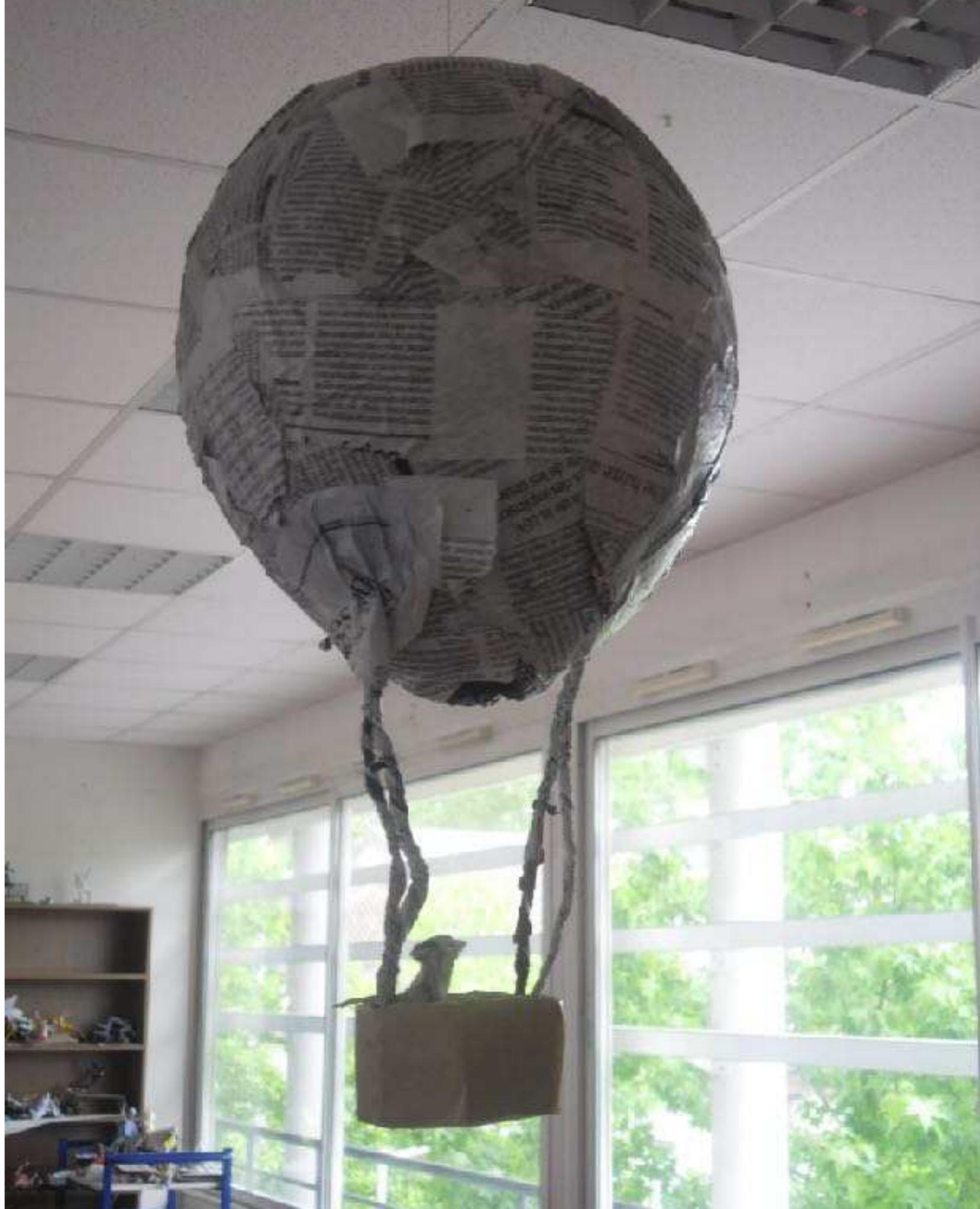
Alberto GIACOMETTI (1901-1966), *L'homme qui marche*, bronze (182cm).

Travaux d'élèves





















sujet 2:

LES OMBRES

La représentation ; images, réalité et fiction

> *la narration visuelle*

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

> *l'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre*

4°

sujet

LES OMBRES

A partir de votre conte, faites un *arrêt image* sur l'instant le plus dramatique.

Composez votre image par la technique des silhouettes découpées et assemblées sur le cadre de papier imposé. Le spectateur (le voisin ou l'élève lui même) devra identifier, comprendre et nommer par un nom et un adjectif l'action en suspens représentée par les ombres.

Verbalisation : faire nommer à l'oral ou sur le cadre blanc les caractéristiques de la mise en suspens (cadrage, plan, point de vue, rendu du mouvement).

problématique

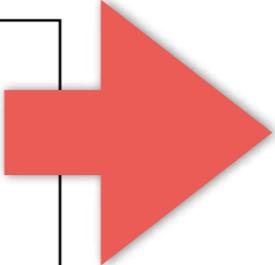
Comment une image peut-elle suspendre le temps (instant décisif) et provoquer du suspens ?

évaluation

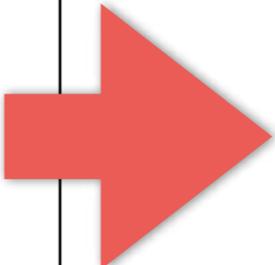
- Composante **METHODOLOGIQUE** : utiliser le cutter sans mettre en danger ni soi-même, ni les autres
- Composante **TECHNIQUE** : représenter par la technique du découpage des silhouettes
- Composante **EXPRESSIVE** : créer une image en suspens
- Composante **CULTURELLE et ou LANGAGIERE** : nommer par un nom et un adjectif l'action en suspens représentée par des ombres

> Thématique d'histoire des arts ou EPI :

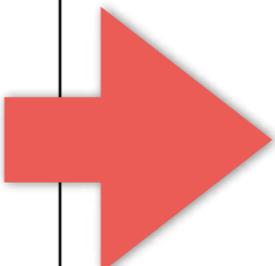
Arts, création et culture.



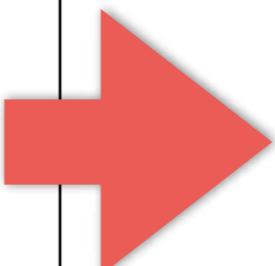
**RESPECTER LES CONTRATS
D 3.4.2**



**METTRE EN OEUVRE LES
TECHNIQUES DE CREATION**
Ciblées par le professeur
(D 5.3.2)



**S'EXPRIMER ET
COMMUNIQUER PAR LES
ARTS (D 1.4.1)**



**DEVELOPPER JUGEMENT
GOUT ET SENSIBILITE
(D 5.3.5)**

GIAMBOLOGNA, *L'Enlèvement des Sabines*
1574-1582,
dans la Loggia dei Lanzi à Florence

Nicolas POUSSIN, *L'Enlèvement des Sabines*, 1634

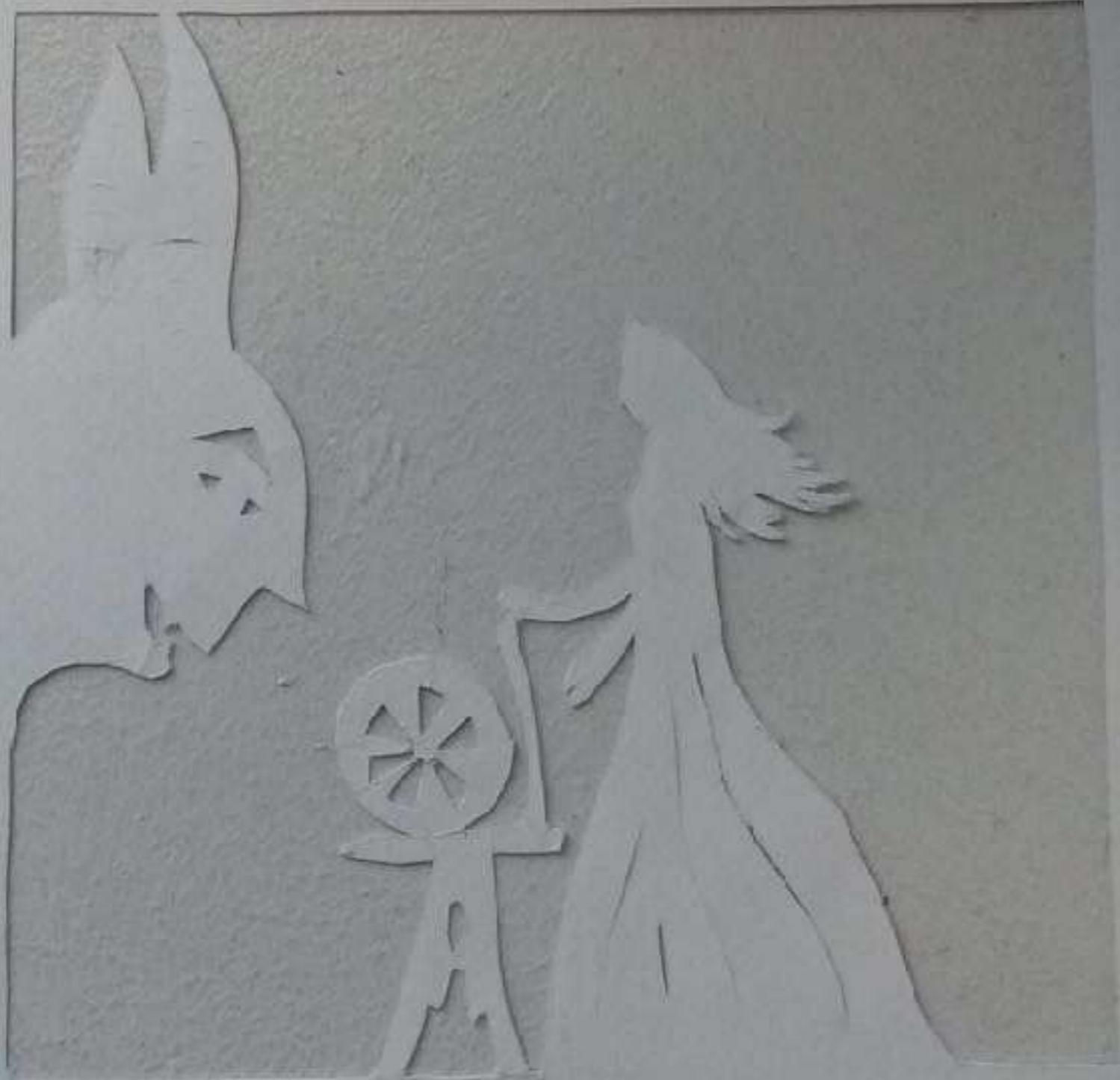
Christian BOLTANSKI,
Le Théâtre d'ombres, 1984

Phillipe RAMETTE, *L'ombre de moi même*, 1997



Guillem
cruite
57

Abas 182ca





Grude
Hymner

























sujet 3 :

SITUATION APPAREMMENT IMPOSSIBLE

La représentation ; images, réalité et fiction

> ***le dispositif de représentation***

> ***la conception, la production et la diffusion
de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique***

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

> ***la relation du corps à la production artistique***

SITUATION APPAREMMENT IMPOSSIBLE

3°

sujet

- Vous trouverez une image d'arrière plan sur internet dans laquelle vous intégrerez par le logiciel gimp une attitude de votre corps en relation avec ce lieu afin de créer une situation apparemment impossible

problématique

Comment par l'usage des outils numériques mettre en scène le corps dans l'espace dans une intention artistique ?

évaluation

DEUX AXES COMBINÉS

**l'oeuvre, espace,
l'auteur et le
spectateur**



**la représentation;
images, réalité et
fiction**

- Composante **TECHNIQUE** : mobiliser des outils numériques pour créer avec GIMP (D 2.4.1)

- > enregistrer correctement, détourer
- > se faire photographier dans la position adéquate

- Composante **EXPRESSIVE** : créer une inter-relation entre votre corps et un lieu de votre choix

- Composante **CULTURELLE** et ou **LANGAGIERE** : justifier ses intentions et ses choix expressifs à l'écrit ou l'oral (D 5.2.5)

> Thématique d'histoire des arts ou EPI :

Arts, création et culture.

**MOBILISER SA
CREATIVITE
(D 5.3.4)**

Yves KLEIN, *Le saut dans le vide*, 1960

LI WEI, *Stick The Fork into the Lake*, 2012

LI WEI, *Floating and Flying Throughout the World*, 2004

Li Wei,
*Love at the
High Place 1,*
2004

Leandro **ERLICH**, *Bâtiment*, 2010
Grande halle du 104 à Paris

Johan LORBEER
ses performances

Philippe **RAMETTE**, *le Balcon 2*, 2001
(voir BXARTS p.84 aout 2010)

Denis **DARZACQ** série Hyper

Travaux d'élèves

















CH08







Ateliers *pédagogiques*

C Y C L E
4

5°

4°

3°

TITRE du sujet	LES PAPIERS S'ÉVADENT ET SE TRANSFORMENT	LES OMBRES	SITUATION APPAREMMENT IMPOSSIBLE
Problématique et objectifs	Comment élaborer une représentation poétique, narrative en volume ?	Comment une image peut-elle suspendre le temps (instant décisif) et provoquer du suspens ?	Comment par l'usage des outils numériques mettre en scène le corps dans l'espace dans une intention artistique ?
Axe(s) / Extraits Du programme	<p>La représentation ; images, réalité et fiction > le dispositif de représentation</p> <p>La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre > la transformation de la matière</p>	<p>La représentation ; images, réalité et fiction > la narration visuelle</p> <p>L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur > l'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre</p>	<p>La représentation ; images, réalité et fiction > le dispositif de représentation > la conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique</p> <p>L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur > la relation du corps à la production artistique</p>
Notions et vocabulaire en jeu	forme ; volume ; 3 dimensions ; sculpture ; représentation	point de vue ; ombres/lumière ; dispositif de présentation ; cadre/cadrage ; narration	mise en scène ; numérique ; retouche détournage ; collage ; arrière-plan ; performance
Compétences Attendues	<p>Composante METHODOLOGIQUE : répartir efficacement les tâches à effectuer. > (D 2.2.1) TRAVAILLER EN EQUIPE</p> <p>Composante TECHNIQUE : Expérimenter et choisir des techniques (plier, froisser, coller, modeler, découper) pour produire des formes identifiables précises. > (D 5.3.2) METTRE EN OEUVRE LES TECHNIQUES DE CREATION</p> <p>Composante EXPRESSIVE : Expression de l'évasion et exploitation d'une dimension poétique du papier > (D 1.4.1) S'EXPRIMER ET COMMUNIQUER PAR LES ARTS</p> <p>Composante CULTURELLE et ou LANGAGIERE : Participation à la verbalisation orale ou écrite, en groupe ou individuel TRAVAILLER EN EQUIPE > (D 1.4.1) JUSTIFIER SES INTENTIONS ET SES CHOIX EXPRESSIFS</p>	<p>Composante METHODOLOGIQUE : utiliser le cutter sans mettre en danger ni soi-même, ni les autres > (D 3.4.2) RESPECTER LES CONTRATS</p> <p>Composante TECHNIQUE : représenter par la technique du découpage des silhouettes > (D 5.3.2) METTRE EN OEUVRE LES TECHNIQUES DE CREATION</p> <p>Composante EXPRESSIVE : créer une image en suspens > (D 1.4.1) S'EXPRIMER ET COMMUNIQUER PAR LES ARTS</p> <p>Composante CULTURELLE et ou LANGAGIERE : nommer par un nom et un adjectif l'action en suspens représentée par des ombres > (D 5.3.5) DEVELOPPER JUGEMENT GOUT ET SENSIBILITE</p>	<p>Composante TECHNIQUE : > (D 2.4.1) MOBILISER DES OUTILS NUMERIQUES avec GIMP > enregistrer correctement, détourner > se faire photographier dans la position adéquate</p> <p>Composante EXPRESSIVE : créer une inter-relation entre votre corps et un lieu de votre choix > (D 5.3.4) MOBILISER SA CREATIVITE</p> <p>Composante CULTURELLE et ou LANGAGIERE : > (D 5.2.5) JUSTIFIER SES INTENTIONS</p>
Références artistiques et culturelles	<p>Giacometti Alberto (1901-1966), <i>L'homme qui marche</i>, bronze</p> <p>Jiri Kolar</p> <p>Bernadette CHENE, <i>Petite stratégie de la patience</i>, 1999</p> <p>Kumi Yamashita, <i>Origami</i>, 2011</p> <p>Jeff WALL, <i>A Sudden Gust of Wind, (after Hokusai)</i>, 1993</p> <p>HOKUSAI, <i>Le coup de vent dans les rizières d'Ejiri dans la province de Suruga (Shunshû Ejiri en Suruga)</i>, 1829</p>	<p>MISE EN SUSPENS</p> <p>GIAMBOLOGNA, <i>L'Enlèvement des Sabines</i> 1574-1582, dans la Loggia dei Lanzi à Florence</p> <p>Nicolas POUSSIN, <i>L'Enlèvement des Sabines</i>, 1634</p> <p>Jacques-Louis DAVID, <i>Le Serment des Horaces</i>, 1784</p> <p>SILHOUETTES ET OMBRES</p> <p>MAN RAY, <i>Rayogramme, Pistolet</i>, 1923</p> <p>Christan BOLTANSKI, <i>Le Théâtre d'ombres</i>, 1984</p> <p>Kumi YAMASHITA, <i>Origami</i>, 2011</p>	<p>Yves KLEIN, <i>Le saut dans le vide</i>, 1960</p> <p>Johan LORBEER, <i>Still Life chacao</i> CARACAS, 2009</p> <p>Li WEI</p> <p>Leandro ERLICH exposition au 104 à Paris (2010)</p> <p>Denis DARZACQ séries des Hypers</p> <p>Philippe RAMETTE, <i>Le Balcon 2</i>, 2001 (voir BXARTS p.84 aout 2010)</p>