

# GUIDE POUR LA PRISE DE FONCTION DU PROFESSEUR DES ECOLES



Arts Plastiques

## SOMMAIRE

- Ô La démarche en Arts Plastiques
- Ô Le musée de classe
- Ô Les opérations plastiques
- Ô Le champ référentiel
- Ô Analyse d'œuvre
- Ô Les artistes du XX<sup>ème</sup> siècle
- Ô L'organisation de la classe
- Ô Fiche de préparation
- Ô Evaluation
- Ô Le rôle de l'enseignant
- Ô Bibliographie

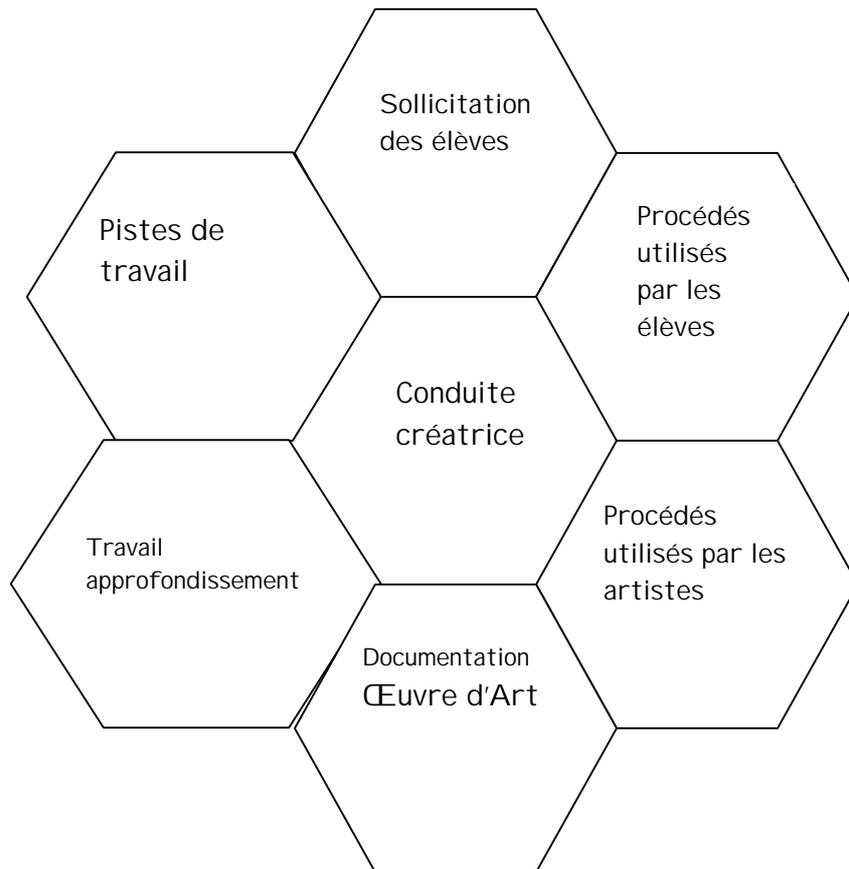
D'après :

- Ô Document des Hauts de Seine " Premier emploi P.E "
- Ô BD Spécial Arts Plastiques 1993
- Ô Programmes à l'Ecole Primaire 1995
- Ô Programmes, Projets, Activités pour l'école maternelle  
Gosette TERRI EUX, Régine PI ERRE Norbert BABI N - Hachette Education

## LA DEMARCHE EN ARTS PLASTIQUES

Spontanément, l'enfant élabore des formes, transforme, organise et s'approprie son environnement.

Mais, sans apprentissage en ce domaine, il reste enfermé dans ses propres représentations. Il faut donc le placer dans une véritable conduite créatrice.



La conduite créatrice se caractérise par des mises en relation et par des confrontations de procédés plastiques, d'œuvres d'art, d'images...

C'est une démarche non linéaire, faite de détours, de rebonds, de hasards, d'imprévus...

Toute séquence d'arts plastiques doit se placer dans un projet :

Exemples :

- I réalisation d'une galerie de portraits
- I réalisation d'un jardin de sculptures...

## 1/Sollicitation d'ordre général

Il s'agit de la situation de départ qui va susciter chez l'enfant une intention. Les enfants verbalisent la situation, font une première analyse, se l'approprient peu à peu.

- définir un projet (portrait, couleurs, mouvement)
- collecter des matériaux, des images (voir musée de classe)
- lire des histoires, des contes des légendes.
- Découvrir une Œuvre d'Art (voir analyse d'œuvre)

## 2/ Définition d'une problématique qui sera posée à travers des consignes claires et ouvertes

Explorer un paramètre plastique ( couleur, outil, support, forme, composition, graphisme, matière...)

L'enfant agit, manipule, crée. C'est à ce stade que l'on mettra l'apprentissage des techniques et l'expérimentation des opérations plastiques au service de la démarche. La technique n'est pas une fin en soi.

## 4/Confrontation entre les enfants

La confrontation entre les enfants permet une mise à distance par rapport à la réalisation. Les enfants regardent, analysent, donnent du sens, explicitent leur démarche personnelle, découvrent leur singularité et la divergence des réponses.

## 5/Confrontation possible avec les Œuvres d'Art

La mise en relation avec des œuvres et des démarches d'artistes apporte un nouvel éclairage aux travaux réalisés (sous forme de diapositives, images scannées, photocopies couleurs, visites de musée).

Les reproductions montrées répondent à la situation problème posée. Elles illustrent la notion étudiée.

Il est important de présenter plusieurs reproductions pour éviter le plagiat, le modèle.

L'œuvre d'Art peut être abordée de façon différente (voir fiche analyse d'œuvres).

## 6/Travail d'approfondissement

Il s'agit d'enrichir par rapport à la situation de départ.

De nouveau, si le besoin s'en fait sentir, on peut se documenter, lire des histoires ou des légendes, regarder d'autres reproductions d'artistes.

## 7/ Analyse des travaux/ Evaluation (voir fiche)

# MUSEE DE CLASSE

Constituer un " musée de classe " ou un " musée d'école " fait partie des pratiques pédagogiques incluses dans les programmes officiels de l' Ecole Primaire.

" Par cette activité, les élèves façonnent leur propre image et l'image qu'ils désirent présenter d'eux-mêmes. C'est une manière pour l'enseignant de mieux connaître ses élèves afin de mieux les aider.

Le musée offre un potentiel d'actions aux enfants, un réservoir de matériaux pour la création et l'imagination "

D Lagoutte " Enseigner les Arts Plastiques " Hachette

## Pourquoi le mettre en place ?

Tout enfant est par nature collectionneur : il affectionne particulièrement certains objets, il aime les rassembler et les conserver : faisons les poches des enfants, nous trouverons toujours mille trésors.

Le musée de classe va être un moyen d'établir une relation entre les intérêts des enfants et les productions vers lesquelles nous l'engageons.

## Les composantes du musée de classe :

### Magasin de curiosité

Réalisation par les élèves d'un véritable " cabinet de merveilles : les enfants rassemblent, collectent, collectionnent des objets autour d'un thème.

- Jouets
- Tampons
- Objets
- Peluches...

### La réserve d'images

Il s'agit de rassembler des images représentant ou évoquant le sujet choisi :

Images

Photographies

Cartes postales

Timbres

Ecrits

Littérature enfantine

Productions des enfants

### Le musée imaginaire

C'est un groupement de reproductions d'Oeuvres d'Art amenées par le maître ou les enfants. Ils les trient, les classent selon des critères plastiques : couleur, forme...

Ce musée imaginaire aide à désacraliser l'Oeuvre d'Art par un contact fréquent et spontané.

## Mise en œuvre

### 1/ Collecter

L'enseignant contribuera largement à enrichir et diversifier cette collection. Il doit veiller à relancer l'intérêt et peut accepter plusieurs exemplaires d'un même objet.

### 2/ Installer

Le musée de classe est en perpétuelle évolution. Les objets peuvent être présentés de différentes façons : vitrines, étagères, armoires, boîtes, valises, tiroirs, cageots...Prendre le temps de nommer ses trouvailles d'en définir l'origine, la fonction, la matière, la destination. Amener ainsi les enfants à différencier les catégories d'objets (images, volumes, photos...)

Ces installations évolueront en fonction des activités.

### 3/ Mettre en scène

Présenter les objets dans un décor, les mettre en valeur ...

# ORGANISATION DE LA CLASSE

## 1/La gestion de l'espace

La gestion du groupe en ateliers ou travail individuel dépend de la nature du travail et des contraintes d'espace et de temps. Un espace aménagé dans la classe favorise la pratique en atelier. Il est parfois nécessaire de modifier l'organisation des tables ou de choisir un lieu plus adapté (travail sur grandes surfaces).

## 2/Le matériel

La liste de référence permet de constituer une réserve de matériel à enrichir progressivement.

Toute séance sera basée sur le SMOG (supports, outils médiums, gestes )

Supports	Médiums	Outils	Gestes
Papiers de qualités Différents grammages Différentes épaisseurs Différentes textures : <ul style="list-style-type: none"> <li>• papiers de soie</li> <li>• papiers d'emballage</li> <li>• papiers journaux</li> <li>papiers salis, enduits</li> <li>• papiers humides</li> </ul> Cartons Tissus Toiles Textiles Bois Cageots Murs ...	Peintures : <ul style="list-style-type: none"> <li>• gouaches liquide</li> <li>• gouaches en poudre</li> <li>• acrylique</li> <li>• à l'huile</li> </ul> Pigments Encres Colles <ul style="list-style-type: none"> <li>• blanche</li> <li>• vinylique</li> <li>• à papier peint</li> <li>• à bois</li> </ul> Enduit Plâtre Argile Cires ...	Mains Pinceaux, brosses Rouleaux montés sur manches de différentes tailles Eponges Gouges, spatules, raclettes, truelles Outils de peintres en bâtiment, Calames, plumes Tampons Pastels secs et gras Craies Crayons de couleurs Fusains ...	Asperger Badigeonner Couvrir Faire couler Effleurer Frotter Graver Humidifier Imprimer Lisser Malaxer Rayer Chiffonner Emietter Lacérer Réserver Tamponner Triturer Vaporiser ...

## 3/Les techniques

Dessin, peinture, gravure, monotype, estampage, frottage, grattage, assemblage, collage, modelage, sculpture,...

## 4/Les opérations plastiques (Voir fiche)

## LE CHAMP REFERENTIEL

### 1) Les ressources humaines :

#### Ô Dans l'institution :

- a) Les collègues pour l'aide, l'échange d'idées mais aussi pour l'échange de services, le décloisonnement.
- b) Le conseiller pédagogique en Arts Plastiques, partenaire privilégié.
- c) Les documentalistes du CDDP.

#### Ô Hors institution

Les partenaires du secteur culturel : les plasticiens, les conservateurs, les documentalistes et les responsables du service éducatif des musées.

### 2) Les ressources culturelles

Musées, centres d'Art, galeries d'Art, artothèques, FRAC...

### 3) Les ressources documentaires institutionnelles

CDDP, CRDP, CNDP, bibliothèque de circonscription.

#### CDDP du Pas de Calais

Centre d'ARRAS

39, rue aux Ours

62012 ARRAS Cédex

03.21.60.92.88 % 03.21.60.92.99

Centre de Calais

14 rue Gustave Cuvellier

62100 Calais

03.21.00.17.11

#### CRDP du NORD PAS-DE-CALAIS

3, rue Jean BART

BP 199

59018 LILLE CEDEX

03.20.12.40.80

# ANALYSER UNE ŒUVRE D'ART

L'œuvre d'art peut être abordée selon 4 approches différentes :

## Ø Approche sensorielle

Les sensations, les impressions

## Ø Approche informative

Le format, la nature du support, des outils, des matériaux

L'histoire du tableau

Le peintre ( son nom, son époque )

La date où le tableau a été peint

Le lieu où il est conservé

Son titre

Le genre pictural

Toutes ces informations figurent en légende pour tout œuvre d'art dans les ouvrages d'art.

## Ø Approche plastique

### Les notions plastiques :

Couleurs : valeurs, nuances, contrastes (clair obscur, complémentaires...), palette large ou restreinte, lumière...

Formes : géométriques, aléatoires, ...

Matière : rugueux/lisse, brillant/mat, illusion des matières réelles, terne/vif...

Espace : échelle, angle de vue, point de vue, cadrage, plans, perspective, vide /plein

...

### Les opérations plastiques :

Associer

Reproduire

Isoler

Transformer

## Ø Approche interprétative

Que raconte le tableau ?

## LES ARTISTES DU XXème SIECLE

		Couleurs	Formes	Matière	Gestualité	Découpe et collage	Assemblage
<b>La peinture</b>							
APPEL	Couleurs, matières (cf. mouvement COBRA)	X	X	X			
BAZAINE	Traits rapides				X		
CHAGALL	Personnages volants, symboles	X	X				
CHAISSAC	Papiers découpés et collés	X	X			X	
COCTEAU	Dessins au trait épuré				X		
DALI	Surréalisme. Jeu du vrai et du faux		X			X	X
DELAUNAY (Robert et Sonia)	Découpe de formes géométriques ; utilisation de la diagonale	X	X				
DUBUFFET	Cloisonnement de formes et de silhouettes (l'hourloupe). Matières (Texturologies et Matériologies)	X	X	X		X	
DUFY	Simplicités des traits ; utilisation particulière de la couleur	X			X		
ESCHER	Déformations successives faisant passer par exemple d'oiseaux à poissons		X				
ESTEVE	Teintes transparentes, dominantes de couleur, superposition	X	X				
HARTUNG	Monochromie, geste rapide	X	X		X		
HERBIN	Formes géométriques, comme du papier découpé		X				
HUNDERTWASSER	Travail de lignes parallèles entourant les objets	X	X		X		
KANDINSKY	Compositions géométriques fines et détaillées	X	X		X		
KLEE	Graphisme, formes géométriques, lignes	X	X		X		
KLIMT	Décors graphiques des fonds, personnages, vêtements (enluminures, arabesques)	X	X		X		
LAPICQUE	Utilisation de couleurs vives. Trait " tremblé "	X			X		
LEGER	Stature des personnages. Traitement du fond part à-plat de couleurs ne correspondant pas aux silhouettes.		X				
MAGRITTE	Mélange Poétique entre réalisé et image	X	X				
MALEVITCH	A-plat de couleurs, formes géométriques	X	X		X		

MATISSE	Portrait épurés, utilisation de papier découpés	X	X		X	X	
MATHIEU	Traits rapides	X			X		
MICHAUX	Traits rapides, encre de chine (Signes)	X	X		X		
MONET	Technique impressionniste	X	X	X	X		
MORANDI	Dépouillement des natures mortes	X	X				
MIRO	Formes organiques, éclatement de la représentation humaine	X	X		X		
MONDRIAN	Formes géométriques, couleurs primaires, cloisonnement	X	X				
MANESSIER	Couleurs sombres, lavis	X	X				
POLLOCK	Gestualité (dreeping)	X			X		
PICASSO	Toutes techniques et représentation (cf Mouvement cubiste)	X	X	X	X	X	
POLIAKOFF	A-plat de couleurs imbriqués, économie de couleurs	X	X				
DE STAËL	Travail de la couleur, figuratif presque non figuratif	X	X				
SEURAT	Pointillisme	X		X			
SAM FRANCIS	Gestualité, couleurs (dreeping)	X	X				
SOULAGES	Traces au pinceau large, monochromie	X	X		X		
TAPIES	Matière	X		X			X
VAN GOGH	Couleurs, traits de pinceau apparents	X	X	X			
VAN VELDE	Matière, couleurs	X		X			
VASARELY	Formes géométriques, superpositions, couleurs	X	X				
VIEIRA DA SILVA	Jeu des verticales et horizontales	X	X		X		
WARHOL	Répétition régulière des motifs	X	X				
<b>La sculpture</b>							
ARP		X	X				
BRANCUSI			X				
CALDER	Mobiles et stables	X	X			X	
GIACOMETTI	Formes longilignes		X				
HAJDU			X				
LONG RICHARD	Land Art	X	X	X			
MOORE	Jeu de formes. Travail du plein et du vide		X				
Niki de SAINT-PHALLE	Formes rondes et polychromes	X	X				

RODIN		x				
Assemblages et détournements d'objets						
ARMAN	x	x			x	x
Art brut	x	x	x		x	x
BEN	x	x	x		x	x
CESAR	x	x				x
TINGUELY	x	X			x	x

# OPERATIONS PLASTIQUES

Ces opérations doivent être comprises comme intervenant dans des activités de jeux avec les formes, afin d'en créer d'autres, et non comme exercice stérile de décomposition systématique de formes existantes.

Isoler	Reproduire	Transformer	Associer
- Priver du contexte: • Supprimer, • Cacher, • Cadrer, • Extraire ; - Privilégier par rapport au contexte : • Montrer, • différencier.  ...	• Copier ; • doubler ; • calquer ; • photographier ; • refaire ; • répéter ; • photocopier.	- modifier, dissocier, fragmenter, effacer, ajouter, supprimer ; - Combiner, inverser, alterner ; - Déformer, allonger, raccourcir, changer d'échelle, exagérer ; - Changer la technique (outils, supports, couleurs, formats).	_ Rapprocher, juxtaposer, superposer, relier, opposer ; _ Multiplier ; _ Assembler, rassembler, imbriquer.

## I. Isoler

Isoler consiste à séparer un élément de ce qui l'entoure. On prive alors complètement celui-ci de ce qui lui donnait une identité par son environnement.

Exemple d'exercice : Dans une image issue d'une revue, découper le contour d'un objet, d'un groupe d'objets, d'un personnage...

Constater, recréer un environnement. On peut aussi demander à un élève qui ne connaît pas l'image d'origine de dessiner la partie manquante. On compare le résultat à l'image initiale pour en déduire des principes de relations formelles.

### • Que peut-on isoler ?

Tous les critères de choix sont possibles. Le fragment isolé peut représenter un élément ou un groupe d'éléments, ou rien de particulièrement reconnaissable (une couleur, une matière...). On peut aussi considérer l'ensemble de l'image, privée du fragment.

- Comment isoler ?

On découpe la partie à isoler ou bien on supprime le reste de l'image à l'aide d'un cache qui ne laisse de visible que la partie choisie . Si la fenêtre du cache est rectangulaire ou carrée, on parle de cadrage, mais toutes les formes de cache sont imaginables.

L'élément à isoler peut également être repéré parmi l'ensemble du document auquel il appartient :

- par des ajouts graphiques, tels que signes (flèches...), et cerne (trait de contour renforcé)... ;
- par les ajouts de l'aspect : variation dans la technique de représentation de l'élément isolé qui apparaît alors différent du reste de l'image. On change la couleur, la valeur, le mode de représentation...

- Pourquoi isoler ?

La partie prélevée de son contexte acquiert une tout autre qualité. Les références de dimensions étant supprimées, on ne reconnaît plus l'échelle de l'élément, ni les relations qu'il entretenait avec son environnement habituel. La partie extraite est dotée d'un nouveau statut :

- sa présence est exacerbée (exaltation de l'unicité) ; l'isolement la distingue et met en évidence ses particularités. On la désigne en attirant son attention ;
- son insignifiance est, au contraire, mise en évidence : elle devient soit généralisatrice (par exemple, l'objet isolé sera représentant de tous ses semblables – la partie pour le tout-, soit énigmatique (la partie isolée pouvant ne plus être identifiable).

## II. REPRODUIRE

- Pourquoi reproduire ?

L'image et l'objet reproduits exercent un pouvoir de fascination. C'est aussi un moyen d'appréhender le monde, de se l'approprier.

- Comment reproduire ?

Plusieurs procédés sont possibles :

- la vitre ;
- l'épiscope qui projette le document ou l'objet de faible épaisseur sur un papier à dessin ;
- le projecteur de diapositives ;
- la photographie ;
- la photocopie ;
- la mise au carreau qui est une technique simple de reproduction ;

- le calque qui permet de relever les contours d'un élément par transparence ;
- la copie.

Aucune reproduction n'est fidèle. Il y a toujours interprétation du modèle, choix conscient ou non de ce qui est retenu et dans la manière de le relever.

### **III. Transformer**

Transformer, c'est modifier une forme, une couleur, une matière, un volume..., pour les faire devenir autres. Le processus créateur peut donc être envisagé comme une suite d'opérations de transformation du monde physique selon plusieurs moyens :

- Par adjonction, suppression et déplacement d'éléments, les enfants peuvent découvrir une source de fantastique.
- Par effacement ou altération, un dessin réclame la participation du spectateur intrigué ;
- par une mise au carreau avec quadrillage, les élèves peuvent allonger ou raccourcir une forme ;
- par combinaison, ils peuvent associer des éléments d'appartenance différente (par exemple, confection de monstres) .
- Par inversion, intégration, exagération, répétition, ils découvrent de multiples ressources d'expression ;
- Par changement des moyens techniques, des outils, des supports, des formats.

La traduction par images modifie le mode de perception de la réalité objective. On exerce l'élève à changer d'interprétation en variant les procédés de représentation. On favorise une nouvelle perception du visible en observant la réalité voilée, reflétée, grossie, fragmentée...

On accorde enfin une importance suffisante au travail du volume : ajouter (modelage), retirer (sculpture dans le plâtre, le savon et le syporex), associer (objets, bois).

### **IV. Associer**

La pratique des arts plastiques donne la possibilité de créer des combinaisons originales. On associe des éléments différents (images, couleurs, matières, objets, volumes...), au sein d'un même espace, ce qui entraîne des modifications de forme et de sens :

- Collages : il est possible d'associer des images ou des parties d'images entre elles. Cela suppose une triple opération : extraction, fragmentation, rapprochement ; et, techniquement, l'emploi de ciseaux et de colle ;
- Assemblages d'objets, de volumes ;

- Montages d'images vidéo.

Les éléments sont associés selon les rapports plastiques et sémantiques :

- relation de sens : chaque éléments renvoie à d'autres choses qu'à lui-même. Sa signification ne peut être considérée isolément.

Type d'exercice : rencontres fortuites d'images, d'objet en volume. Noter les variations de signification ;

- relations formelles : on recherche à analyser et à effectuer des relations par ressemblance, par similitude de couleur, de technique, etc..., par opposition de direction, de dimension, de couleur, de contraste. Type

d'exercice : au sein d'une image, modifier la représentation d'un objet pour qu'il ressemble à un autre.

## LE ROLE DE L'ENSEIGNANT

Pour les Arts Plastiques en particulier, c'est du mode d'intervention de l'enseignant que dépend la réaction des élèves. Dans tous les cas, il faut éviter que les élèves ne soient les pâles exécutants de quelque chose dont la forme définitive serait arrêtée avant même qu'ils passent à l'action. Ils doivent être confrontés à des situations problèmes et des démarches de tâtonnement (Voir fiche démarche en Arts Plastiques)

Le rôle de l'enseignant est de procurer les meilleures conditions de travail:

- ï Il fournit des occasions de découvertes
- ï Il conseille
- ï Il encourage
- ï Il impulse
- ï Il met un matériel à disposition
- ï Il rassemble une documentation
- ï Il favorise la construction des savoirs
- ï Il conduit l'interrogation des élèves sur les réalisations

# PREPARATION D'UNE SEANCE

1/Type de situation et organisation spatiale  
Sollicitation, apprentissage, réinvestissement

2/ Point de départ, déclencheur, consignes

3/ Objectifs, compétences

4/ Préparation matérielle : SMOG

5/ La mise en pratique

Nombre de séances, place de la séance dans le projet.

Le déroulement :

- Action
- Confrontation
- Analyse
- Valorisation

# EVALUATION

1/Maîtrise des outils, des gestes

2/Connaissance des matériaux, des composantes plastiques

3/Connaissance des référents culturels

Ces trois points sont facilement évaluables. Il faut tendre vers une auto-évaluation.

4/ Création, expression personnelle

Cet aspect est très subjectif. La confrontation des résultats permet de prendre en compte et de favoriser la relation à l'autre : différence, divergence, originalité...

## BIBLIOGRAPHIE

- Ô L'éducation artistique à l'école. CNDP
- Ô Les activités plastiques à l'école Claude Reyt Armand Colin
- Ô Le musée de classe, une ouverture sur l'imaginaire  
Claude Reyt Armand Colin
- Ô Enseigner les Arts Visuels Daniel Lagoutte Hachette
- Ô Les Arts Plastiques : Contenus, enjeux et finalités  
Daniel Lagoutte Armand Colin
- Ô Les Arts Plastiques à l'école Découvertes et expression  
Cycle 1 Collection R Tavernier Bordas
- Ô Les Arts plastiques à l'école Expression et apprentissages  
Cycle 3 Collection R Tavernier Bordas
- Ô Carnets de dessins  
S Lugand Magnard
- Ô Faire vivre un dessin d'enfant  
Claude Julien Hatier
- Ô Place des artistes  
Christian Louis SEDRAP
- Ô Erreurs et créations en Arts Plastiques  
CNDP Nathan 1994
- Ô Outils pour les cycles, Des matériaux à l'œuvre  
cycle 2 CRDP Nord Pas de Calais
- Ô Bulletins Départementaux Spéciaux Arts Plastiques
  - Le carton
  - Les mots sans l'être
  - Le portrait
  - Le portrait animalier
  - Tisser des liens
  - Petits et grands
  - Or et Argent
  - Voyages
  - L'îlot jardin