

# STAGE TUNIS 2012

Arts visuels

Patrick STRAUB

Assistante : Marie-Thérèse

Stage AEFE Tunis du 5 au 8 novembre 2012  
Intervenant : Patrick STRAUB

## Emploi du temps détaillé

### Lundi 5

#### Première partie de la journée

*Référence au cahier de charge* : Valoriser les ressources patrimoniales locales  
Construire des projets artistiques en lien avec d'autres domaines d'apprentissages  
Mettre en place des ateliers de pratiques avec des outils, des supports, des techniques variées

#### Support théorique :

- A. Arts visuels à l'école : démarche générale, ouverture sur la créativité  
→ Le choise bleue  
Pratiques proposées (matériel)
1. Drôles d'insectes
  2. Tirer parti des ressources ordinaires de proximité (adaptation locale)  
→ Grilles, plaques, tapis et autres
- Les opérations plastiques  
Pratiques proposées (matériel)
1. Portes
  2. Carte à gratter effet de lumière ou Photophores (métal + calque + rhodoids)

#### Seconde partie de la journée

*Référence au cahier de charge*  
Mettre en place des ateliers de pratiques avec des outils, des supports, des techniques variées  
Construire des projets artistiques en lien avec d'autres domaines d'apprentissages :  
découverte du monde, agir et s'exprimer avec son corps, motricité fine.

#### Support théorique : Thème ou problématique ?

→ Le mouvement en exemple

#### Pratiques proposées (matériel)

1. Avec Giacometti (sculpture)
2. Avec Keith Haring (Branches ou fil de vigne)
3. Avec Paul Klee danse de la peur (collage)

### Mardi 6

#### Première partie de la journée

*Référence au cahier de charge* : Tirer parti des ressources patrimoniales locales  
Construire des projets artistiques en lien avec d'autres domaines d'apprentissages (Métissage de la langue - Rencontre linguistique) - Intéret pour les élèves

#### Support théorique : Exploiter la visite d'une exposition

→ Elaborer un carnet de visite

→ Des pratiques en prolongement

#### Pratiques proposées (matériel)

1. Collage cubiste (2 groupes)

#### Seconde partie de la journée

*Référence au cahier de charge* : Construire des projets artistiques en lien avec d'autres domaines d'apprentissages

Mettre en place des ateliers de pratiques avec des outils, des supports, des techniques variées

**Support théorique : Le cinéma comme inducteur**  
 → Tout en silhouette, l'illusion du mouvement.

**Pratiques proposées** (matériel)

1. **Paysages en silhouettes tunisiennes**
2. **Flipbook et phénakistiscope**

---

**Mercredi 7**

**Première partie de la journée**  
*Référence au cahier de charge : Construire des projets artistiques en lien avec d'autres domaines d'apprentissages (Maîtrise de la langue)*

**Support théorique : Hors d'œuvres d'art, découvrir les œuvres**

**AVEC les artistes**  
 → Mondrian – Paul Klee (référence locale) – Pierre Alechinsky - Le douanier Rousseau

**Pratiques proposées** (matériel)

1. **Alechinsky : Gravures + monotypes carte et photophore de table**
2. **Le douanier Rousseau : Collages**

Après-midi

**Conférence pédagogique : Le cahier personnel d'histoire des arts**

**Pas de pratiques**

---

**Jeudi 8**

**Première partie de la journée**  
*Référence au cahier de charge : Mettre en place des séances sur l'observation et la description d'œuvres d'art*

**Support théorique : Techniques d'analyse d'œuvres – le cahier personnel second niveau**  
 → Le jeu de l'œil  
 → Exemples de pratiques éclairantes

**Pratiques proposées** (matériel)

1. **Réalisation d'une page du CPHA de second niveau**
2. **Arbres aborigènes**

**Seconde partie de la journée**  
*Référence au cahier de charge : Mettre en place des séances sur l'observation et la description d'œuvres d'art et en tirer parti.*

**Bilan**

**Troisième partie de la journée**  
*Référence au cahier de charge : Analyse de pratiques, faire progresser les élèves.*

**Support : Exposition**

## LES ARTS VISUELS EN PROJETS

L'entrée par les apprentissages

## ÊTRE CONVAINCU

- Les apprentissages liés aux AV sont aussi fondamentaux que les autres.
- Espace d'apprentissage de la créativité
- Les projets en AV contribuent souvent à une meilleure ambiance de classe.
- Elles permettent parfois de « récupérer » certains élèves.
- Ils constituent un support de communication irremplaçable

## LE PLUS GRAND OBSTACLE

- « Lechsépakoifair enartplastiquede main »

## POUR AVOIR UNE IDÉE DES APPRENTISSAGES ATTENDUS

### Référentiel Cycle 2

**Du point de vue de l'élève :** L'élève doit être capable de ...

**Du point de vue de l'enseignant :** L'enseignant doit proposer une activité d'apprentissage ou mettre en place des situations qui permettent à l'élève de ...

#### De manière générale

- Exercer son imagination
- Développer sa curiosité et son inventivité
- Expérimenter des matériaux, des supports, des outils et des procédés techniques variés
- Utiliser le dessin dans diverses fonctions
- Choisir des moyens d'expression en fonction du projet
- Réinvestir dans de nouvelles productions
- Mettre les moyens techniques au service de l'expression
- Confronter les points de vue
- Préciser son regard
- Élargir son répertoire plastique
- Se questionner sur les choses et le monde
- Mieux connaître son environnement

#### 1. Le dessin (considéré comme prioritaire)

- Utiliser le dessin en relation avec d'autres formes d'expression
- Dessiner pour raconter, pour imaginer
- Affiner les gestes et les tracés
- Rechercher des solutions pour satisfaire des désirs explicites
- Expérimenter divers outils graphiques
- Exploiter divers supports
- Explorer les différentes formes de graphies dans l'art

#### 2. Les compositions plastiques (planes ou en volume)

- Agir sur les formes (les supports, les matériaux, les constituants...),
- Agir sur les couleurs (mélanges, contrastes, dégradés...)
- Agir sur les matières et les objets
- Produire des effets
- Approcher les notions d'organisation et de composition
- Exploiter les images et les objets pour des réalisations intentionnelles et réfléchies
- Reconnaître les objets de l'environnement comme des réservoirs de matières et de formes

#### 3. Les images

- Utiliser l'image en tant que : matériaux / document / support d'expression
- Identifier les images sous toutes ses formes
- Transformer les images selon une intention définie
- Comprendre le fonctionnement des images

#### 4) L'approche et la connaissance d'œuvres

- Réaliser des collections d'images et d'objets
- Enrichir ses collections
- Echanger et se questionner autour des collections
- Approcher la notion d'œuvres d'art : connaître quelques œuvres référencées sur la liste nationale et/ou locale / les comparer / les rapprocher des démarches et des productions des élèves.

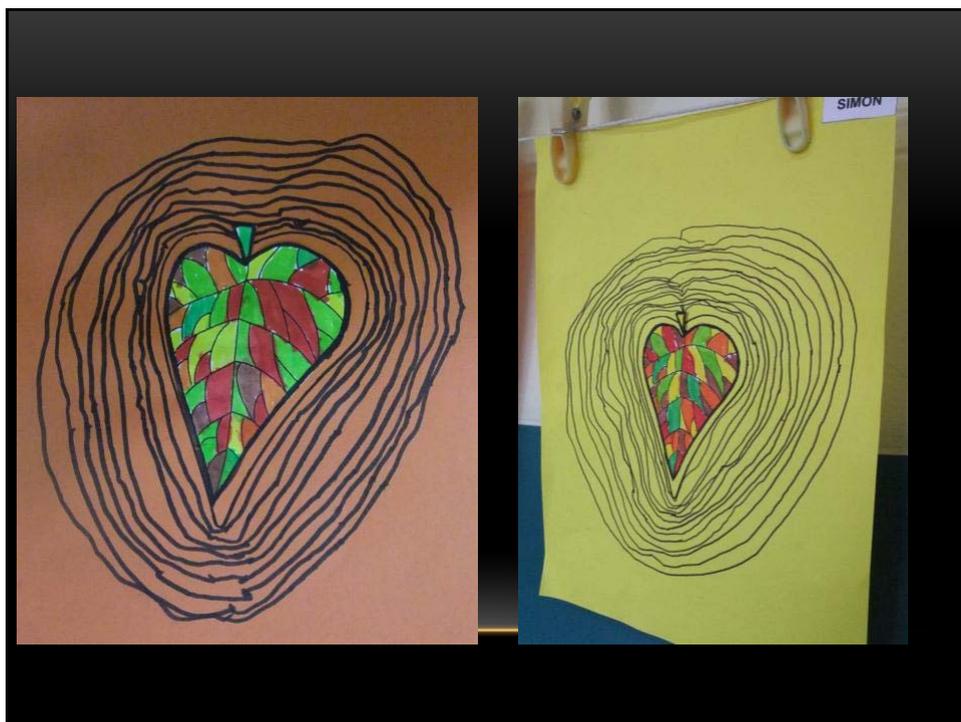
## POUR VÉRIFIER LA VALIDITÉ D'UNE PROPOSITION ACTIVITÉ OU APPRENTISSAGE ?

- **Exemple 1** → Le champignon avec des graphismes \*

**Activité** = exécution sans réflexion .

**Caractéristiques** : les réalisations sont identiques, sans apprentissages ou hors cadre.

- **Exemple 2** → Le bricolage de la fête des mères, de pâques ...
- **TOUT EST RATRAPABLE !**



## ACTIVITÉ : AU BOUT DU ROULEAU

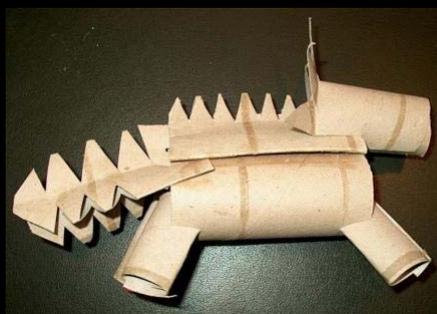
- Retrouver l'original



ETABLIR DES LIENS ENTRE LES ŒUVRES ET LES RÉALISATIONS DES ENFANTS



EXPLORER ET EXPLOITER LES QUALITÉS ET LES RESSOURCES EXPRESSIVES DE MATÉRIAUX



## POUR UNE ENTRÉE PAR LES APPRENTISSAGES

### Référentiel Cycle 2

**Du point de vue de l'élève :** L'élève doit être capable de ...

**Du point de vue de l'enseignant :** L'enseignant doit proposer une activité d'apprentissage ou mettre en place des situations qui permettent à l'élève de ...

#### De manière générale

- Exercer son imagination
- Développer sa curiosité et son inventivité
- Expérimenter des matériaux, des supports, des outils et des procédés techniques variés
- Utiliser le dessin dans diverses fonctions
- Choisir des moyens d'expression en fonction du projet
- Réinvestir dans de nouvelles productions
- Mettre les moyens techniques au service de l'expression
- Confronter les points de vue
- Préciser son regard
- Elargir son répertoire plastique
- Se questionner sur les choses et le monde
- Mieux connaître son environnement

### 4) L'approche et la connaissance d'œuvres

- Réaliser des collections d'images et d'objets
- Enrichir ses collections
- Echanger et se questionner autour des collections
- Approcher la notion d'œuvres d'art : connaître quelques œuvres référencées sur la liste nationale et/ou locale / les comparer / les rapprocher des démarches et des productions des élèves.

J'exploite tous les domaines d'activité :

Domaines	Nombre d'implications
Le dessin	
Les compositions plastiques	
Les images	
L'approche et la connaissance des œuvres	

#### Visuel qui permet

- de voir si l'activité proposée s'inscrit dans le cadre d'une pédagogie des apprentissages.
- de gérer la couverture de l'ensemble des objectifs et des domaines en termes de programmation.

## RENTRE PAR LES APPRENTISSAGES

- Exemple : Référentiel C1
- Développer une pratique créative
- Exercer sa capacité d'invention
- → Quelles propositions ou quelle situation pour permettre à l'élève de développer les compétences visées ?
- Proposer quelque chose ( une situation ou un projet ) qui amène l'élève à : imaginer, inventer , transformer

Pour développer une pratique créative  
 Pour permettre à l'élève d'exercer sa capacité d'invention

### Quelle situation inductrice ?



#### a) Proposer du matériel

Donner des boîtes en carton, les faire transformer en ...

#### b) Donner des exemples : je peux m'inspirer d'une œuvre, d'une pratique d'artiste...

→ Faire découvrir un procédé d'artiste

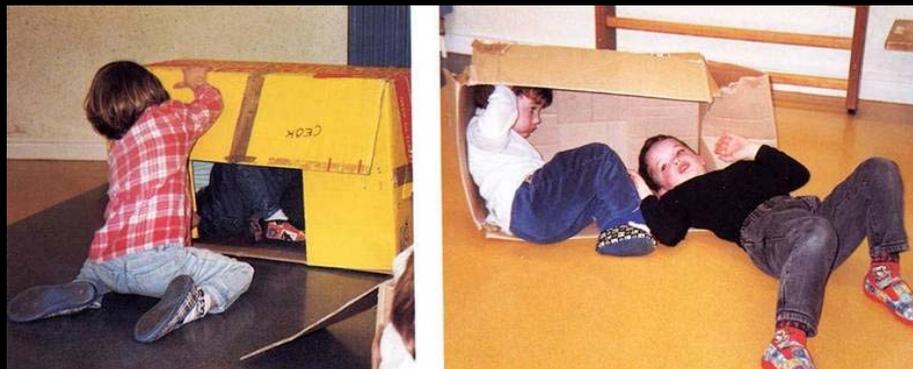
→ Le frottage sur branches, les maisons de lutins.

→ Lire un album : " La chaise bleue " de Boujon.

→ Découvrir l'album de Tomy Ungerer : " CLIC CLAC "

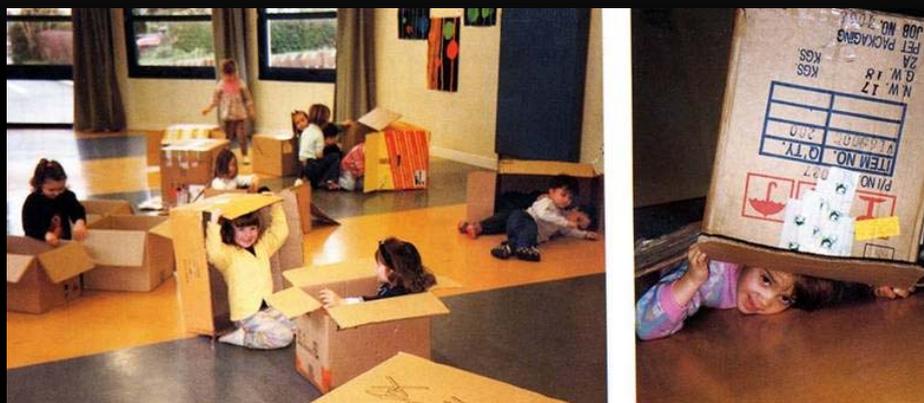
## CHOISIR UNE SITUATION INDUCTRICE SPONTANÉE

- Exemple 1 : Proposer du matériel  
Donner des boîtes en carton



19

## Prendre le temps du jeu



...et de l'observation

20

IMAGINER INVENTER TRANSFORMER



ET SI C'ÉTAIT UNE MAISON ?



PROJET CASE







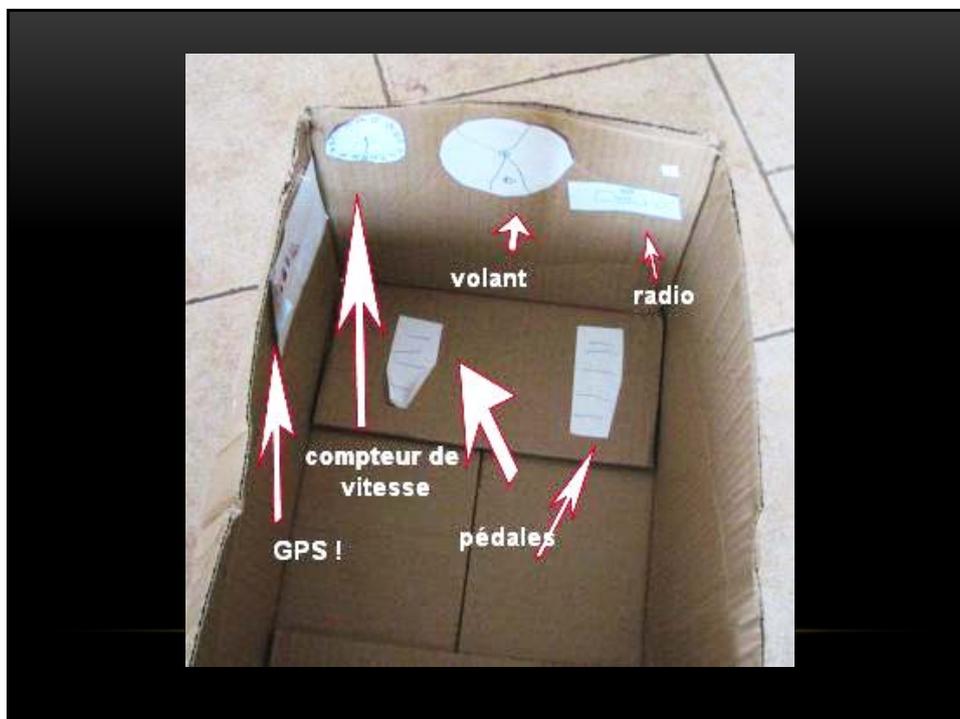
## IMPOSER UNE CONTRAINTE

- En faisant une proposition

*"Je vous propose de transformer vos boîtes en voitures".*

*\* Citation*

## RENDRE VISIBLE L'INVISIBLE



## S'INSPIRER DES RESSOURCES EXTÉRIURE

→ Pour amener les élèves à **faire comme...**

- Montrer des œuvres dans lesquelles la compétence visée s'exprime

Les procédés surréalistes



31

## CONCEPTUALISER POUR ÉVITER LA SIMPLE COPIE

*Pour que l'élève puisse s'approprier le projet (faire comme), l'enseignant doit aider l'enfant à **conceptualiser** l'œuvre.*

*Comment ? en posant des questions*

« Qu'a fait l'artiste ? Comment a-t-il fait ? »

- *Il utilise le frottage comme motif*
- *Il a inventé un système pour faire des formes et des lignes au hasard.*
- *Il a fait apparaître des images à partir de ces formes et de ces lignes.*



32

## DÉFINIR DES OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

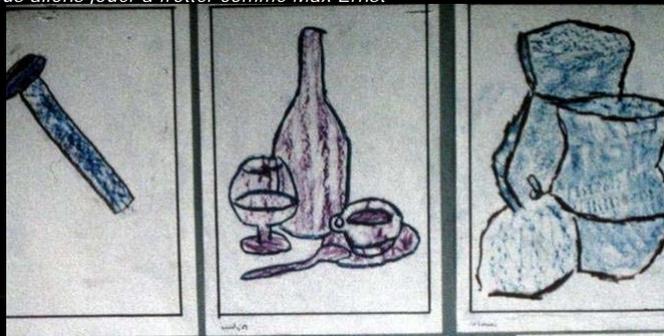
- De quoi doit il être capable ? = Objectifs opérationnels (évaluables !)
- Exemples → Il doit pouvoir :
  - Mettre en œuvre la démarche de l'artiste ( pour la comprendre )
  - Trouver d 'autres systèmes permettant de produire des trames aléatoires
  - Proposer d 'autres systèmes de mise en évidence.
  - Produire des images cohérentes à partir d 'indices.
  - Repérer et identifier ces procédés dans des œuvres d'art.

33

## RENFORCER LA SITUATION EN DONNANT DU SENS À L'ACTIVITÉ

Par le jeu, l'imitation :

*" Nous allons jouer à frotter comme Max Ernst "*



34

## CONSCIENTISER LE PROCESSUS CRÉATIF

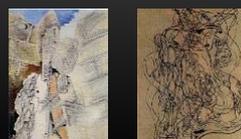


Amener les élèves à dire comment ils en sont arrivés là.

→ Inducteurs formels et chromatiques

35

## ELARGIR LE CONCEPT



- Proposer aux élèves des activités ouvertes autour de ces principes

1. Inventer un système pour faire des lignes et des formes au hasard
2. Faire apparaître des images à partir de ces lignes et de ces formes

- La proposition est correcte quand l'enfant peut se poser des questions.

Quelles questions ?

1. *Comment réaliser une « machine » à formes et à lignes ?*
2. *Quel système de mise en évidence pour montrer ce que je vois ?*

36

## EXEMPLE DE MACHINE À LIGNES

- Le tampon ficelle



37

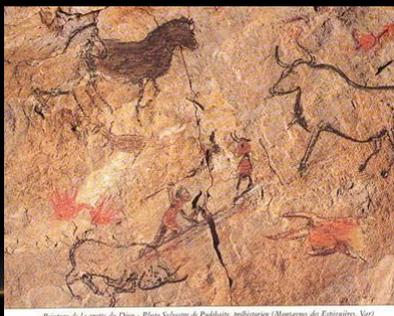


38

## RENFORCER LA SITUATION EN DONNANT DU SENS À L'ACTIVITÉ

### En proposant un ancrage historique

- Le "peintres" préhistoriques récupéraient certaines fissures de la caverne pour commencer leur dessin. Faisons comme eux.



Peinture de la grotte de Lascaux - Plaque Sylvain de Pablat, préhistorien (Montagne de Espignac, Vézère)

39



40



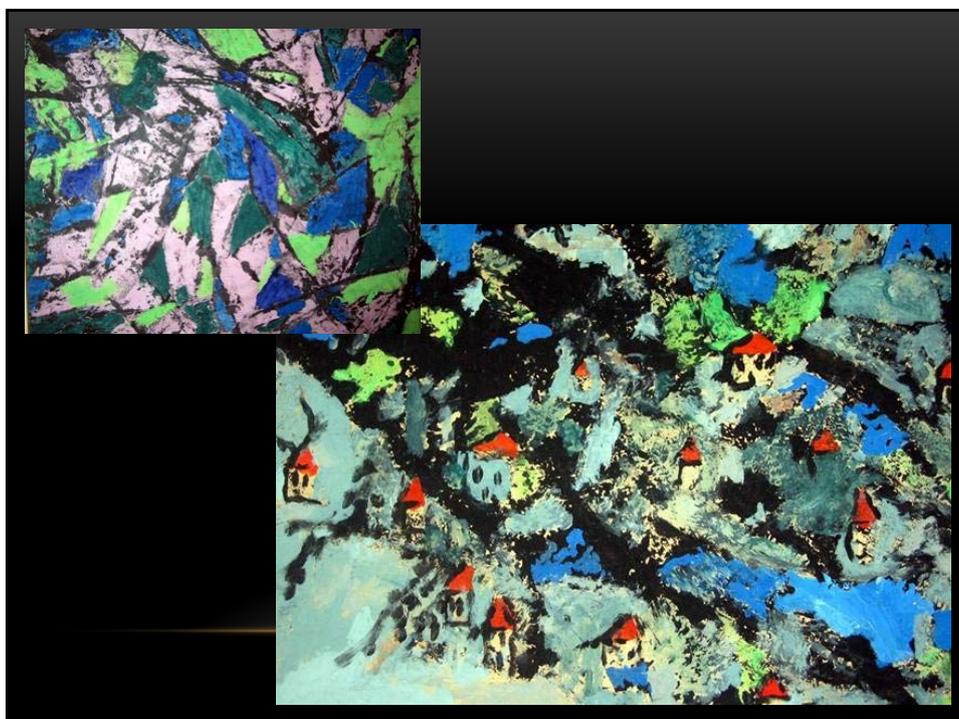
41

## LAISSER FAIRE L'IMAGINATION



Gustave Moreau : La tentation de Saint Antoine  
Version- tu imagines ce que tu veux ! ( un peu comme les noirs )

POUR CEUX QUI N'ONT PAS D'IMAGINATION  
CACHEZ CE SAINT ...



## L'ALBUM COMME INDUCTEUR FAIRE COMME ...

- Exemple 3 : " *La chaise bleue* " de Boujon



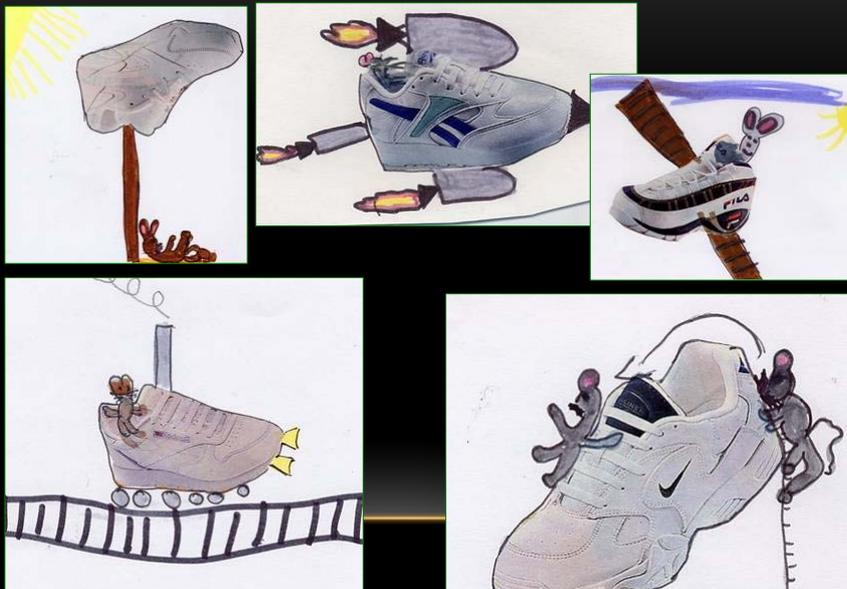
45

## ENONCER CLAIREMENT LA CONSIGNE

- Il faut toujours que l'enfant puisse récupérer la consigne ou la proposition de recherche de manière interrogative. C'est le seul moyen d'éviter les productions dites en ribambelles.
- Enseignant : " *Je vous propose de jouer avec les objets comme Escarbille et Chaboudo, mais pas tout à fait ... Vous allez choisir des objets et les transformer en autre chose* "
- L'élève se pose des questions = Réponses personnelles.
  - 1) Quel objet de départ vais-je choisir ? ( images, objets )
  - 2) En quoi est-ce que je veux le transformer
  - 3) Comment vais-je montrer ces transformations ?
  - 4) Que faut-il rajouter pour que l'objet devienne autre chose ?

46

Une chaussure c'est le pied !

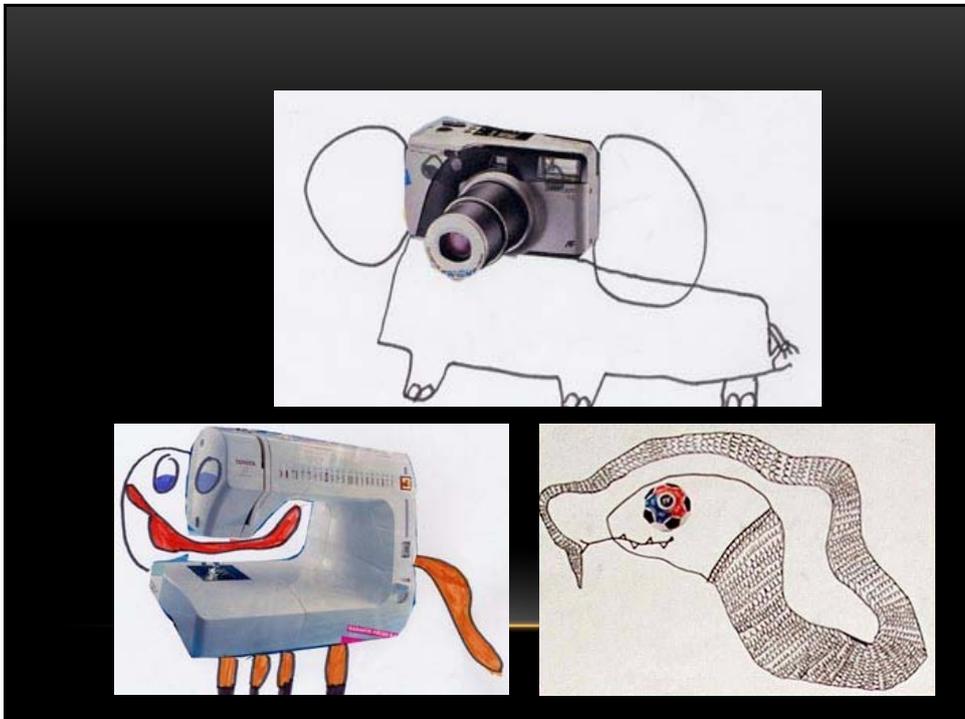
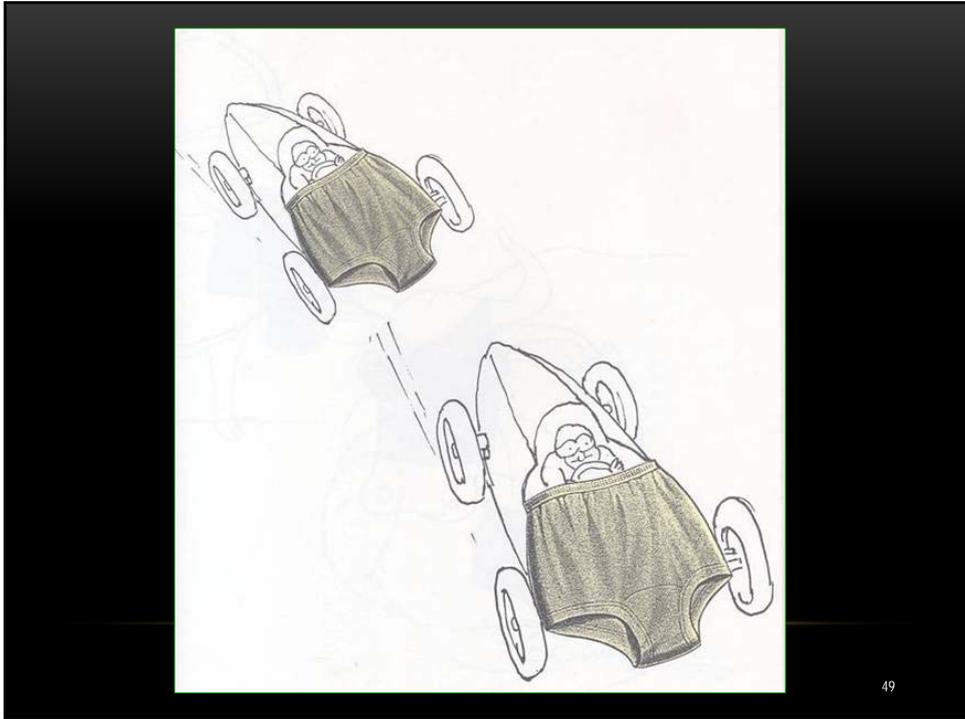


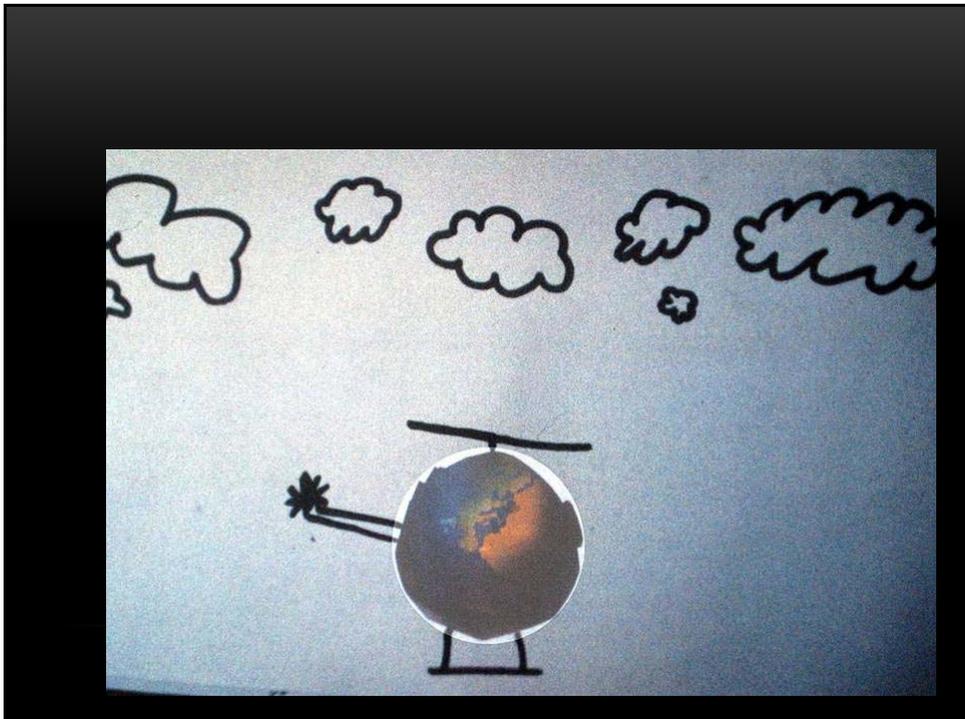
CHOISIR UNE SITUATION INDUCTRICE ...

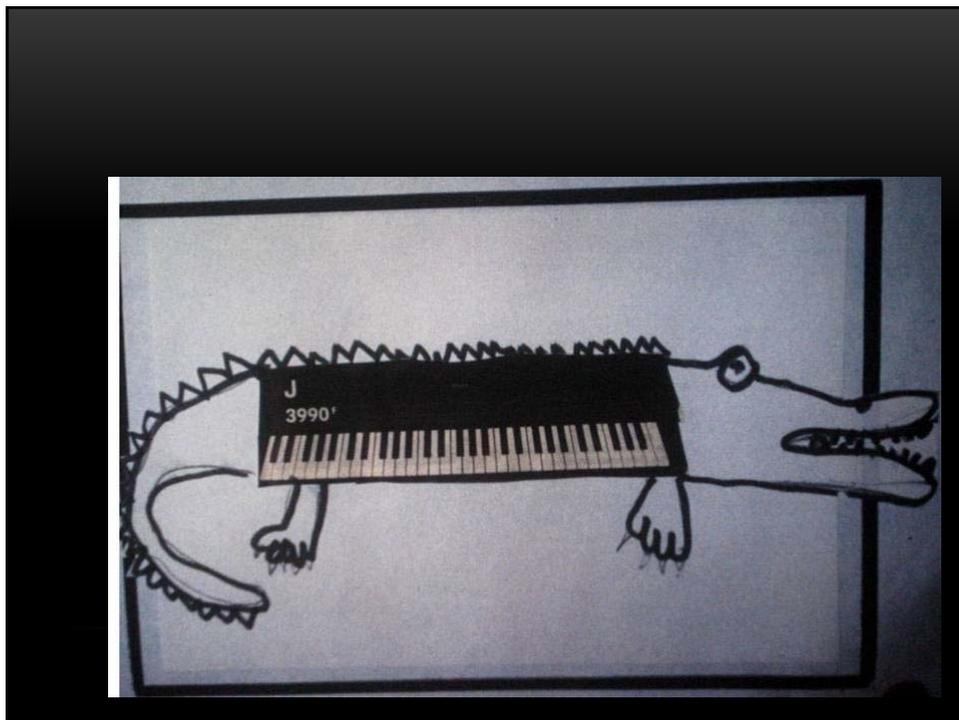
- **Exemple 3 : Observer un album**

"CLIC CLAC" de Tomi Ungerer



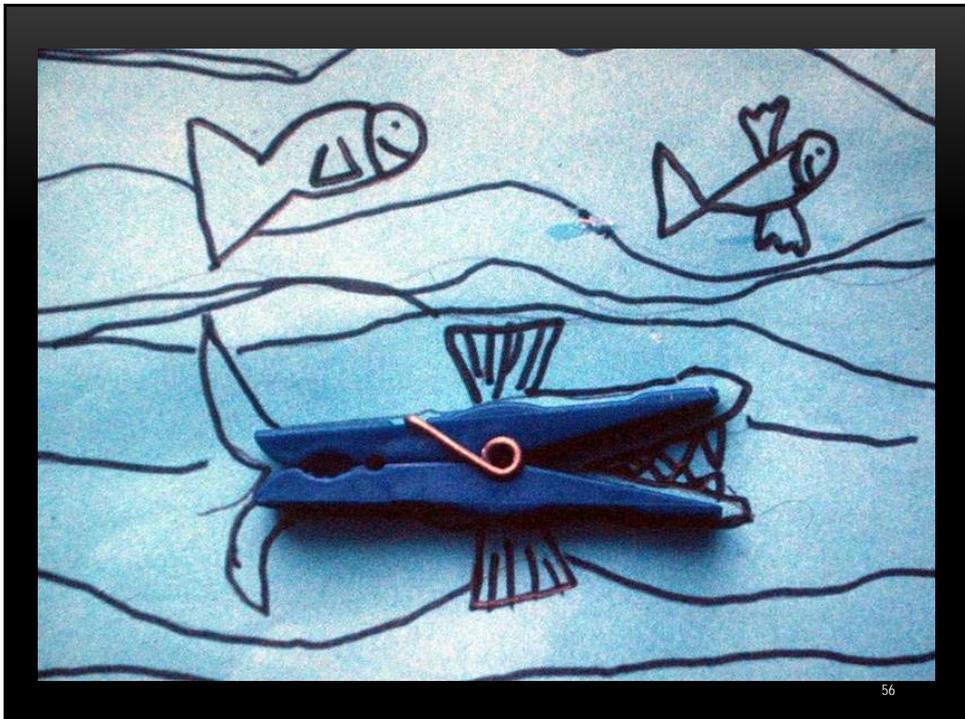
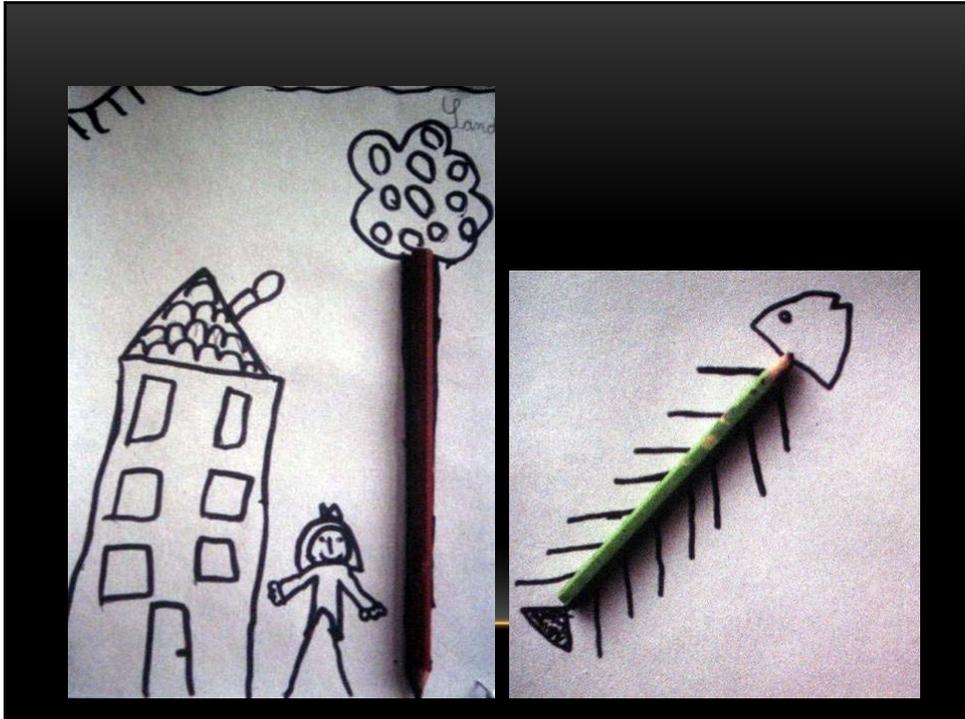


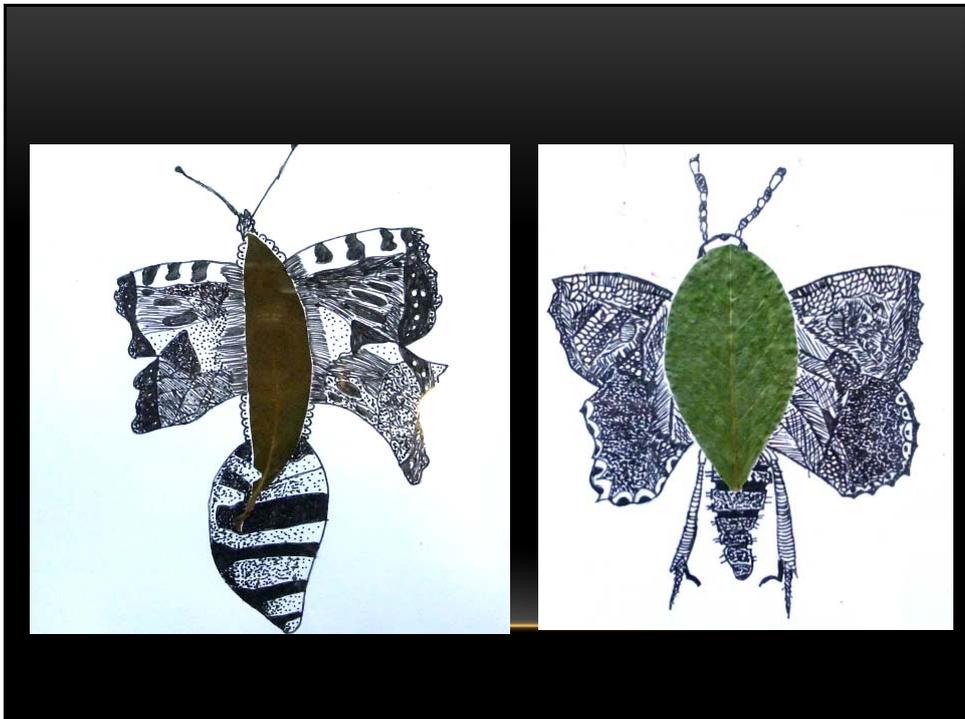


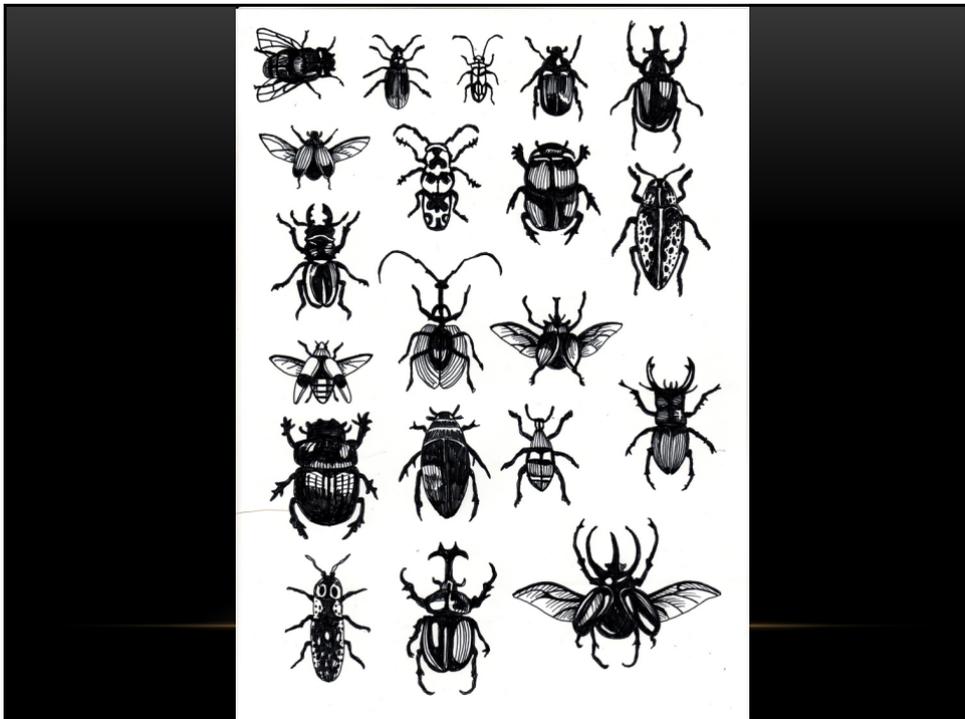


## EVALUATIONS FORMATIVES

- Que se soit au cours du travail ou en fin de séance, il est fondamental de se retrouver de manière collective autour des travaux. L'observation et l'analyse des productions permettent de :
  - a) **Conscientiser la réalisation** ou le procédé par le langage.  
*( Seul, ce qui est nommé peut être considéré comme acquis )*
  - b) **Reformuler la consigne** : " *Est-ce bien ce que j'ai demandé ?* "
  - c) **Relancer l'activité** : " *As-tu vu comment a fait Pierre? Il a utilisé un véritable objet. On pourrait nous aussi ...* "







## Les opérations plastiques

ISOLER	REPRODUIRE	TRANSFORMER	ASSOCIER
priver du contexte supprimer séparer effacer cacher cadrer extraire découper détacher dissimuler faire ressortir montrer choisir différencier distinguer valoriser entourer encadrer désigner révéler voiler dévoiler souligner surligner	copier doubler photographier, filmer refaire répéter multiplier imprimer	Changer modifier fragmenter dissocier effacer supprimer ajouter combiner déplacer inverser intervertir remplacer déformer changer d'échelle enfermer emballer compresser changer le contexte métamorphoser transposer	rapprocher juxtaposer superposer intercaler alterner faire cohabiter relier opposer réunir joindre lier assembler rassembler imbriquer combiner intégrer compléter ajouter prolonger entasser empiler accumuler collectionner