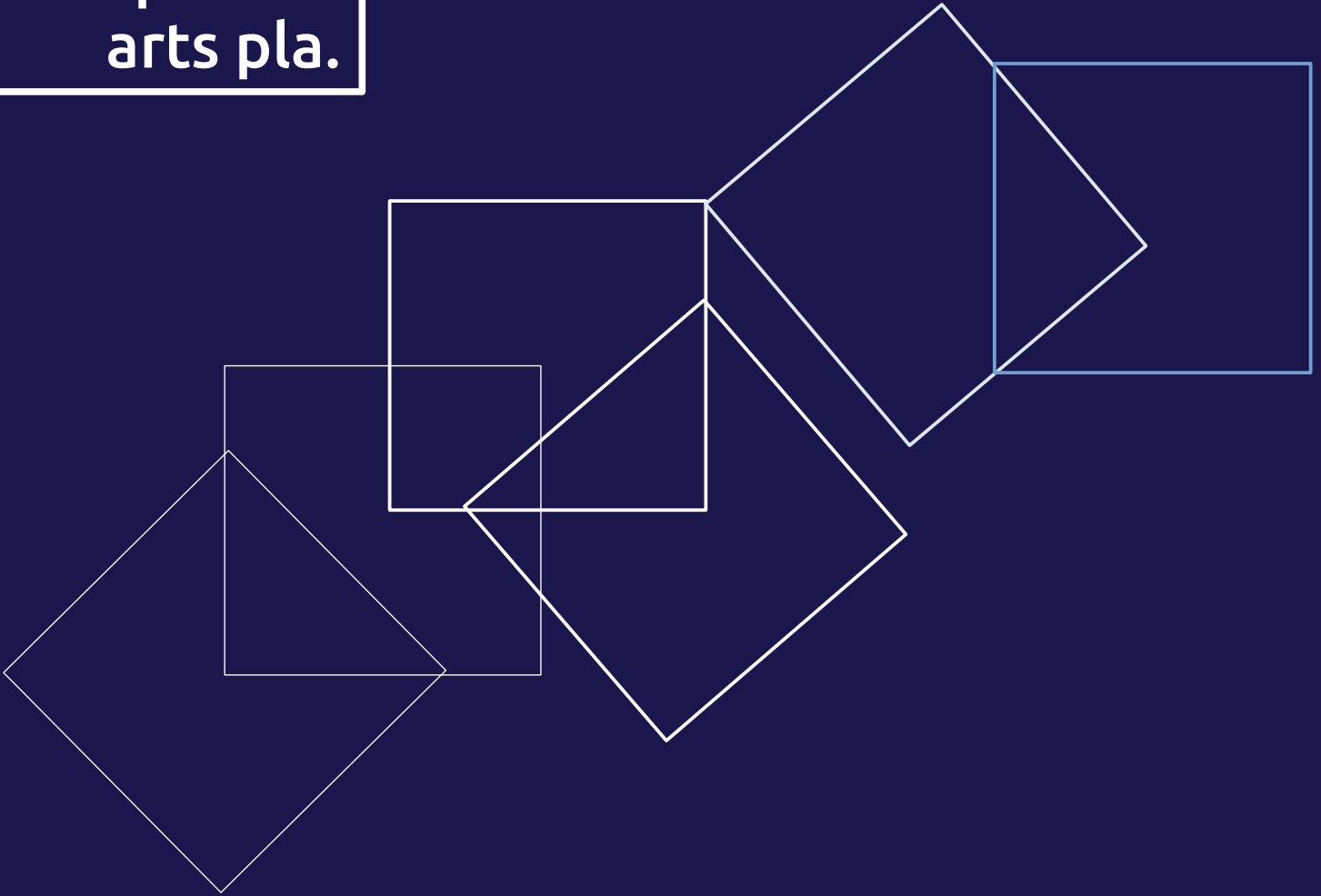


**Séquence
arts pla.**



**Photographier, mettre en scène,
raconter, exprimer...**

O

Première découverte

Invitation à ...

Explorer l'appareil photographique ou la tablette
(fonctions de base).

Explorer :
le cadrage,
le point de vue,
le flou/ le net...

Trier des photographies,
jouer à catégoriser...

(ateliers libres , supports inducteurs,
Ateliers d'accueil...)

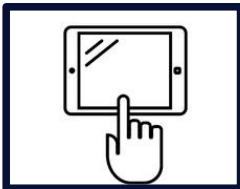


1

Découvrir, explorer

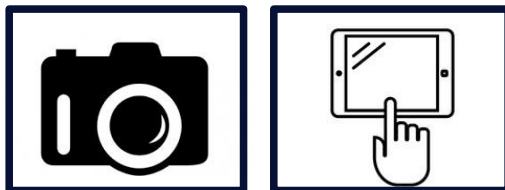


1. Choisir une figurine.



2. A chaque étape, choisis ton lieu pour photographier ton animal.

PRATIQUER

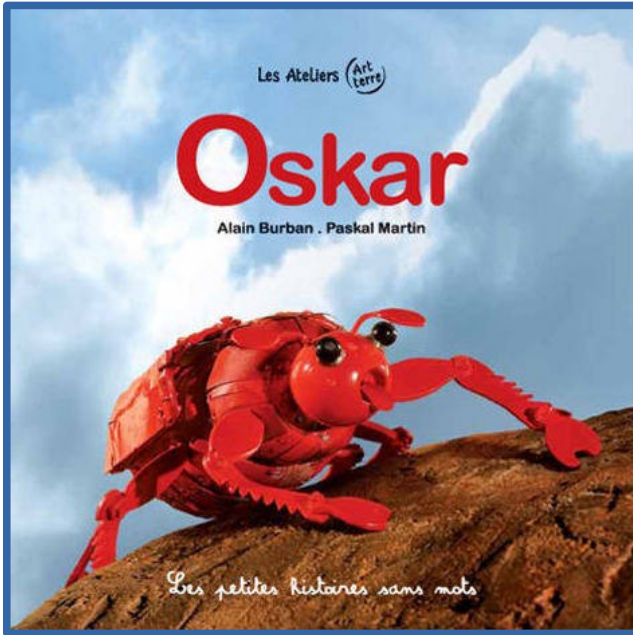


Le plus **près** possible.

3 photographies différentes

MISE EN RÉSEAU

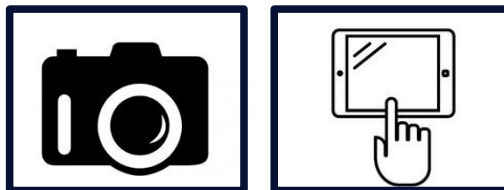
Des stratégies possibles :



GROS PLAN
TRÈS GROS PLAN
DÉTAIL
ÉMOTION
CADRER
SE POSITIONNER



PRATIQUER



Le plus **loin** possible.

3 photographies différentes

MISE EN RÉSEAU



https://www.editionsdesgrandespersonnes.com/portfolio_page/vu-den-haut-marie-poirier-mai-2016/



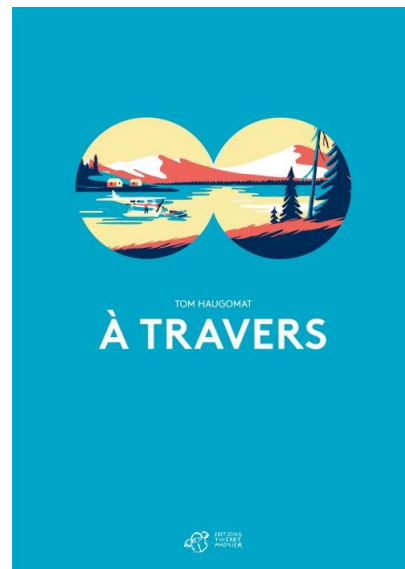
<https://www.actes-sud-junior.fr/9782330066338-l-bruno-gibert-bapteme-de-l-air.htm>

Des stratégies possibles :

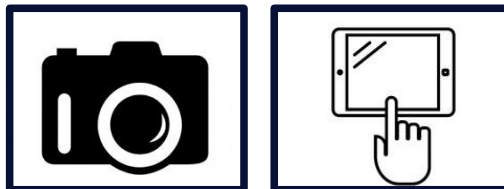
VUE AÉRIENNE
VUE D'EN HAUT
VUE DE DESSUS

VUE EN PLONGE
TOUT PETIT
MINUSCULE

PLAN TRÈS LARGE



<http://www.editions-thierry-magnier.com/9791035201708-l-tom-haugomat-a-travers.htm>



Presque cachée.

2 photographies différentes

MISE EN RÉSEAU

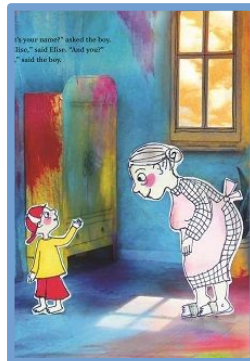
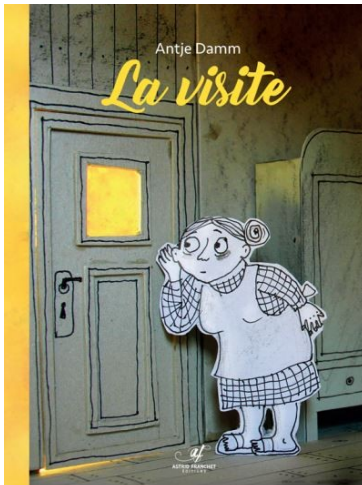
Robert DOISNEAU



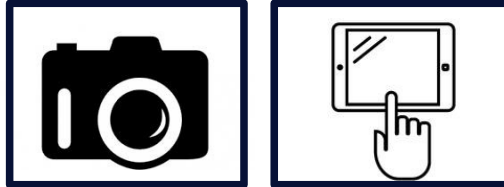
La première maîtresse - paris- 1935



Le petit tzigane de Montreuil - 1950



PRATIQUER



Au milieu d'un désert.

2 photographies différentes

MISE EN RÉSEAU

Tatsuya
TANAKA

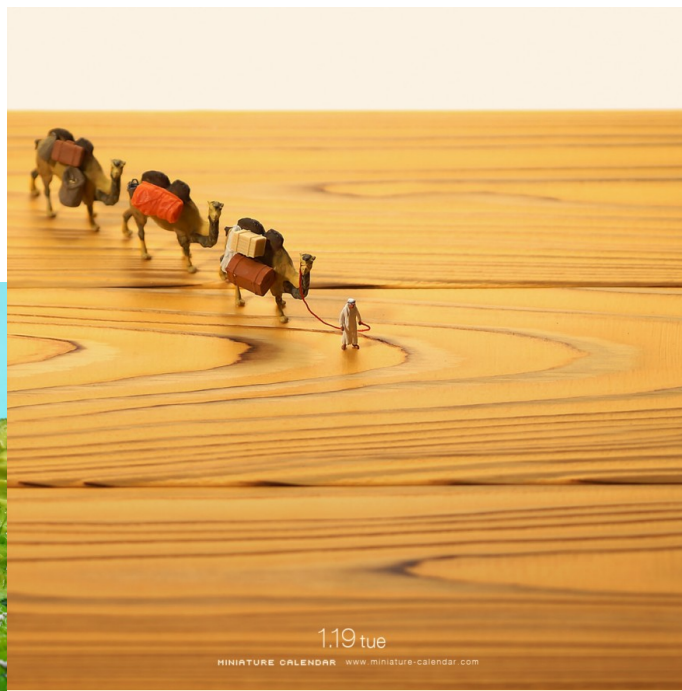
<https://miniature-calendar.com/200810>

DÉCOR
MISE EN SCÈNE

VUE
D'ENSEMBLE

DÉTOURNEMENT

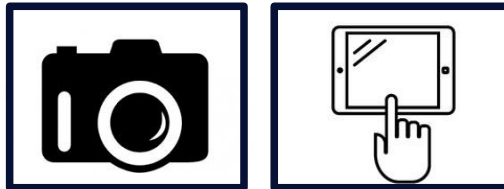
NARRATION



2

Expérimenter, créer

PRATIQUER



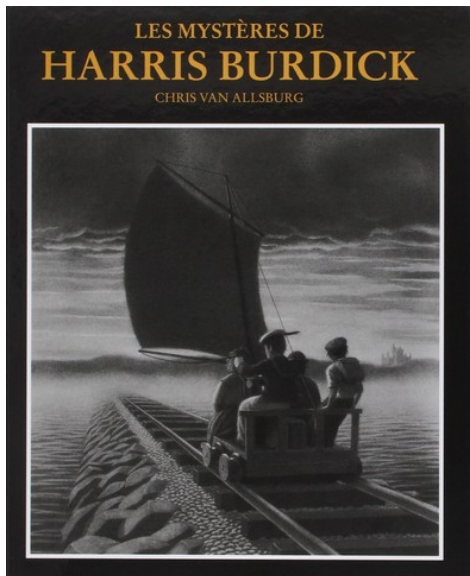
Ici ça fait **peur**
en 3 images !

MISE EN RÉSEAU



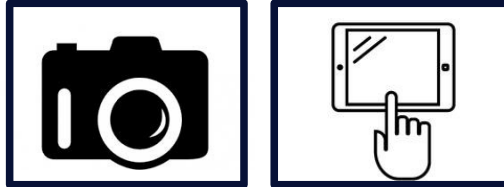
Christian Boltanski – Théâtre d'ombres

OMBRE
LUMIÈRE
AGRANDISSEMENT
DÉFORMATION
CONTRASTE
PROJECTION
ANGOISSE
MYSTÈRE



Chris Van Allsburg, *Les mystères de Harris Burdick*, L'école des Loisirs, Paris, 1985

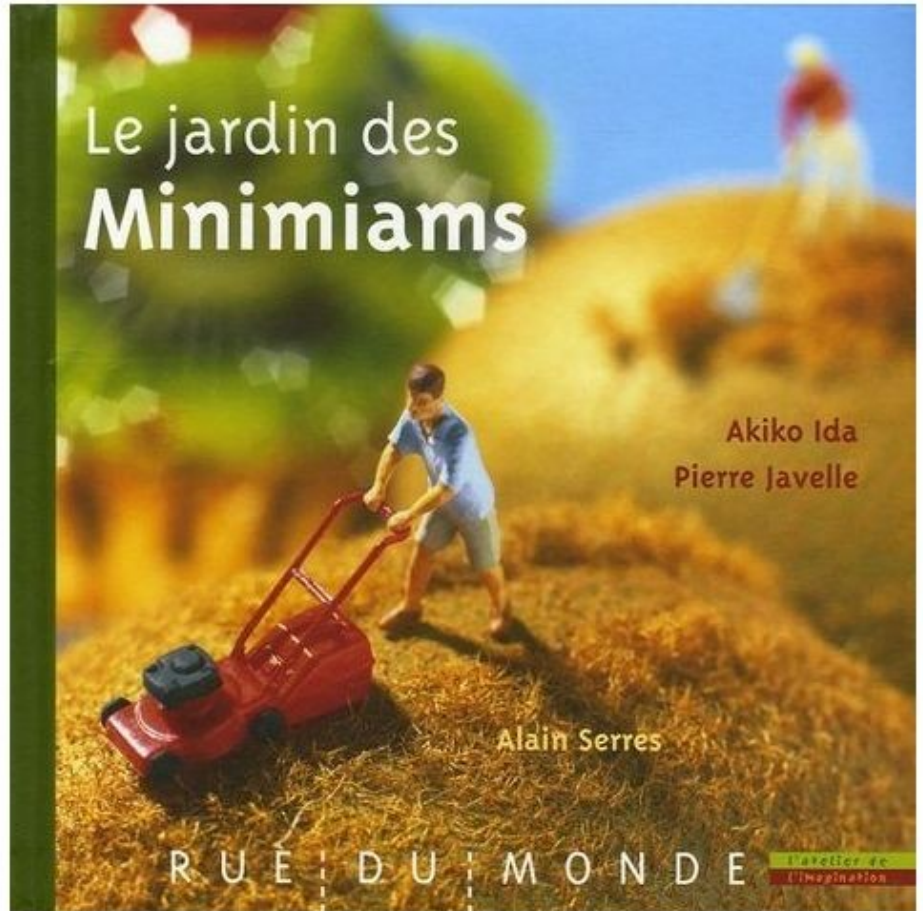
PRATIQUER



**Ici tout va bien
en 3 images !**

MISE EN RÉSEAU

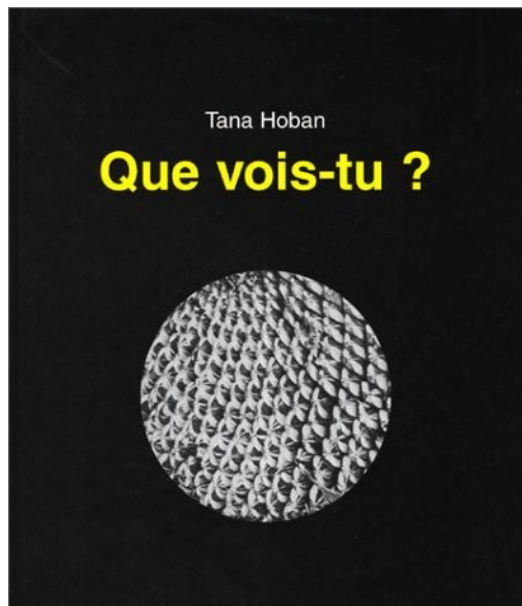
DÉCOR
MISE EN SCENE
MINIATURE
POÉSIE
DÉCALAGE
IMAGINAIRE
DÉTOURNEMENT
LUMIÈRE



3

**Verbaliser : décrire,
catégoriser, nommer**

VERBALISER



Découverte de l'imagier :

Que vois-tu ?

Montrer la notion de détails et gros plan.

Intention de l'enseignant : ne surtout pas induire la notion de gros plan, elle doit être implicite.

Tri d'œuvres

Par groupe de 3.

« Vous avez des photographies d'art devant vous.

Classez-les comme vous le voulez. Attention vous devrez expliquer votre classement aux autres. »

Prévoir si besoin des supports pour matérialiser les catégories, des post-its (cycles 2, 3) pour nommer les catégories...

TRIER - CATÉGORISER



André Kertész
1927 fils du
téléphone.JPG



anne garde, ST,
1983.JPG



aurel bauch,
nature morte aux
oeufs, 1930.JPG



Aurel Bauh vue
en contre
plongée, 1935
JPG



brandt-Nude.jpg



doisneau, la
poterne des
peupliers,
1934.JPG



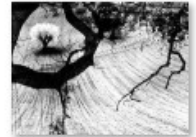
Elsa Thiemann,
Forks, 1930.jpg



Escalier de
l'Hôtel de
Beauvais,
1984.JPG



Florence Henri La
chaise.jpg



giacomelli-paysa
ges3.jpg



giacomelli-venis
e.jpg



Hausmann,
Chrysantheme,
195.JPG



henri cartier
bresson, la
hyere, 1932.JPG



Jean et Albert
seeberger, la
grande roue,
1955.JPG



Jean Modal, vue
en contre
plongée de
passants, 1928....



pierre boucher,
nature morte (verre et carafe)),
1935.JPG



pierre boucher,
nature morte
(charbon),
1945.JPG



stettnerR.jpg



Vivian Maier
Selfportrait
sd.JPG

VERBALISER

Si les élèves ont des difficultés ou sont loin des attendus, apporter une aide en indiquant aux élèves de se positionner à la place de celui qui a pris la photo « où est le photographe quand il prend la photo, comment se positionne-t-il ? »

Tri du corpus possible : mise en commun

CADRAGE :

plongée, contre plongée, gros plan, plan moyen, flou, netteté...

SUJET DE REPRÉSENTATION :

Corps, architecture, paysage, objet, végétation...

EMOTIONS :

Solitude, tendresse, bonheur, angoisse...

Réaliser un affichage avec les notions illustrés par des clichés du corpus et des productions d'élèves si elles sont pertinentes.

4

Créer, présenter

PRATIQUER

Mon école imaginaire !

Prendre une photographie en ayant une intention liée à une émotion / une sensation / un sentiment.

Par groupe , choisir une entrée dans la liste* :

Joyeuse (Un parc d'attraction)

Hantée et mystérieuse

Magique (un château de conte)

Minuscule (école vue par les géants)

Gigantesque (école vue par des fourmis)

« Prendre quatre photographies qui montrent que votre école est (choix du thème) ... »

Vous pouvez regarder les affichages pour vous souvenir de tout ce que nous avons travaillé sur la photographie

PRATIQUER

Déroulement :

- 1.Par groupe de 3 ou 4 choisir le thème***
- 2.Chercher dans l'école les lieux et le cadrage qui correspondent au thème (cadre carton)**
- 3.Avec une tablette/appareil photo, chaque élève réalise sa prise de vue (peut effacer et recommencer).**
- 4.Projeter, imprimer, verbaliser pour confronter les propositions.**
- 5.Exposer sa photographie : rédiger son cartel (légende) et choisir le lieu de présentation.**

Critères de réussite :

Engager des choix (points de vue, cadrages, lumière...) qui permettent de donner l'intention voulue à sa prise de vue photographique de l'école...

Comprendre l'activité d'un élève :

Quelles activités d'apprentissage ?



Quelles actions ? (dans sa tête, avec son corps, seul, avec les autres...)

1

2

Comprendre l'activité d'un élève :

Quelles activités d'apprentissage ?



Quelles actions ? (dans sa tête, avec son corps, seul, avec les autres...)

3

4

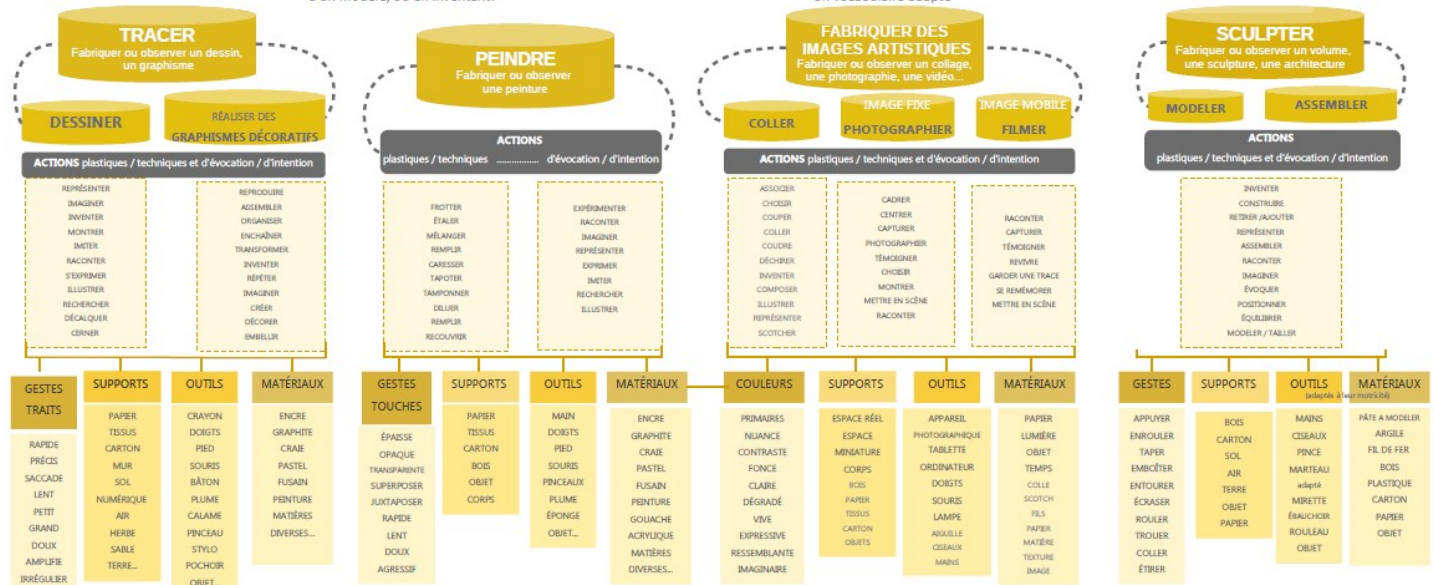
LES ARTS PLASTIQUES

A travers des situations d'exploration, d'expérimentation et de création, l'élève sera amené à :

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté

Cycle 1
Enfants
de 2 ans à 6 ans



Pistes pour proposer et créer des situations adaptées qui favorisent l'imaginaire et suscitent une démarche créative centrées sur les **potentiels** de l'enfant

Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures en VIVANT, EXPRIMER et/ou en REPRÉSENTANT des ÉMOTIONS

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : visagérien (jeux - bouche - corps) - expression - couleur - ligne - trace - geste - collection - texture - animalier...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : avoir peur - aimer - être en colère - se sentir bien - être doux - être agressif - tracer - dessiner - associer - froter - étaler - assembler...

Produire des TRACES en explorant et inventant des GESTES, des OUTILS, des MATÉRIAUX et des TECHNIQUES

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : motif - inventaire - collection - ombre - empreinte - trace - land art - forme - matière - matériaux - sable - encre - craie...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : froter - tamponner - tracer - dessiner - photographier - peindre - réaliser des empreintes - raconter - composer - associer - combiner...

Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures pour SE REPRÉSENTER RESEMBLANT - SE DÉFORMANT - SE RÉ-INVENTANT...

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : portrait - auto portrait - en entier - en morceaux - fragment - corps - membres - photomontage...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : se modeler - se dessiner - se peindre - se photographier - se maquiller - se transformer...

Créer des objets, des assemblages, des dessins pour SE DÉPLACER dans le MONDE RÉEL ou dans un MONDE IMAGINAIRE

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : oiseaux - insectes - voitures - ciel volant - objet roulant - parcours - objet volant - créature - engins...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : raconter - inventer - assembler - construire - dessiner - équilibrer - rouler - voler - planer - marcher - ramper - transporter - changer de monde...

Créer des objets, des constructions, des images pour SE PROTÉGER

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : cabane - abris - maison - grotte - cage - vêtement - costume - ornement - motif - bijoux - coffre - identité - nid - respirer - village - chantier...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : habiter - se réfugier - se cacher - se transformer - se parer - fabriquer - construire - assembler - parler - débattre - se déguiser - équilibrer - dessiner...

DOCUMENT : M. Bouron - formatrice ESPÉ Caen 2017 - Source : bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015



ARTS PLASTIQUES

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations variées et ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo, création numérique... La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constante. Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.

Cycle 2

Elèves de 6 ans à 9 ans

Dans toutes les situations d'enseignement proposées **chaque élève** doit pouvoir :
S'ENGAGER - IMAGINER – CRÉER – INVENTER – RECHERCHER – RATER/RECOMMENCER – EXPÉRIMENTER – PRÉSENTER – ÊTRE AUTONOME

S'approprier un élément du monde réel (image, fragment de matière, objet...) et utiliser sa créativité pour le transformer.

Prélever (pas le dessin, le découpage, la photographie, l'observation, la récolte...) un fragment du quotidien et par des actions plastiques (répétition, superposition, modification, ajout...) le rendre artistique (imaginaire, poétique...).

Détourner son sens, modifier (les couleurs, la matière, la forme), décomposer/recomposer, intégrer, mélanger, organiser... toutes ces actions auront comme objectif de donner au réel une dimension poétique.

Réaliser une production expressive (peinture, collage, sculpture...) **avec** **préparation en expérimentant** directement avec la matière ou les matériaux à disposition.

Rechercher des effets de couleur (mélange, dégradé, contraste...) de texture (épaisse, fluide, transparente, opaque...), en explorant des outils (graphiques, pincesaux, pinceaux...) et des gestes (vif, lent, précis, spontané...) variés.

Représenter une émotion non-figurative (traces, volumes...) ou figurative, issue du réel, de l'imaginaire ou d'une histoire (portraits, paysages, scènes, mondes, créatures...).

Passer du réel à l'imaginaire en observant son environnement

Choisir un point de vue, un cadrage pour représenter (photographie, dessin, modelage, assemblage...). Pratiquer dedans, dehors..., de près, de loin, de dessous, de dessus, zoomer, se reculer... utiliser des outils qui transforment la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).

Rechercher des moyens de transformer le réel pour déformer, étonner - imiter/exagérer - faire rêver - susciter des émotions - raconter...

Fabriquer une construction imaginaire (modelage, assemblage...) **sans** **préparation**, en expérimentant directement avec la matière ou les matériaux à disposition (argile, bois, carton, papier...).

Créer et explorer des volumes en réinvestissant des gestes plastiques connus : coller, superposer, modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, orienter, concentrer, disperser...

Inventer des constructions, des habitats, pour des habitants de différentes natures (insectes, figures réalistes - imaginaires...). Réaliser des constructions éphémères (cabanes, jets, paais...) à son échelle dans un espace naturel (forêt, parc...) ou un espace construit (cour, classe...).

Utiliser un langage plastique (dessin, peinture, collage...) pour imaginer et/ou raconter des histoires.

Expérimenter toutes les possibilités de la technique du dessin (varier les supports, outils...). Organiser son histoire en une ou plusieurs parties (composition, vignettes, séquences...). Articuler le texte et l'image pour créer des illustrations, des bd...

Présenter (carnet de voyage imaginaire, objet réel, livre, objet, bd...), donner à voir (théâtre kamishibai, dessin animé, stop motion...), diffuser (blog, site...) sa narration imagée.

Découvrir des effets, des textures... grâce à un travail de recherche plastique. Créer et présenter des collections.

Expérimenter avec des outils, des supports et des matériaux (en 2 ou en 3 dimensions) connus ou nouveaux.

Explorer, cuisiner, inventer, innover... pour observer toutes les possibilités du ou des matériaux. Collecter, inventorier les expérimentations sous forme par exemple d'échantillons (textures, peau, plumes, pots...), de collections (de sentiments, d'images, d'objets imaginaires...). Le travail peut être présenté dans le musée de la classe ou sous forme d'imagier...

Les 3 entrées du programme sont à aborder **chaque année** du cycle, de manière isolée ou mises en relation :

La représentation du monde

L'expression des émotions

La narration et le témoignage par les images

2D

DESSIN

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TRAITS
DESSINER - TRACER - GRAVER
CALQUER - HACHURER
GESTE "LÉNT" - RAPIDE AMPLÉ
- SACCADÉ - RÉDUIT...

MATÉRIAUX
GRAPHITE (mine) - ENCRE
FILS - PEINTURE - MATIÈRES
PIVETS...

SUPPORTS
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE (écran...)
CARTON - MUR - BOIS - AIR
TISSU - SOL...

OUTILS
SOURIS - STYLET - CRAYONS
STYLO - FUSAIN - MINE DE
PLOMB - MARQUEUR - PLUME
CALAME - PINCEAU...

PEINTURE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TOUCHES
DILUER - PEINDRE
MÉLANGER - CONTRASTER
GRATTER - APLAT - DÉGRADIER
TAMPONNER - ÉPATER - LIER

MATÉRIAUX
PEINTURE - PASTELS - HUILE
GOUACHE - ACRYLIQUE - LAQUES
AQUELLE - PIGMENT - ENCRE

SUPPORTS
TOILE - BOIS - MUR
NUMÉRIQUE (TABLETTE,
ÉCRAN...) - PAPIER - TISSU
PLASTIQUE - MÉTAL

OUTILS
PINCEAU - BROSSÉ -
ROULEAU - MAIN DOIGTS -
STYLET ÉPONGE - OUTILS
INVENTÉS - OBJETS - COUPEAU
- SOURIS

COLLAGE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES PLASTIQUES
DÉCOUPER - RECADRER DÉCOUPER
ASSEMBLER - FRAGMENTER - ISOLER
DÉTOURNER TRANSFORMER
COMPOSER - FUSIONNER...

MATÉRIAUX
IMAGE EN PAPIER - COLLE
IMAGE NUMÉRIQUE - TEXTURE
SCOTCH - AGRAFES...

SUPPORTS
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE (écran...)
CARTON - TOILE
BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE,
ÉCRAN...)

OUTILS
CISEAUX - STYLET
MAIN / DOIGTS - SOURIS
IMPRIMANTE - CRAYONS...

**PHOTOGRAPHIE
VIDÉO**

IMAGE FIXE - MOBILE

GESTES PLASTIQUES
CADRER - COMPOSER - MONTER -
CHOISIR UN POINT DE VUE -
REToucher - METTRE EN SCÈNE...

MATÉRIAUX
LUMIÈRE - PIXELS - PAPIER

SUPPORTS
ÉCRAN - PAPIER - MUR -
INTERNET (SITE, BLOG...)

OUTILS
APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE
TABLETTE - ORDINATEUR -
IMPRIMANTE - SOURIS -
STYLET - CAMERA...

3D

SCULPTURE

MODELAGE - ASSEMBLAGE - OBJET

GESTES PLASTIQUES
TALLER - MODELER - ÉVOUER
ASSEMBLER - AJOUTER
RETIRER DÉTOURNER - ENLÈVER
IMBRIQUER - PUIER - EMBOTER...

MATÉRIAUX
ARGILLE - PAPIER - CARTON - BOIS
MÉTAL - OBJETS - NATU - CUI -
FIL DE FER - PIERRE TENDRE...

SUPPORTS
SOL - SOL - BOIS - PIERRE
PLAFOND - AIR

OUTILS
PINCE - CISEAUX - MIRETTE
ÉBAUCHOIR - ROULEAU -
MAINS - MARTEAU...

ARCHITECTURE

MAQUETTE

GESTES PLASTIQUES
CONSTRUIRE - BÂTIR -
ÉQUILIBRER - ASSEMBLER
AGRANDIR / RÉDUIRE

MATÉRIAUX
CARTON - OBJET - PAPIER -
PETITS VOLUMES - BOIS -
LEGO® - ARGILE - PIERRE

SUPPORTS
SOL - BOIS - ESPACE NATUREL
MINIATURE - TAILLE RÉELLE -
OBJET

OUTILS
PINCE - CISEAUX - MIRETTE
ÉBAUCHOIR - ROULEAU
MAINS...

MISE EN SCÈNE

PRÉSENTATION - EXPOSITION -
DIFFUSION

GESTES PLASTIQUES
PLACER - INSTALLER
DIFFUSER - MONTRER
PRÉSENTER - EXPOSER
METTRE EN SCÈNE
INTÉGRER - ACCROCHER -
INTÉGRER

MATÉRIAUX
RÉELLE - FIL DE FER - PAPIER
- QUINCAILLERIE

SUPPORTS - OBJETS - LIEUX
SOL - PIÉDESTAL
VITRINE - CADRE
ÉCRAN - CARTELS
SOL - MUR
PLAFOND
ESPACE INTÉRIEUR
ESPACE EXTÉRIEUR
GALLERIE - MUSÉE
BOÎTE - SITE/BLOG...

V2 DOCUMENT : M.Bouron – formatrice ESPE Caen 2016 - Source : Bulletin officiel spécial n° 11 du 26 novembre 2015

