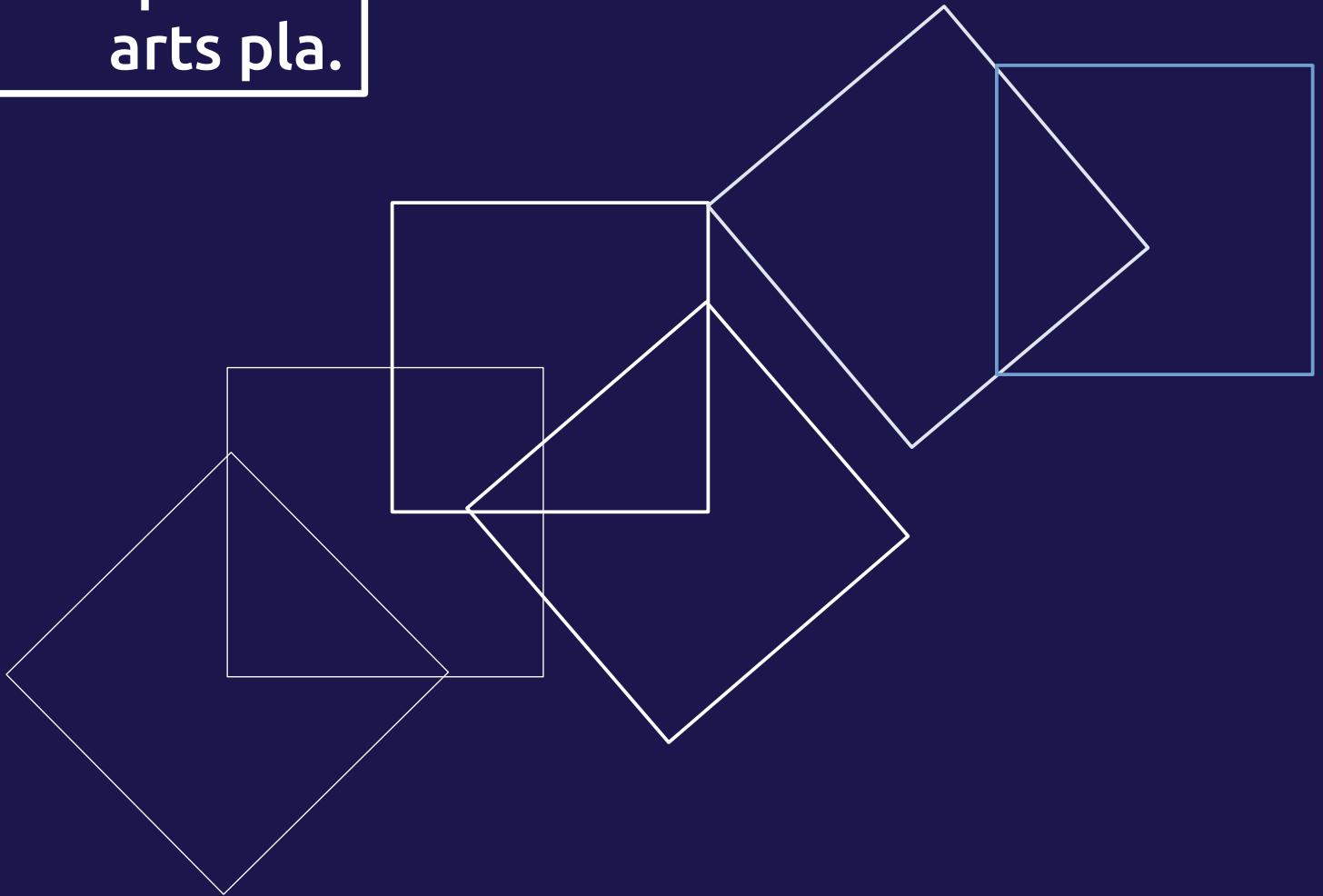


# Séquence arts pla.



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



0

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...)

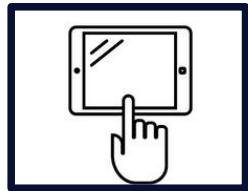


# 1

Découvrir, explorer

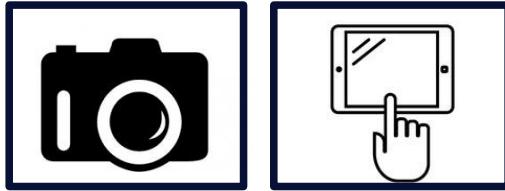


## 1. Choisir une figurine.



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

## PRATIQUER

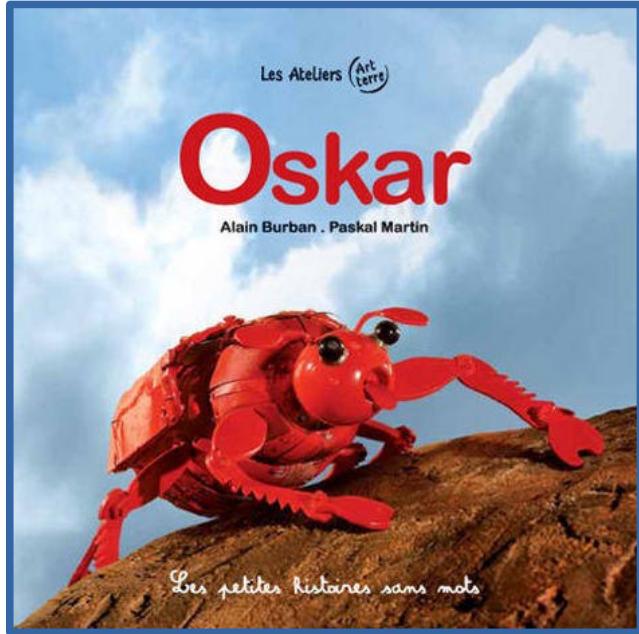


Le plus près possible.

3 photographies différentes

## MISE EN RÉSEAU

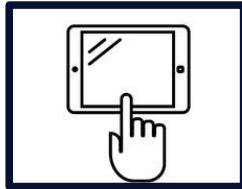
Des stratégies possibles :



GROS PLAN  
TRÈS GROS PLAN  
DÉTAIL  
ÉMOTION  
CADRER  
SE POSITIONNER



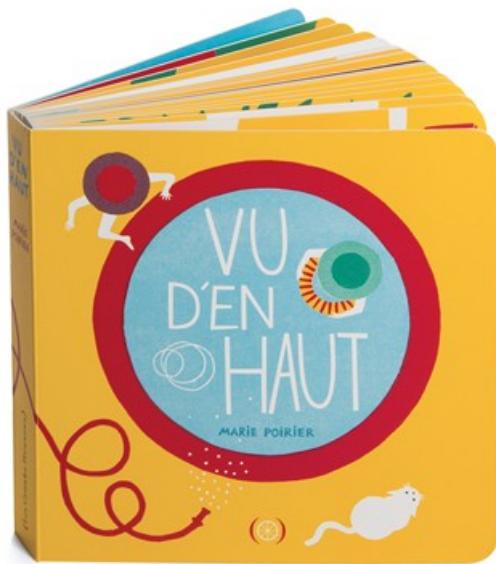
## PRATIQUER



**Le plus loin possible.**

**3 photographies différentes**

## MISE EN RÉSEAU



[https://www.editionsdesgrandespersionnes.com/portfolio\\_page/vu-den-haut-marie-poirier-mai-2016/](https://www.editionsdesgrandespersionnes.com/portfolio_page/vu-den-haut-marie-poirier-mai-2016/)



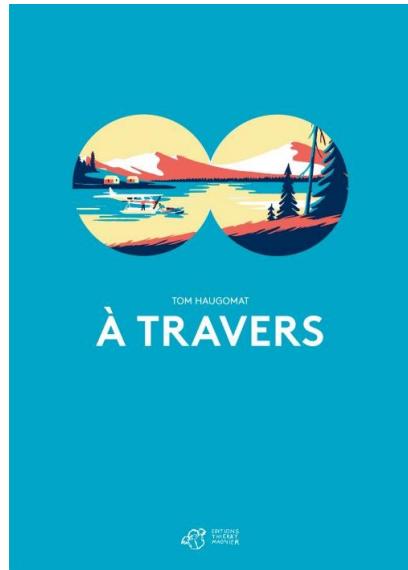
<https://www.actes-sud-junior.fr/9782330066338-l-bruno-gibert-bapteme-de-l-air.htm>

Des stratégies possibles :

VUE AÉRIENNE  
VUE D'EN HAUT  
VUE DE DESSUS

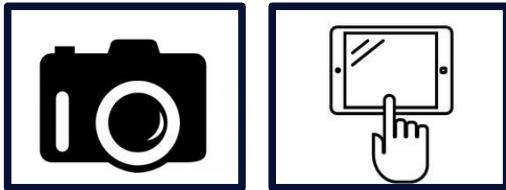
VUE EN PLONGÉE  
TOUT PETIT  
MINUSCULE

PLAN TRÈS LARGE



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

## PRATIQUER

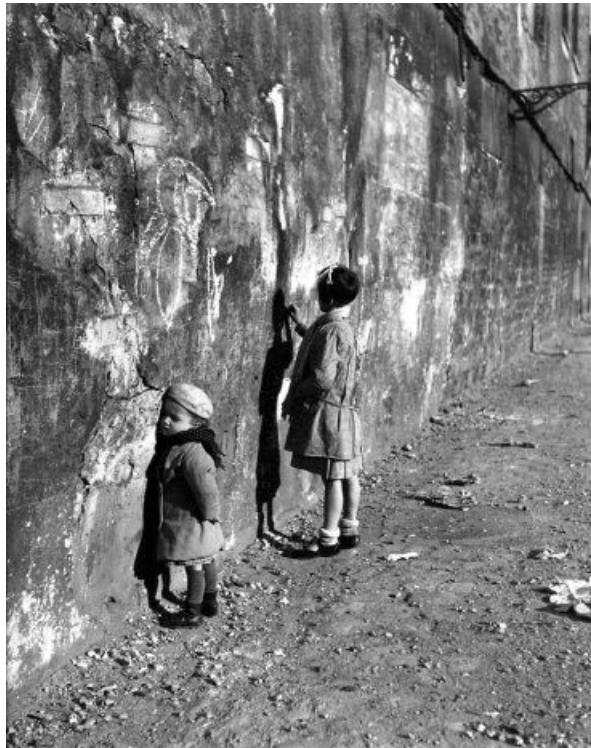


Presque cachée.

2 photographies différentes

# MISE EN RÉSEAU

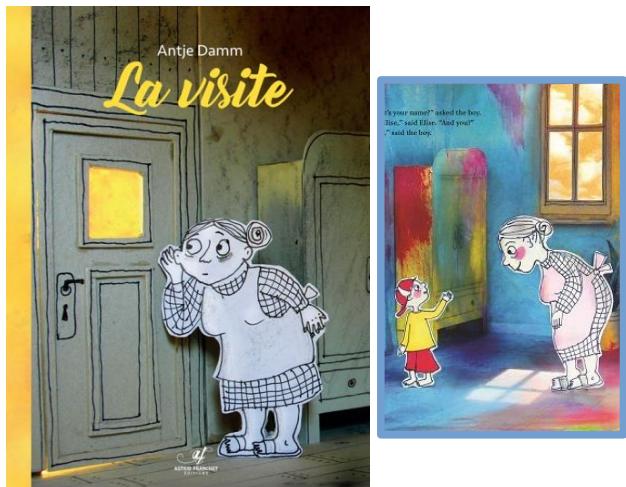
Robert DOISNEAU



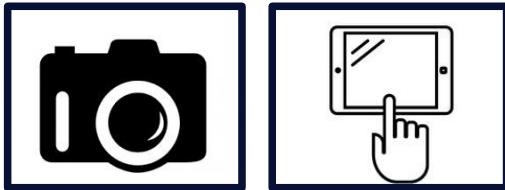
La première maîtresse - paris- 1935



Le petit tzigane de Montreuil - 1950



## PRATIQUER



**Au milieu d'un désert.**

**2 photographies différentes**

# MISE EN RÉSEAU

Tatsuya  
TANAKA

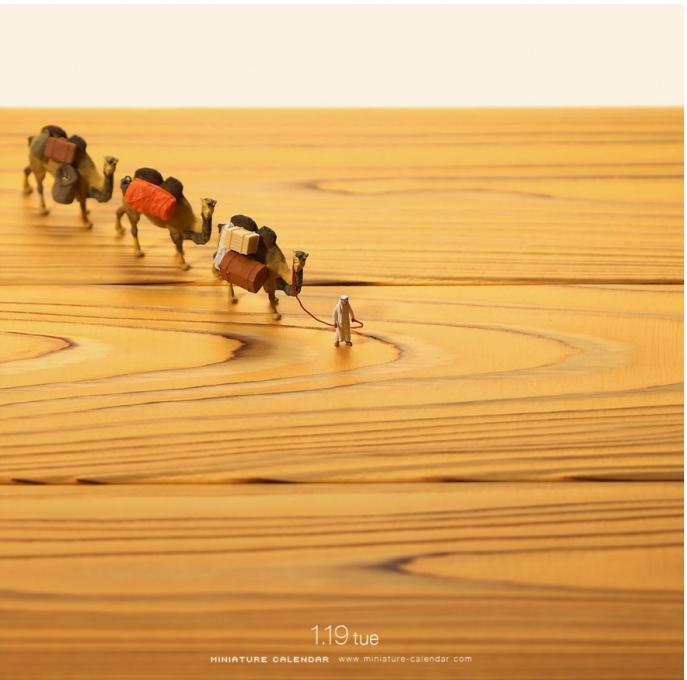
<https://miniature-calendar.com/200810>

DÉCOR  
MISE EN SCÈNE

VUE  
D'ENSEMBLE

DÉTOURNEMENT

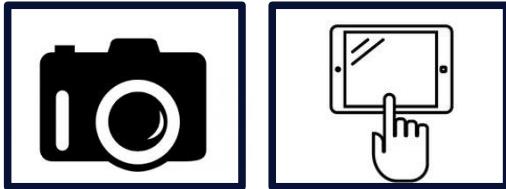
NARRATION



# 2

Expérimenter, créer

## PRATIQUER



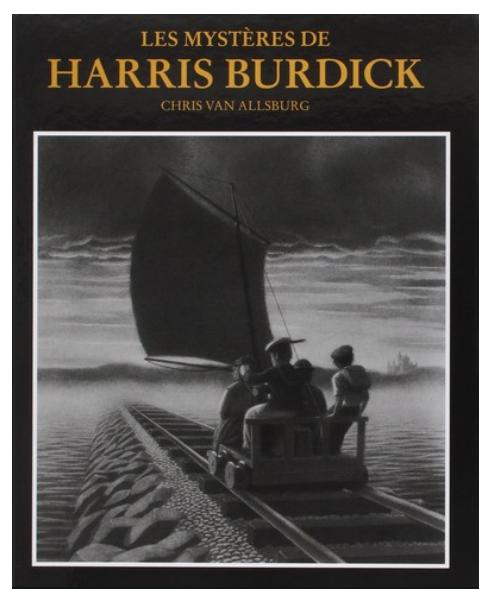
Ici ça fait peur  
en 3 images !

# MISE EN RÉSEAU



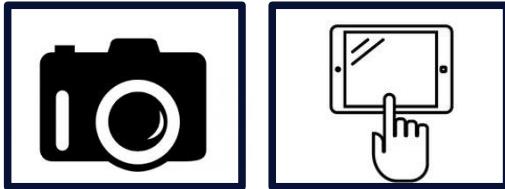
Christian Boltanski – Théâtre d'ombres

OMBRE  
LUMIÈRE  
AGRANDISSEMENT  
DÉFORMATION  
CONTRASTE  
PROJECTION  
ANGOISSE  
MYSTÈRE



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

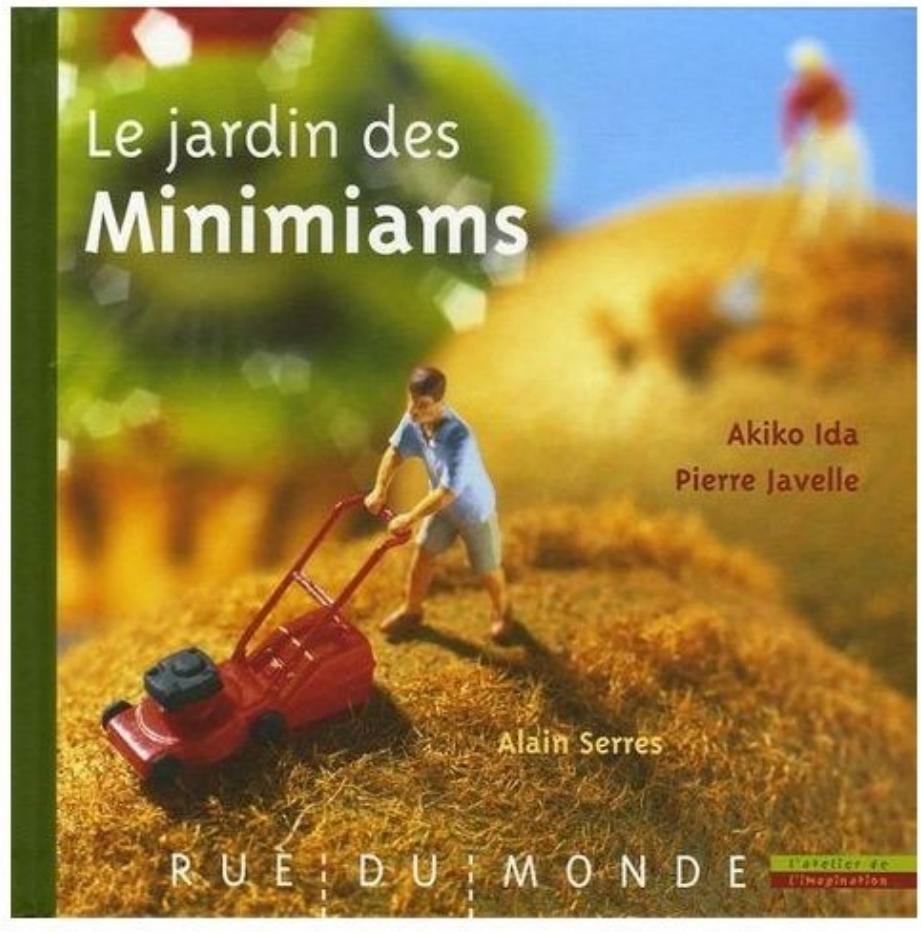
## PRATIQUER



Ici tout va bien  
en 3 images !

## MISE EN RÉSEAU

DÉCOR  
MISE EN SCÈNE  
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



Haussmann,  
Chrysanthème,  
195.JPG



henri cartier  
bresson, 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 PRÉSENTATION :

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

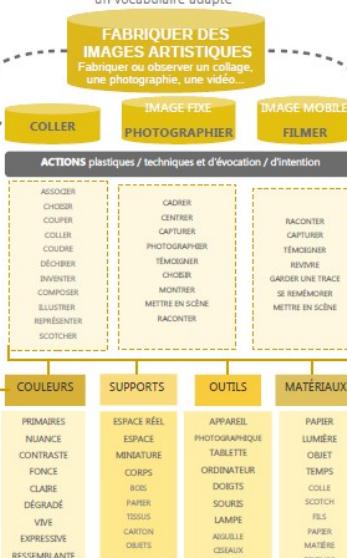
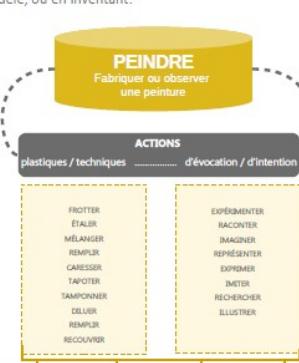
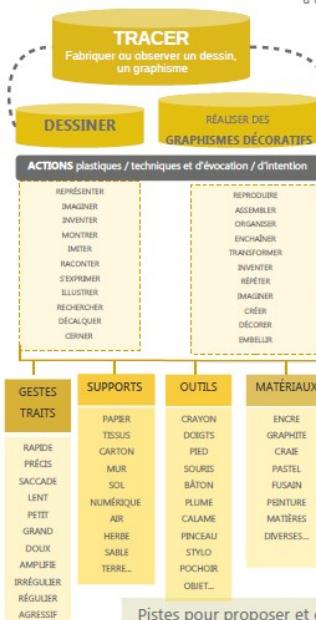
**Cycle 1**  
Enfants  
de 2 ans à 6 ans

## LES ARTS PLASTIQUES

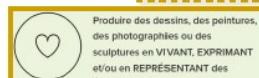
A travers des situations d'exploration, d'expérimentation et de création, l'élève sera amené à :

- 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



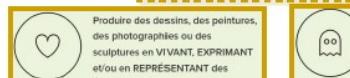
Pistes pour proposer et créer des situations adaptées qui favorisent l'imaginaire et suscitent une démarche créative centrées sur les **potentiels** de l'enfant



Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures en VIVANT, EXPRIMANT et/ou en REPRÉSENTANT des EMOTIONS

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : visage/contour (yeux - bouche - corps - expression - couleur - ligne - trace - geste - collection - texture - empreinte...)

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : avec peur - plaisir - être un cœur - se sentir bien - être doux - être agressif - tracer - dessiner - associer - frotter - étoile - assembler...



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

Pistes pour créer des situations d'exploration et de création : motif - inventaire - collection - ombre - empreinte - trace - lard - art - forme - matière - matière - subtile - encres - craies...

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



Produire des dessins, des peintures, des photographies ou des sculptures pour SE REPRÉSENTER RESSEMBLANT - SE DÉFORMANT - SE RE-INVENTANT...

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

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : se modeller - 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 : réseau - insectes - végétation - cerf-volant - objets rouler - parcours - objet volant - créature - engrenage...

Les élèves sont amenés à imaginer, exprimer des intentions et agir : raconter - inventer - assembler - construire - dessiner - équilibrer - rouler - voler - planer - marcher - remper - 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 - capte - vêtement - costume - oreillettes - motif - bijoux - caisse - identité - nid - repaire - village - château...

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

## 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, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte d'émarches d'artistes.

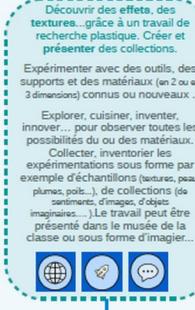
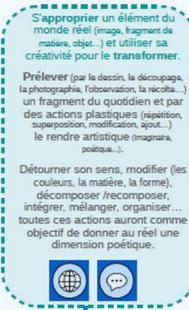
Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.

## 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



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	PEINTURE	COLLAGE	PHOTOGRAPHIE	VIDÉO	SCULPTURE	ARCHITECTURE	MISE EN SCÈNE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	GESTES PLASTIQUES	LUMIÈRE - PIXELS - PAPIER	GESTES PLASTIQUES	MATERIAUX	PLACER - INSTALLER - DIFFUSER - MONTRER - PRÉSENTER - EXPOSER - RECUPERER - RECUPERER - INTÉGRER - ACCROCHER - INTERAGIR
GESTES - TRAITS DESSINER - TRACER - GRAVER CALQUER - HACHURER GESTE - LENT - RAPIDE, AMPLÉ SACCADE - RÉDUIRE...	GESTES - TOUCHES DILUER - PEINDRE - CONTRASTER GRATTER - APLAT - DÉGRAVIR TAMponNER - EMPATER - LIER	MATERIAUX	DÉCHIPIER - RECADRER/RECADRER ASSEMBLER/FRAGMENTER/SOLIER DETOURNER/TRANSFORMER COMPOSER - FUSONNER...	IMAGE EN PAPIER - COLLE IMAGE NUMÉRIQUE - TEXTURE SCOTCH - AGRAFES...	ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (SITE, BLOG...)	MATERIAUX	SOCLE - PAPIER - CARTON - BOIS MÉTAL - OBJETS - PATE - CIRE FIL DE FER - PURSE TENDRE...
MATERIAUX	MATERIAUX	MATERIAUX	SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	MATERIAUX
GRAPHITE (mine) - ENCRÈS RIS - PEINTURE - MATIÈRES PIXELS...	PEINTURE - PASTELS - HUILE GOUACHE - ACRYLIQUE - LIQUIDES AQUARELLE - PIGMENT...	PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - NUMÉRIQUE (écran...) CARTON - MUR - BOIS - AIR TISSU - SOL...	PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - CARTON - TOILE BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (SITE, BLOG...)	SOCLE - SOL - BOIS - PIERRE PLAFOND - AIR	SOL - BOIS - ESPACE NATUREL MINIATURE - TAILLE RÉELLE - OBJET	RICELLE - FIL DE FER - PAPIER - QUINCAILLERIE
SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	OUTILS	OUTILS	OUTILS	OUTILS	SUPPORTS - OBJETS - LIEUX
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - NUMÉRIQUE (écran...) CARTON - MUR - BOIS - AIR TISSU - SOL...	TOILE - BOIS - MUR NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	TOILE - BOIS - MUR NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	PINCEAU - BROSSE - ROLLEAU - MAINDOIGTS - STYLET ERGON - OUTILS INVENTES - OBJETS - COUTEAU - SOURIS	MAIN / DOIGTS - SOURIS IMPRIMANTE - CRAYONS...	APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE TABLETTE - ORDINATEUR - IMPRIMANTE - SOURIS STYLET - CAMÉRA...	PINCE - OISEAUX - MIRETTE ÉBAUCHER - ROULEAU - MAINS - MARTEAU...	SOLE - PIÉDESTAL VITRINE - CADRE ÉCRAN - CANAPE SUR PLAFOND ESPACE INTÉRIEUR ESPACE EXTERIEUR GALERIE - MUSÉE BOÎTE - SITE/BLOG...

3D

DESSIN	PEINTURE	COLLAGE	PHOTOGRAPHIE	VIDÉO	SCULPTURE	ARCHITECTURE	MISE EN SCÈNE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	TECHNIQUES TRADITIONNELLES TECHNIQUES NUMÉRIQUES	GESTES PLASTIQUES	LUMIÈRE - PIXELS - PAPIER	GESTES PLASTIQUES	MATERIAUX	PLACER - INSTALLER - DIFFUSER - MONTRER - PRÉSENTER - EXPOSER - RECUPERER - RECUPERER - INTÉGRER - ACCROCHER - INTERAGIR
GESTES - TRAITS DESSINER - TRACER - GRAVER CALQUER - HACHURER GESTE - LENT - RAPIDE, AMPLÉ SACCADE - RÉDUIRE...	GESTES - TOUCHES DILUER - PEINDRE - CONTRASTER GRATTER - APLAT - DÉGRAVIR TAMponNER - EMPATER - LIER	MATERIAUX	DÉCHIPIER - RECADRER/RECADRER ASSEMBLER/FRAGMENTER/SOLIER DETOURNER/TRANSFORMER COMPOSER - FUSONNER...	IMAGE EN PAPIER - COLLE IMAGE NUMÉRIQUE - TEXTURE SCOTCH - AGRAFES...	ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (SITE, BLOG...)	MATERIAUX	SOCLE - PAPIER - CARTON - BOIS MÉTAL - OBJETS - PATE - CIRE FIL DE FER - PURSE TENDRE...
MATERIAUX	MATERIAUX	MATERIAUX	SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	MATERIAUX
GRAPHITE (mine) - ENCRÈS RIS - PEINTURE - MATIÈRES PIXELS...	PEINTURE - PASTELS - HUILE GOUACHE - ACRYLIQUE - LIQUIDES AQUARELLE - PIGMENT...	PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - NUMÉRIQUE (écran...) CARTON - MUR - BOIS - AIR TISSU - SOL...	PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - CARTON - TOILE BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (SITE, BLOG...)	SOCLE - SOL - BOIS - PIERRE PLAFOND - AIR	SOL - BOIS - ESPACE NATUREL MINIATURE - TAILLE RÉELLE - OBJET	RICELLE - FIL DE FER - PAPIER - QUINCAILLERIE
SUPPORTS	SUPPORTS	SUPPORTS	OUTILS	OUTILS	OUTILS	OUTILS	SUPPORTS - OBJETS - LIEUX
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPANS...) - NUMÉRIQUE (écran...) CARTON - MUR - BOIS - AIR TISSU - SOL...	TOILE - BOIS - MUR NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	TOILE - BOIS - MUR NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)	PINCEAU - BROSSE - ROLLEAU - MAINDOIGTS - STYLET ERGON - OUTILS INVENTES - OBJETS - COUTEAU - SOURIS	MAIN / DOIGTS - SOURIS IMPRIMANTE - CRAYONS...	APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE TABLETTE - ORDINATEUR - IMPRIMANTE - SOURIS STYLET - CAMÉRA...	PINCE - OISEAUX - MIRETTE ÉBAUCHER - ROULEAU - MAINS - MARTEAU...	SOLE - PIÉDESTAL VITRINE - CADRE ÉCRAN - CANAPE SUR PLAFOND ESPACE INTÉRIEUR ESPACE EXTERIEUR GALERIE - MUSÉE BOÎTE - SITE/BLOG...





