

Introduction

Cet ouvrage propose des projets motivants et ludiques pour aborder les différents domaines des arts visuels, à travers des démarches concrètes et des modes d'expression variés au carrefour des langages plastique et écrit. Les 20 projets, déclinés en de multiples activités, entraîneront les élèves à développer l'imaginaire, la créativité, l'expression au service du sens, dans une réelle dynamique de classe.

L'ensemble des activités s'adresse aux élèves de la grande section au CM2, avec cependant un niveau d'exigence différent, selon les compétences des élèves. Pour certaines activités, des indications pédagogiques (tâches à accomplir, consignes, matériel) sont précisées pour adapter plus spécifiquement la mise en œuvre au cycle 2 ou 3.

Le contenu de cet ouvrage proposant un panel d'idées et un large éventail de ressources culturelles, chaque enseignant se l'appropriera selon son projet de classe et ses objectifs de travail.

Instructions officielles 2007

Le contenu de cet ouvrage répond aux Instructions officielles de 2007 et couvre l'ensemble du programme en arts visuels : découverte d'œuvres d'art en classe et au musée, dessin, composition plastique, observation et production d'images, architecture, sculpture, photographie...

Tout en abordant ces différents domaines de façon approfondie, les projets présentés s'inscrivent dans une perspective interdisciplinaire. La maîtrise de la langue orale et écrite (*dire, lire, écrire*) est une composante essentielle des projets. D'autres liens sont aussi créés vers d'autres disciplines : la littérature, la poésie, la sensibilisation au développement durable, la découverte du monde, la musique, l'expression corporelle et les TICE. Transversalement, la citoyenneté et le respect de l'autre sont sans cesse sollicités.

Les œuvres picturales, les sculptures, les photographies et les images de films donnent à tous les projets un fort ancrage culturel. Les nombreuses reproductions d'œuvres d'art fournies dans le cd-rom répondent aux propositions de la liste de référence de l'Éducation nationale et participent à la création d'une culture commune car elles font partie du patrimoine culturel incontournable. Ces références culturelles sont conservées dans le musée de la classe (collection du groupe) et complètent le musée de l'élève (collection personnelle).

Présentation de l'ouvrage

Au sein de cet ouvrage, tous les itinéraires sont possibles. Les 20 projets sont déclinés en étapes et en activités. Ils peuvent être menés les uns après les autres ou dans un ordre indifférent, en totalité ou partiellement. En effet, si l'ouvrage engage l'enseignant qui le souhaite dans des projets à moyen ou long terme, il fournit aussi une multitude d'activités qui peuvent être réalisées isolément. Ainsi, il est composé de quatre parties traitant chacune d'une thématique :

- **À travers six projets, la première partie, « Ma ville, c'est tout un art », conduit les élèves à explorer leur environnement.** Du carnet de croquis au carnet de voyage, divers modes d'approche transforment le regard qu'ils portent sur le monde (le patrimoine modeste, l'architecture, le marché, la nature...). De nombreux moyens d'expression plastique (dessin, frottage, collecte, photographie...) leur permettent de développer leur créativité. Cette partie est donc une « invitation au voyage », résultat de l'alternance entre les explorations sur le terrain et les ateliers d'arts plastiques en classe.

- **La deuxième partie propose une « Rencontre avec les œuvres d'art », en cinq projets.** La démarche d'analyse des peintures et des sculptures est d'abord explicitée, puis largement développée grâce à des ateliers de découverte au musée, des parcours sculptures dans la ville, des jeux et rituels en classe. Des ateliers de productions plastiques permettent d'approfondir leur approche. Trois genres sont particulièrement étudiés : les portraits, les natures mortes et les paysages.

- **Dans la troisième partie, « Les arts, quelle histoire ! », cinq projets permettent de mener en interaction des ateliers d'arts plastiques et des ateliers d'écriture.** Les productions plastiques des élèves, des œuvres d'art, des images de films sont inducteurs d'écrits plus ou moins longs, selon le niveau de compétences des élèves. Ainsi, des thématiques motivantes sont abordées, telles que les contraires, les mystères et les secrets ; les personnages de tableaux ou de films prennent la parole ; la poésie fait naître des images ; l'univers de Marcel Duchamp invite à créer des œuvres insolites avec humour, etc. Chaque projet aboutit à la création d'un album, d'un imagier, d'un livre-jeu ou d'un musée. Cette partie est particulièrement interdisciplinaire, faisant interagir les arts visuels avec la musique, le cinéma, la littérature, la production d'écrit...

- **Enfin, les quatre projets de la quatrième partie, « Des clics et des zooms », proposent de se familiariser avec l'univers de la photographie.** Les œuvres de maîtres, comme Robert Doisneau, Édouard Boubat, Raymond Depardon et

Elliott Erwitt, sont analysées puis transformées en atelier d'arts plastiques. Les projets invitent ensuite les élèves à produire leurs propres photographies, soit pour montrer leur univers quotidien, soit pour illustrer des expressions et/ou des textes (comptines, poèmes, fables), soit pour s'intéresser au développement durable à partir des travaux de Yann Arthus-Bertrand.

Tous les projets sont finalisés sous forme d'exposition de productions plastiques ou de photographies, ou débouchent sur la création d'imagiers, d'albums, ou de diaporamas.

Les sorties

Dans chaque partie, au moins un projet articule les sorties et les ateliers en classe. Les projets proposés incitent en effet les enseignants et les élèves à s'engager dans une démarche d'ouverture sur le monde, d'exploration de l'environnement et du patrimoine, de découverte des musées, des ressources locales, de l'art dans la rue ou dans la nature... au-delà des murs de l'école. L'objectif est alors d'observer, d'analyser et de dessiner, de collecter, de photographier pour approfondir ensuite le travail en atelier, en classe.

Ces sorties requièrent un minimum d'organisation : l'enseignant doit prévoir le matériel nécessaire (appareils photos, carnets de dessins, crayons, sachets pour collectes, etc.), un ou plusieurs accompagnateurs¹, le temps de sortie et le moyen de transport (à pied, en car, en transport en commun).

Les œuvres du cd-rom

Le cd-rom contient 55 œuvres d'art, relevant de divers genres et procédés : peintures, sculptures, installations, photographies et images de cinéma. Elles présentent des artistes majeurs, du Moyen Âge à l'époque contemporaine. Non modélisantes, ces œuvres sont mises en relation avec les productions d'élèves. En effet, elles peuvent être « matériaux », « documents » ou « supports d'expression ».

Elles sont présentées aux élèves au moyen d'un vidéoprojecteur ou sur l'écran de l'ordinateur, mais peuvent aussi être imprimées en couleur ou photocopiées en noir et blanc dans des petits formats selon les activités proposées. Elles sont conservées dans un classeur ou dans un carton à dessin dans le musée de la classe.

1. Prévoir un adulte accompagnateur pour 8 enfants en maternelle et pour 12 enfants en élémentaire.

Musée de la classe et musée personnel de l'élève

- Le contenu du musée de la classe est détaillé, pour chaque projet, dans la rubrique « Références culturelles ». Les références sont données à titre indicatif et informatif ; elles peuvent bien sûr être complétées selon les ressources de l'enseignant et des élèves (livres, cartes postales, objets...). Le contenu de ce musée est renouvelé tout au long de l'année en fonction des projets. Les élèves découvrent chaque nouveau document lors d'une séance en arts visuels ou lors d'un temps libre.

Ce musée est présenté, par exemple, sur une table placée contre un mur d'affichage, sur lequel le titre du projet en cours est écrit en grand. Des collections de livres peuvent être mises à disposition dans des bacs à roulettes sous la table.


- Le musée personnel de l'élève est aussi décrit pour chaque projet. Son contenu évolue tout au long de l'année, et ses formes sont diverses. Il peut être constitué d'un cahier de croquis, d'un « cahier-musée » contenant des images, des documents, des notes, des dessins, d'une collection d'images ou d'objets rangés dans une boîte décorée et datée. Chaque élève construit ainsi « son musée » selon ses envies, ses goûts, ses trouvailles. Le tout devient, par exemple, « Mon musée du CE1 » ou encore « Mon année de CM », plus ou moins complété selon les projets, selon l'inspiration et les opportunités.

Matériel en atelier

Les 20 projets mettent en œuvre des techniques simples utilisant des matériaux et des outils courants, souvent disponibles dans les classes ou rassemblés lors d'une recherche spécifique menée ponctuellement par les élèves et le maître.

Le matériel est rangé et étiqueté afin de permettre aux élèves de trouver facilement les éléments nécessaires lors des séances en atelier. Il est en effet vivement conseillé d'apprendre progressivement aux élèves à devenir autonomes pour être capables d'installer les ateliers puis ranger le matériel, répondant ainsi aux objectifs du « Vivre ensemble ».

Des conseils et astuces pour mener les ateliers d'arts plastiques sont téléchargeables gratuitement sur le site Internet des Éditions Retz : www.editions-retz.com.

Le sigle  renvoie aux productions d'élèves présentées, en couleur, à la fin de l'ouvrage.