

La question du **dessin** cycle 1

Notions plastiques : **geste** (amplitude, maîtrise...) – **outil** (traditionnel, inventé...) – **forme** (trait, style, contour, figurative, abstraite...) – **support** (plan, matière, texture, objet...) – **espace** (organisation, composition...) - ...

Ce qui est développé chez l'enfant/élève : l'imagination - l'intention - l'expression – la narration - l'expérimentation – l'exploration – la création – la maîtrise du geste – l'essai/erreur – la représentation (ressemblance, écart...)...

Retrouvez et prélevez les éléments du programme pour le cycle :

Objectifs et contenus en lien avec la question du dessin :

- « Les enfants doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer, individuellement et collectivement, dans des situations aux objectifs diversifiés. Ils explorent librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose, dans des espaces et des moments dédiés à ces activités. »
- « Ils font des essais que les enseignants accueillent positivement. Ils découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. Tout au long du cycle, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient. »

Dessiner

- « Les enfants doivent disposer de temps pour dessiner librement, dans un espace aménagé où sont disponibles les outils et supports nécessaires.
- L'enseignant suscite l'expérimentation de différents outils, du crayon à la palette graphique, et favorise les temps d'échange pour comparer les effets produits. Il permet aux enfants d'identifier les réponses apportées par des plasticiens, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés.
- Il propose des consignes ouvertes qui incitent à la diversité des productions puis à la mutualisation des productions individuelles ; les échanges sur les différentes représentations d'un même objet enrichissent les pratiques et aident à dépasser les stéréotypes.
- Les ébauches ou les premiers dessins sont conservés pour favoriser des comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir ses progrès ; ils peuvent faire l'objet de reprises ou de prolongements.

3.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- 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.
- Décrire une image (...) et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes...**

Types d'activités suggérés par le programme :

- laisser des traces
- se confronter à un problème, essayer, chercher, trouver sa solution
- situer ses actions en parler, les nommer
- dessiner librement
- expérimenter différents outils
- identifier les réponses apportées par des artistes plasticiens, illustrateurs...
- adapter son geste
- choisir différents outils ou supports
- dessiner pour représenter ou illustrer
- dessiner pour inventer
- dessiner pour imiter, faire ressembler
- créer des graphismes nouveaux
- utiliser les supports numériques
- constituer des répertoires d'images, de motifs divers
- reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins créatives
- réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe,
- apprendre à ranger et respecter le matériel
- travailler à partir d'une consigne et la respecter
- parler de ses émotions à travers ses dessins
- exercer des conduites motrices fines
- réaliser des projets communs de dessin, apprendre à coopérer
- réaliser des compositions plastiques planes en intégrant du dessin
- observer finement et discriminer des formes
- créer ses propres répertoires d'images dessinées, de motifs divers
- conserver les ébauches ou les premiers dessins pour favoriser des comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir ses progrès (ils peuvent faire l'objet de reprises ou de prolongements)
- expérimenter différents outils, du crayon à la palette graphique
- réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.

Vocabulaire abordable pour le cycle 1 :

VERBES	tracer	calquer	dessiner						
Gestes	décorer	Organiser	Transformer	Inventer	imaginer	Créer	raconter	exprimer	imiter
Intentions		reproduire	rechercher	répéter					
VOCABULAIRE COURANT ou/et SPÉCIFIQUE	lignes points traits	Formes carré, triangle, rond etc.	Pochoir encre Fusain peinture gouache	Personnages maison paysage portrait	Crayon doigt pied pinceau stylo Bâton plume	Petit lent ligne trace empreinte	Doux irrégulier Rapide précis	Amplifier régulier agressif Saccadé grand	Papier carton bois craie pastel couleur Objet Mur sol

La question du **dessin** cycle 3

Notions plastiques :	geste (amplitude, maîtrise...) – outil (traditionnel, inventé...) – forme (trait, style, contour, figurative, abstraite...) – support (plan, matière, texture, objet...) – espace (organisation, composition...) - ...
Ce qui est développé chez l'enfant/élève :	l'imagination - l'intention - l'expression – la narration - l'expérimentation – l'exploration – la création – la maîtrise du geste – l'essai/erreur – la représentation (ressemblance, écart...)...

Retrouvez et prélevez les éléments du programme pour le cycle :

Objectifs et contenus en lien avec la question du dessin :

- (...) engager progressivement les élèves dans une pratique sensible plus autonome, qu'ils apprennent à analyser davantage. Le développement du potentiel d'invention et de création est poursuivi. Les apprentissages sont nourris par l'introduction de connaissances plus précises et par une attention plus soutenue à l'explicitation de la production plastique des élèves, des processus artistiques observés, de la réception des œuvres rencontrées. Il s'agit de donner aux élèves les moyens d'élaborer des intentions artistiques et de les affirmer ainsi que d'accéder à un premier niveau de compréhension des grandes questions portées par la création artistique en arts plastiques.
- **Compétences**
Expérimenter, produire, créer » Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. » Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, ...). » Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes. » Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image...
Mettre en œuvre un projet artistique » Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique. » Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles. »
- **Compétences et connaissances associées**
La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.
 » Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose...
Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations :
 la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée...
La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.
 Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...).
- **Les effets du geste et de l'instrument :**
 les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés ; par l'élargissement de la notion d'outil (la main, les brosses et pinceaux de caractéristiques et tailles diverses, les outils inventés...) ; par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.
 » Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre, dessiner...
 » Découverte et utilisation des qualités plastiques et des effets visuels obtenus par la mise en œuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés.
 » **Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (désir d'agir sur le support, de laisser trace, gestuels, rythmes, vitesse...**

Types d'activités ou d'apprentissages suggérés par le programme :

- représenter le monde par le dessin en l'imitant, l'accentuant, l'interprétant
- dessiner pour inventer (dessin de recherche)
- intervenir par le dessin sur une image pour modifier son sens
- intégrer l'usage des outils informatiques (dessiner avec une tablette, une souris...)
- produire et organiser entre elles des images dessinées (séquence, bande dessinée, dessin animé...)
- donner une illusion de mouvement par le dessin (images mobiles)
- choisir, organiser, mobiliser et interroger des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent en dessin
- exprimer ses intentions, ses sensations et ses émotions en ayant recours à des moyens choisis et adaptés
- décrire et justifier ses choix
- acquérir un lexique précis et technique
- intervenir sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le dessin
- travailler en coopération
- réaliser des projets
- choisir des moyens adaptés
- expérimenter et maîtriser différents outils de dessin (fusain, feutre, gomme, estompe, buvard)
- décrire sa réalisation (support, utilisé, ce qui est représenté), et faire des liens avec une œuvre
- décrire et expliquer une œuvre avec des phrases et un vocabulaire appris

Vocabulaire abordable pour le cycle 3 :

VERBES Gestes Intentions	Représenter	Dessiner	Produire	Donner une illusion de mouvement	Reproduire			
	Décrire	Créer	Imiter	Accentuer	Interpréter	Choisir	Réaliser	Expérimenter
VOCABULAIRE COURANT ou/et SPÉCIFIQUE	Feutre	Fusain Gomme	Dessin animé	Estompe	Buvard	Support	Oeuvre	Outils
	Rythme	Vitesse	Intention					