**SITUATIONS D'APPRENTISSAGES EN ARTS PLASTIQUES**

EXPLORATION EXPÉRIMENTATION SITUATION PROBLÈME

Dans ce module, il s'agit au travers des ateliers proposés :

* **de comprendre comment permettre à l'élève d'investir des postures différentes dans les situations proposées, c'est-à-dire de lui donner la possibilité d'être observateur, d'être explorateur, d'être expérimentateur, de pouvoir résoudre un problème de création.**
* **d'identifier et de définir les diverses situations d'apprentissage en arts plastiques : exploration, expérimentation et situation problème.**
* **de percevoir les liens entre ces situations d'apprentissage.**
* **Vous choisirez et réaliserez l’un des 3 ateliers (15 minutes par étape maximum) qui vous sont proposés en réfléchissant aux points suivants :**

1. **Ce qui donne l'envie à l'élève d'agir,**
2. **Ce que l'on attend de l'élève,**
3. **Quelles sont les activités de l'élève à chaque étape proposée ? (cognitives, pratiques, langagières, techniques...)**

* **Ces ateliers sont prévus pour des élèves dès le cycle 1.**

|  |  |
| --- | --- |
| **ATELIER 1 GRAVER/IMPRIMER**  **Vous proposez des ateliers de pratique aux élèves pour travailler sur les empreintes. Comment faire évoluer les apprentissages pour construire une séquence ?** | |
| **La séquence pédagogique est une suite continue ou discontinue articulée en vue d’atteindre des objectifs définis au regard des référentiels. C’est un ensemble d’activités qui :**   * **répondent à des objectifs d’apprentissages (pratique, culturels, langage, savoir être…)** * **forment un tout structuré** * **se succèdent selon une progression qui tienne compte de la difficulté des activités mais aussi du besoin d’alternance des types d’activité** * **permettent le transfert des apprentissages** * **aboutissent à une évaluation des acquis** | **Réflexion :**   1. **Qu’est-ce qui va donner l'envie à l'élève d'agir ?** 2. **Quelles sont les activités d’apprentissages de l'élève dans cette étape ?**  * **pratique** * **langage oral** * **savoir être (autonomie...)** |
| **Étape 1 / PRODUIRE DES EMPREINTES CREUX – RELIEF -** | **1.** |
| ***Des carrés de pâte à modeler végétale.*** |  |
| ***Des objets : briques de lego, bouchons, figurines (animaux)...*** | **2.** |
| ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 2 / PRODUIRE DES EMPREINTES PEINTURE – TRACE – COMPOSITION -**  ***Les mêmes objets que dans l'étape 1, différents rouleaux de papier, gouache 1 - Expérimenter et créer des formes diverses à l’aide des empreintes.***  ***2 - Des empreintes pour raconter : construire une narration visuelle Par ex. : Parcours !***  ***2bis- Des empreintes pour décorer : créer une composition graphique.***  ***Par ex. : un chemin de motifs***  ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** | **1.** |
| **2.** |
| **Étape 3 / RÉVÉLER L’EMPREINTE DES OBJETS DE LA CLASSE OU DE LA COUR FROTTER - PRÉLEVER**  ***Objets : Écorce, poêle, bois, carrelage, carton, feuilles d’arbre,***  ***Matériaux pour prélever (médium sec) : fusain, crayon à papier, pâte à modeler, pastels...***  ***Support : papier fin, de soie, journal... 1 - expérimenter***  ***2 - créer une « collection d’empreintes » (imagier, mosaïque...)*** | **1.**  **2.** |
| ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 4 / MON ANIMAL EN SÉRIE GRAVER - IMPRIMER**  ***Supports : Polystyrène très fin, papier Outils : stylo et presse japonaise***  ***1 - dessine, grave un animal qui vient de ta tête sur le support (>ressource) 2 - recouvre-le de peinture avec le rouleau en caoutchouc***  ***3 - pose une feuille dessus pour imprimer ton dessin, tu peux recommencer pour en faire une série*** | **1.**  **2.** |
| ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 5 / MÉLANGEZ VOS ANIMAUX : INVENTEZ UNE CRÉATURE**  **IMPRIMER - COMPOSER - ASSOCIER - REPRODUIRE EN GROUPE**  ***Outils : stylo, outils pour graver et tracer... Supports : polystyrène fin, grand format feuilles***  ***1 - dessine et grave un morceau d’animal sur ton support 2 - décore-le de ces plus beaux « graphismes » (> ressource) 3 - recouvre le de peinture avec le rouleau en caoutchouc.***   1. ***- imprime sur le même support que les autres pour créer une créature collective*** 2. ***- ton morceau apparaît plusieurs fois dans votre créature Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** | **1.**  **2.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **ATELIER 2 PEINDRE/TRACER**  **Vous proposez aux élèves de la peinture et vous faites évoluer la situation.** | |
| **La séquence pédagogique est une suite continue ou discontinue articulée en vue d’atteindre des objectifs définis au regard des référentiels. C’est un ensemble d’activités qui :**   * **répondent à des objectifs d’apprentissages (pratique, culturels, langage, savoir être…)** * **forment un tout structuré** * **se succèdent selon une progression qui tienne compte de la difficulté des activités mais aussi du besoin d’alternance des types d’activité** * **permettent le transfert des apprentissages** * **aboutissent à une évaluation des acquis** | **Réflexion :**   1. **Qu’est-ce qui va donner l'envie à l'élève d'agir ?** 2. **Quelles sont les activités d’apprentissages de l'élève dans cette étape ?**  * **pratique** * **langage oral** * **savoir être (autonomie...)** |
| **Étape 1 / ENSEMBLE SUR LA MÊME FEUILLE RECOUVRIR - ÉTALER - TAPOTER**  ***Matière : gouache de différentes textures : un peu diluée, non diluée, texturée… Support : feuille grand format posée au sol***  ***Outil : la main (éponge en mousse si besoin) des groupes de 2 ou 3 élèves***  ***Ou***  ***Matière : une couleur par enfant Support : feuille***  ***Outil : la main (éponge en mousse si besoin)*** | **1.**  **2.** |
| ***Consigne : remplissez la même feuille tous les deux***  ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 2 / COLLECTION DE PEINTURE PEINDRE – ÉTALER – DESSINER - RECOUVRIR**  ***Matière : de la gouache (1 couleur),***  ***Supports : différents de même format (papier, carton, tissu, tissu froissé et collé sur du carton)***  ***Outils : une brosse plate, un rouleau, des pinceaux de différentes tailles***  ***1 – pour chaque support je choisis un outil et je peins 2 – je trie mes peintures par famille*** | **1.**  **2.** |
| ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 3 / OBSTACLES ! TRACER : LIGNE CONTINUE - DISCONTINUE - COURBE - DROITE...**  ***Support : des feuilles trouées, des cailloux et différents objets sont posés sur le support au sol.***  ***Matière : de la gouache,***  ***Outils : des pinceaux, rouleaux et brosses…*** | **1.**  **2.** |
| ***Consigne : Réalise des chemins pour traverser la feuille. Attention à ne pas mettre de peinture sur les obstacles qui sont sur ton chemin.*** |  |
| ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |
| **Étape 4 / PEINTURE EN MUSIQUE PEINDRE – TRACER – GESTE – MOUVEMENT - RYTHME**  ***Matière : de la gouache (1 couleur/pot),***  ***Supports : différents formats, textures : papier, carton, tissu, tissu froissé et collé sur du carton...***  ***Outils : une brosse plate, un rouleau, des pinceaux de différentes tailles ? Objets détournés en outils...*** | **1.**  **2.** |
| ***Voir : Peinturlures, les ateliers d’Hervé Tullet Mode d’emploi, p25***  ***Description de la mise en œuvre : Photographie de votre dispositif*** |  |

Bilan collectif, mise en commun et échange sur les réflexions menées.

* **La consigne** donnée, orale, n'est pas l'unique moyen pour engager l'élève dans une situation :

**Les outils, les supports, les médiums proposés, que l'on étaye au fur et à mesure des séances, peuvent suffire à faire évoluer les situations et permettre à l'élève d'investir une tâche en l'explorant, en l'expérimentant et en résolvant un problème.**

**La situation doit être inductrice, c'est-à-dire, solliciter l'élève d'elle-même, exacerber sa curiosité, susciter pour lui des intérêts, provoquer des idées, des échanges et lui permettre d'exercer sa créativité.**

**L'enseignant prévoit l'organisation spatiale et le matériel pour inviter l'élève à agir (jouer, explorer, expérimenter, construire, inventer, réinventer…)**

**Définitions**

|  |  |
| --- | --- |
| **L'exploration** | **L'élève découvre la situation, les matériaux, etc., sans impératif, sans solution à trouver. Il s'approprie ces éléments en utilisant les sens qu’il souhaite.** |
| **L'expérimentation** | **L'élève donne une intention à ses gestes, agit dans un but donné ou qu'il se donne. Il cherche différentes possibilités et mobilise des connaissances qu’il possède déjà.** |
| **La situation problème** | **C'est une situation qui correspond à une tâche complexe dans laquelle l'élève devra remobiliser ses expériences pour proposer « sa » solution et exprimer une intention. Elle suppose que l'élève ait déjà exploré et expérimenté.** |