

Programme Cycle 2 (CP-CE1-CE2) Arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations 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 rencontre avec les œuvres d'art y trouve un espace privilégié, qui permet aux élèves de s'engager dans une approche sensible et curieuse, enrichissant leur potentiel d'expression singulière et de jugement. Ces derniers apprennent ainsi à accepter ce qui est autre et autrement en art et par les arts.

En cycle 2, cet enseignement consolide la sensibilisation artistique engagée en maternelle et apporte aux élèves des connaissances et des moyens qui leur permettront, dès le cycle 3, d'explorer une expression personnelle, de reconnaître la singularité d'autrui et d'accéder à une culture artistique partagée. Les élèves passent ainsi progressivement d'une posture encore souvent autocentrée à une pratique tournée vers autrui et établissent des liens entre leur univers et une première culture artistique commune. 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 de démarches 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.

Même dans ses formes les plus modestes, le projet permet dès le cycle 2 de confronter les élèves aux conditions de la réalisation plastique, individuelle et collective, favorisant la motivation, les intentions, les initiatives. Ponctuellement dans l'année, des projets de réalisation artistique aboutis permettent le passage de la production à l'exposition. Ce faisant, ils permettent aux élèves de prendre conscience de l'importance du récepteur, des spectateurs ; ils apprennent eux-mêmes aussi à devenir spectateurs. Le professeur s'assure que les élèves prennent plaisir à donner à voir leurs productions plastiques et à recevoir celles de leurs camarades. Ce temps est également l'occasion de développer le langage oral dans la présentation par les élèves des productions et des démarches engagées. Ce travail se conduit dans la salle de classe, dans des espaces de l'école organisés à cet effet (mini galeries), ou dans d'autres espaces extérieurs à l'enceinte scolaire.

Les quatre compétences énoncées dans le tableau ci-dessous se travaillent toujours de front, lors de chaque séquence, et non successivement.

Compétences travaillées	Domaines du socle
Expérimenter, produire, créer - S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur... - Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. - Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.	1, 2,4, 5

• Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie ...).	
Mettre en œuvre un projet artistique • Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. • Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. • Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.	2, 3, 5
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité • Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art. • Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres. • Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...	1, 3
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. • Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. • Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. • S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial. • S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.	1, 3, 5

Ces compétences sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions proches des préoccupations des élèves, visant à investir progressivement l'art : la représentation du monde ; l'expression des émotions ; la narration et le témoignage par les images :

- Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner). L'enjeu est de l'amener à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme.
- À cet âge, l'enfant s'implique dans ses productions à partir de ses peurs, ses rêves, ses souvenirs, ses émotions... Il prend plaisir à inventer des formes, des univers, des langages imaginaires. L'enjeu est de l'amener à expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports..., allant jusqu'à se détacher de la seule imitation du monde visible. Les élèves sont peu à peu rendus tolérants et curieux de la diversité des fonctions de l'art, qui peuvent être liées aux usages symboliques, à l'expression des

émotions individuelles ou collectives, ou encore à l'affirmation de soi (altérité, singularité).

- Enfin, entre six et neuf ans, l'enfant raconte souvent des histoires, s'invente des univers et les met en récit par le biais de ses productions. Progressivement, il prend conscience de l'importance de les conserver pour raconter, témoigner de situations qu'il vit seul ou avec ses pairs. L'enjeu est de lui permettre de fréquenter les images, de lui apporter les moyens de les transformer, de le rendre progressivement auteur des images qu'il produit et spectateur des images qu'il regarde.

Toutes les questions du programme sont abordées chaque année du cycle ; travaillées isolément ou mises en relation, elles permettent de structurer les apprentissages.

Les acquis sont réinvestis au cours du cycle dans de nouveaux projets pour ménager une progressivité dans les apprentissages. Le professeur s'appuie sur l'univers propre aux élèves, issu de leur curiosité pour les images présentes dans leur environnement quotidien (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums jeunesse...). Il développe peu à peu chez les élèves une attention aux éléments du langage plastique et une culture plastique commune. Il met en relation constante la production et la perception, deux principes complémentaires : le geste et le regard sont intimement liés, telles la voix et l'écoute, l'écriture et la lecture. Le professeur est également attentif aux inventions des élèves qui peuvent être inattendues, au sens où elles ne relèvent pas d'un conditionnement pédagogique, mais d'intentions rendues possibles par la pédagogie.

L'évaluation, tournée vers les élèves dans une visée essentiellement formative, accompagne les apprentissages, qui se fondent sur des propositions ouvertes favorisant la diversité des réponses. Le professeur prend appui sur l'observation des élèves dans la pratique et lors de la prise de parole, pour valoriser et encourager.

Attendus de fin de cycle	
- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses. - Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. - Coopérer dans un projet artistique. - S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art. - Comparer quelques œuvres d'art.	
Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation du monde	
- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.	Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation. Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis) ; photographier en variant les

- Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. - Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions. - Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra occidentales.	points de vue et les cadrages ; explorer la représentation par le volume, notamment le modelage. Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques. Reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation. Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec les images présentes dans l'environnement quotidien des élèves (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums jeunesse...). Comparer et établir des liens entre des œuvres d'art appartenant à un même domaine d'expression plastique ou portant sur un même sujet , à propos des formes, de l'espace, de la lumière, de la couleur, des matières, des gestes, des supports, des outils.
L'expression des émotions	
- Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique. - Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques. - Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.	Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe. Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et les objets : peindre avec des matières épaisses, fluides, sans dessin préalable ; coller, superposer des papiers et des images ; modeler, creuser pour explorer le volume... Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (carton, bois, argile...), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller... Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre... Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres...).

La narration et le témoignage par les images	
- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.	Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.
- Transformer ou restructurer des images ou des objets.	Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre).
- Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.	Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.
	Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).
	Explorer dans l'environnement proche, dans les médias, dans les médiathèques, les liens entre récit et images.
	Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle (carnets de voyage du passé et du présent, statuaire...) ou vecteurs d'histoires, héritées ou inventées.
	Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog...

Croisements entre enseignements

Les arts plastiques en cycle 2 s'articulent aisément avec d'autres enseignements pour consolider les compétences et transférer les acquis dans le cadre d'une pédagogie de projet interdisciplinaire. L'enseignement des arts plastiques est particulièrement convoqué pour développer l'expérimentation, la mise en œuvre de projets, l'ouverture à l'altérité et la sensibilité aux questions de l'art.

La pratique d'exploration liée aux arts plastiques peut être mise en relation avec la production d'écrit, développant l'invention à un âge où l'enfant garde le goût du jeu, de l'imaginaire. Dans ce cycle où les élèves structurent leurs apprentissages, plus encore que la réalisation d'une production finale, il s'agit de prêter attention à la recherche, à l'exploration qui lui est sous-jacente. Comme dans le travail d'écriture, la production en cours est constamment perfectible par modification, ajout ou retrait ; elle laisse des traces dans un temps plus ou moins long, contrairement au langage oral ou à la musique. Dans les deux cas, il s'agit de rendre possible l'expression individuelle de l'élève au sein d'un groupe classe, de créer les conditions permettant aux pairs d'accueillir l'altérité, notamment lors de débats autour de productions d'élèves ou d'œuvres d'art, de poèmes, de textes littéraires. En arts plastiques comme en

écriture, la production gagne à être présentée et valorisée pour permettre aux élèves de prendre conscience de l'importance du récepteur, lecteur ou spectateur.

La construction de compétences à partir de questions posées par la pratique permet d'opérer des rapprochements entre les arts plastiques et les enseignements scientifiques (« Questionner le monde »), qui reposent sur une démarche exploratoire et réflexive. Dans les deux cas, les apprentissages sont conduits au moyen de propositions ouvertes, de situations problèmes qui visent le passage de l'expérience aux connaissances. Toutefois, en sciences, la recherche vise souvent une solution unique, ou du moins la plus efficace. En arts, il s'agit de placer les élèves en situation d'exploration ouverte, en recherchant non pas la solution, mais plusieurs solutions. Par ailleurs, la production artistique implique l'exercice de compétences et le recours à des notions, comme celles de mesure ou de figure géométrique, qui sont développées en lien avec les mathématiques.

Les questions au programme permettent de relier plusieurs enseignements entre eux. À titre d'exemple, la question « La représentation du monde » s'articule naturellement avec l'enseignement « Questionner le monde » et avec l'éducation physique et sportive, dans des situations mêlant relation d'une expérience vécue, découverte d'un lieu complexe, etc. La question « La narration et le témoignage par les images » peut s'articuler à l'apprentissage de la lecture ou à l'enseignement des langues vivantes, notamment par l'exploration de la diversité des relations entre texte et image. Celle intitulée « L'expression des émotions » se nourrit de la lecture de contes et de la découverte de mythes fondateurs pour permettre à l'élève de prêter attention à ses émotions et parvenir à les exprimer ou les traduire par des productions plastiques.