

Au cycle 3, 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. Comme au cycle 2, l'enseignement des arts plastiques s'appuie sur des situations problèmes de pratique artistique favorisant l'initiative, l'autonomie et le recul critique. La pratique plastique exploratoire et réflexive, toujours centrale dans les apprentissages, est privilégiée : action, invention et réflexion sont travaillées dans un même mouvement pour permettre l'appropriation des références artistiques qui constituent une culture commune enrichie par la culture des élèves. Ils sont incités à tirer parti de leurs expériences, à identifier, nommer et choisir les moyens qu'ils s'inventent ou qu'ils maîtrisent.

Élèves de 9 ans à 12 ans

Dans toutes les situations d'enseignement proposées chaque élève doit pouvoir : S'ENGAGER - IMAGINER – CRÉER – INVENTER – RECHERCHER – RATER/RECOMMENCER – EXPÉRIMENTER – PRÉSENTER – ÊTRE AUTONOME

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Cette entrée doit permettre aux élèves :
- de fabriquer des images artistiques variées (dessin, peinture, photographie, bd, vidéo, gravure, collage...)
- de s'interroger sur leurs intentions
- de créer une présentation qui renforce le sens de leur production et qui tient compte du spectateur.



Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Cette entrée interroge les élèves sur l'organisation de l'espace : de son support (par ex. composer un collage sur une feuille) ou réel (par ex. disposer des objets pour créer une installation dans la cour), et les choix (matériaux, outils...) à engager pour fabriquer un volume (sculpture, architecture, objet...) suivant ses intentions (narrative, expressive, poétique...).



La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Cette entrée permet aux élèves d'expérimenter et de créer des productions (plane ou en volume) à partir de situation favorisant l'engagement de choix (geste, outil, support, matériaux) en lien avec leurs intentions. Ils sont confrontés à des matériaux très variés dans des situations de recherche sur la matière, la couleur...



Proposer des situations :

> de représentation du réel (objet, personne, espace : de la classe, de l'école, de la ville...) en variant les techniques.

Ces situations doivent inviter les élèves à s'éloigner du réel (rendre expressif, accentuer, interpréter, faire surgir autre chose, exagérer...) ou de s'en rapprocher (imiter, faire ressembler, tromper, faire illusion...). Les différentes demandes doivent permettre aux élèves d'inventer des réponses plastiques en 2d ou en 3d (dessin, création numérique, peinture, sculpture...) de nature différentes (unique, multiple (gravure, photocopie...), en série...). La présentation des productions doit permettre de comprendre que s'éloigner du réel peut permettre d'exprimer, de changer le sens, de donner un point de vue, d'imaginer, de porter un autre regard sur le monde qui nous entoure.

> de présentation des productions (exposer, diffuser...) .

Le travail de recherche peut s'effectuer dans l'espace de la classe (mur, table de présentation, musée de la classe...), l'espace de l'école (couloir, cours...), un espace d'exposition proche de l'école (galerie du collège, médiathèque, mairie...) ou un environnement numérique (blog, site...). Les élèves cherchent des moyens pour donner du sens à leur présentation, en prenant en compte l'espace du lieu, le regardeur / spectateur. Les situations de recherche permettent de diversifier les approches : accrocher, mettre en scène, circuler autour, faire participer le spectateur, créer un parcours...

> de création de narration visuelle en 2d (images fixes (dessin, photographie, peinture, collage...) ou images animées), ou en 3d (sculpture, mise en scène...).

Ces situations doivent inviter les élèves à créer, construire des images ou des volumes avec une intention narrative. Les choix d'organisation, de composition ou de présentation (bande dessinée, stop motion, mise en scène...) devront permettre de rendre lisible l'histoire ou le témoignage d'un fait réel. Les thèmes abordés doivent correspondre à l'âge des élèves, à leur centre d'intérêt tout en les ouvrant à des univers nouveaux.

Proposer des situations :

> de détournement ou d'invention d'objets à des fins poétiques (imaginaire, utopique...).

Les élèves sont amenés à intervenir sur des objets (transformation, manipulation, modification, ajouts...). Ces interventions plastiques peuvent créer une dimension narrative, poétique ou symbolique, qui peut être renforcée par la mise en scène ou l'exposition de l'objet. La présentation des productions permet de s'interroger sur le statut et la fonction des objets (artistique, symbolique, utilitaire, de communication...) dans différentes civilisations (temps, espace géographique...).

> de réalisation sur l'architecture, l'objet et l'espace.

Les situations permettent aux élèves de jouer sur les relations entre la forme (simple, géométrique, complexe, décorative...) et la fonction (habiter, se divertir, travailler...). Ils engageront dans leur création des choix de matière, de couleur, de forme en lien avec la symbolique de l'objet ou de l'architecture. Les techniques de modelage, assemblage, construction... permettront de diversifier les approches et de proposer un travail sur les formes : fermé/ouvert, vide/plein, contour/limite, intérieur/extérieur, enveloppe/structure, équilibre/déséquilibre. Ces situations peuvent être associées à un projet de récit, de géographie...de questionnement sur la ville, le vivre ensemble...

Proposer des situations :

> d'expérimentation et de jeu avec la matière (argile, carton, encres, peinture...) dans des situations où les gestes sont intentionnels ou hasardeux.

Inventer des outils, des matières (transparente, épaisse, mélange homogène/hétérogène...) ou des formes (assembler, empiler, tresser, emboîter...) et des techniques. Ces recherches doivent permettre de créer des images ou des volumes porteurs de sens (émotion, message, narration...). ce sera en lien direct avec les modalités de fabrication choisies (par ex. si on demande de représenter plastiquement l'infini, certains choisiront des techniques de construction en hauteur, d'autre un travail de dégradé de couleur à l'encre...). La présentation des productions permettra de comprendre que la technique choisie ou inventée, les choix du support, la matière... permettent de créer ou de renforcer le sens d'une production. La réalisation ne s'interprète pas elle se lit/s'observe, c'est ce que l'on appelle un langage plastique.

> d'exploration du geste et de l'outil.

Créer des situations où les élèves seront amenés à créer des traces de nature différentes selon leurs outils (touche, trait, griffure, traînée, coupe, coulure...). Les gestes pourront être maîtrisés ou imprévisibles (amplitude, retenue, rythmé, rapide, précis...). Le format et le support auront une grande importance, les élèves pourront expérimenter des matières (carton, tissu, papier fin/épais...) et des dimensions variées (10x10cm, 100x100cm, 15x50cm, unique, série...). Ils pourront ainsi adapter leur posture (travailler au sol, debout, assis...). Ce travail basé sur le geste pourra être associé à un travail sur la danse, la représentation des émotions...

> d'expérimentation, de production et d'observation sur la couleur.

Comment obtenir une matière colorée, quels ingrédients (naturels, chimiques, liants, pigments...) permettent de créer une pâte ou un jus coloré ? En quoi le choix de la couleur à une incidence sur le sens de l'image ? Comment la manière de déposer la couleur (liquide : jus, en pâte : empâtement, en aplat, en dégradé, giclure, mélange...) va modifier sa perception (lumineuse, terne, translucide, opaque...). Ces situations permettent aux élèves de chercher des outils et des supports adaptés à l'effet souhaité (transparence, opacité, nuancé, contrasté, lumineux...). La présentation des productions doit permettre d'exprimer ses ressentis face aux productions colorées mais également aborder la fonction, l'utilisation et la symbolique des couleurs suivant les civilisations.

2D

3D

DESSIN

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

- GESTES - TRAITS**
DESSINER - TRACER - GRAVER
CALQUER - HACHURER
GESTE : LENT - RAPIDE - AMPLE
SACCADÉ - RÉDUIT...
- MATÉRIAUX**
GRAPHITE - ENCRE - FILS
PEINTURE - MATIÈRES - PIXELS...
- SUPPORTS**
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE - CARTON - MUR - BOIS - AIR - TISSU - SOL...
- OUTILS**
SOURIS - STYLET - CRAYONS
STYLO - FUSAIN - MINE DE PLOMB - MARQUEUR - PLUME CALAME - PINCEAU...

PEINTURE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

- GESTES - TOUCHES**
DILUER - PEINDRE - MÉLANGER - CONTRASTER
GRATTER - APLAT - DÉGRADER
TAMPONNER - EMPÂTER - LIER
- MATÉRIAUX**
PEINTURE - PASTELS - HUILE - GOUACHE - ACRYLIQUE - LIANTS
AQUARELLE - PIGMENT - ENCRE
- SUPPORTS**
TOILE - BOIS - MUR - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN) - PAPIER - TISSU - PLASTIQUE - MÉTAL
- OUTILS**
PINCEAU - BROUSSE - ROULEAU
MAIN/DOIGTS - STYLET ÉPONGE - OUTILS INVENTES OBJETS - COUTEAU - SOURIS

COLLAGE

TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

- GESTES PLASTIQUES**
FUSIONNER - DÉCHIRER - RECADRER
DÉCOUPER - ASSEMBLER
FRAGMENTER - ISOLER - DÉTOURNER
TRANSFORMER - COMPOSER...
- MATÉRIAUX**
IMAGES PAPIER - COLLE IMAGES
NUMÉRIQUES - TEXTURE - SCOTCH - AGRAFES...
- SUPPORTS**
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPAIS...) - CARTON - TOILE BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)
- OUTILS**
CISEAUX - CUTTER - STYLET
MAIN/DOIGTS - SOURIS - IMPRIMANTE - CRAYONS...

PHOTOGRAPHIE VIDÉO

IMAGE FIXE - MOBILE

- GESTES PLASTIQUES**
CADRER - COMPOSER - MONTER - CHOISIR UN POINT DE VUE - RETOUCHER - METTRE EN SCÈNE...
- MATÉRIAUX**
LUMIÈRE - PIXELS - PAPIER
- SUPPORTS**
ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (site et blog...)
- OUTILS**
APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE
TABLETTE - ORDINATEUR - IMPRIMANTE - SOURIS - STYLET - CAMERA...

SCULPTURE

MODELAGE - ASSEMBLAGE - OBJET...

- GESTES PLASTIQUES**
TAILLER - MODELER - ÉVIDER
ASSEMBLER - AJOUTER
RETIRER - DÉTOURNER - EMPILER
IMBRIQUER - PLIER - EMBOÏTER...
- MATÉRIAUX**
ARGILE - PAPIER - CARTON - BOIS
MÉTAL - OBJETS - PÂTE - CIRE
FIL DE FER - PIERRE TENDRE...
- SUPPORTS**
SOCLE - SOL - BOIS - PIERRE
PLAFOND - AIR
- OUTILS**
PINCE - CISEAUX - MIRETTE
ÉBAUCHOIR - ROULEAU - MAINS - MARTEAU...

ARCHITECTURE

MAQUETTE

- GESTES PLASTIQUES**
CONSTRUIRE - BÂTIR - ÉQUILIBRER - ASSEMBLER
AGRANDIR / RÉDUIRE
- MATÉRIAUX**
CARTON - OBJET - PAPIER - PETITS
VOLUMES - BOIS - LEGO® - ARGILE - PIERRE
- SUPPORTS**
SOL - BOIS - ESPACE NATUREL
MINIATURE - TAILLE RÉELLE - OBJET
- OUTILS**
PINCE - CISEAUX - CUTTER - MIRETTE - ÉBAUCHOIR
ROULEAU - MAINS...

MISE EN ESPACE

PRÉSENTATION - EXPOSITION - DIFFUSION

- GESTES PLASTIQUES**
PLACER - INSTALLER - DIFFUSER
MONTRER - PRÉSENTER
METTRE EN SCÈNE - INTÉGRER
ACCROCHER - INTERAGIR
- MATÉRIAUX**
FICELLE - FIL DE FER - PAPIER - QUINCAILLERIE
- SUPPORTS - OBJETS**
SOCLE - PIÉDESTAL
VITRINE - CADRE
ÉCRAN - CARTELS
SOL - MUR
PLAFOND - ESPACE INTÉRIEUR
ESPACE EXTÉRIEUR
GALERIE
BOITE - SITE/BLOG -