

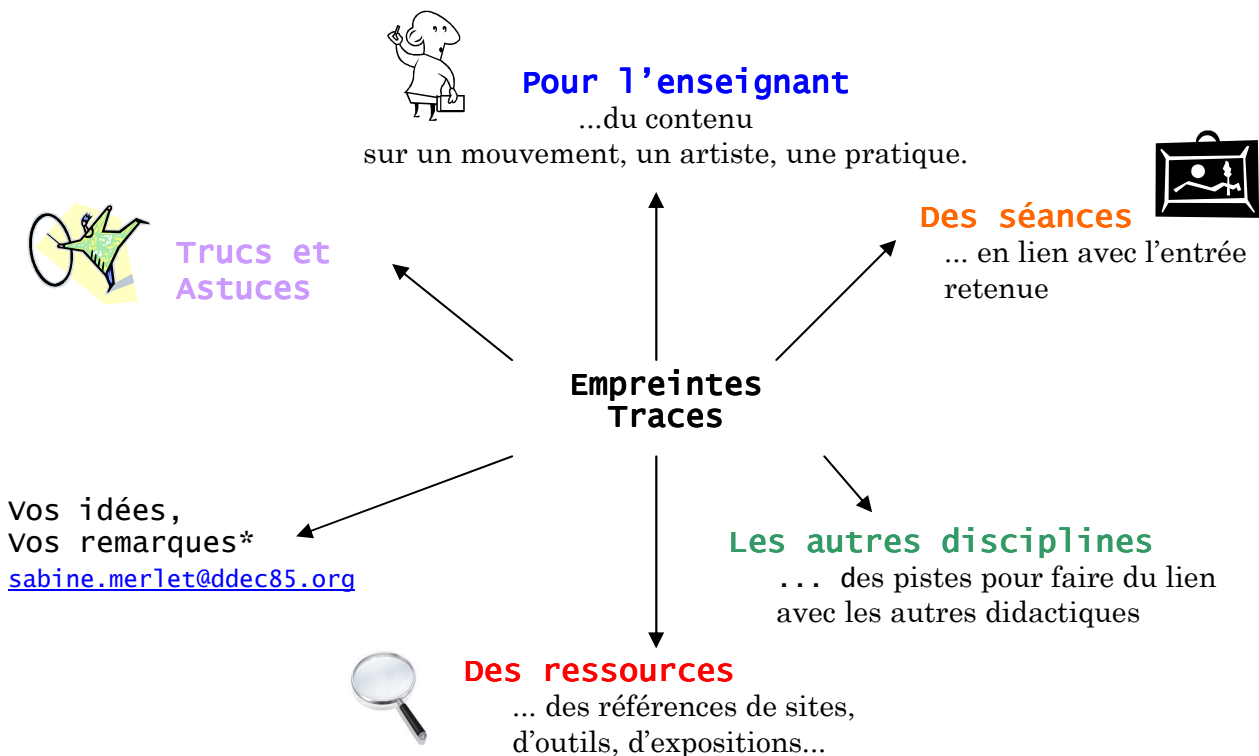


Cette année, le groupe Arts Visuels est constitué de quelques enseignants. Trois journées de travail sont programmées :

* le matin, le groupe travaille sur les démarches et les questionnements liés à la pratique artistique en classe, avec Bernard Voisin, professeur d'arts plastiques.

* l'après-midi, le groupe travaille à l'édition d'ArVi en construisant des séances.

Vous retrouverez dans ce numéro les mêmes rubriques que dans les numéros précédents : des informations pour l'enseignant, des séances, des ressources...



Vos réactions nous intéressent ! Si vous avez utilisé telle ou telle séance, faites-nous savoir ce qui a fonctionné, ce que vous avez adapté, ce qui a posé problème. N'hésitez pas à envoyer des photos des productions de vos élèves !

Vous pouvez aussi nous faire part de vos idées, de vos souhaits pour un prochain numéro d'ArVi ou encore nous envoyer les références d'une exposition, d'un artiste avec qui vous avez travaillé...

Ont contribué à la réalisation de ce numéro des enseignantes des écoles de :
La Bernardière, Coëx, Fontenay-Le-Comte, L'Oie, Talmont-Bourgenay, St Hilaire-De-Loulay



Créativité et pédagogie

Comment définir la créativité ?

Toute personne, et en particulier l'enfant, éprouve le besoin d'exprimer par la parole, le geste, l'écriture, le graphisme.... ce qu'elle pense, ce qu'elle ressent.

Mais, cette spontanéité devient créativité lorsqu'elle répond à un projet par la recherche des moyens d'expression les plus pertinents lorsqu'elle s'appuie alors sur une attitude réfléchie et volontaire. Celle-ci permet alors d'utiliser de façon délibérée la multitude des moyens techniques, des codes, et des concepts caractérisant le support d'expression choisi. La créativité permet alors d'apporter une réponse personnelle et originale à une proposition.

Des principes pédagogiques au service de la créativité

a- Une articulation entre les activités d'expression et les apprentissages techniques

La recherche d'un équilibre entre la fantaisie (attitude spontanée) et la rigueur (attitude réfléchie) caractérise les temps de travail en arts plastiques. Les productions réalisées par les élèves relèvent d'un compromis entre des actions spontanées et la prise en compte de règles, de concepts propres à la discipline.

En effet, le seul travail technique, s'il donne de bons résultats rapides et efficaces, ne permet pas d'exploiter et d'enrichir le potentiel imaginaire des élèves. C'est lorsque les règles sont mises au service d'activités de créativité qu'elles peuvent donner un élan nouveau à l'expression. Elles prennent alors tout leur sens et deviennent motivantes.

Ainsi, les temps de travail en arts plastiques susciteront l'utilisation d'un langage personnel qui emprunte à un code spécifique qui est celui de la discipline.

b- La situation problème au service de la créativité

En arts plastiques, la situation problème se caractérise par la proposition d'une production à réaliser (en surface ou en volume) en tenant compte d'un certain nombre de contraintes liés aux concepts plastiques ou aux techniques. Ces contraintes feront l'objet d'apprentissage. Mais, la situation problème en arts plastiques est aussi et surtout la source de productions originales divergentes. Elle se différencie ainsi d'une simple consigne de travail. Lors d'une séance d'arts plastiques conduite autour d'une situation problème, l'accent est mis sur la variété des techniques et des matériaux qui pourront être utilisés en réponse à un même projet.

Par exemple, demander aux élèves de dessiner la forêt qu'ils ont visitée ou de composer un plateau de fruits rouges appelle des réponses semblables. En effet même si les techniques ou couleurs employées ne sont pas les mêmes, les productions réalisées seront toutes des forêts ou des plateaux de fruits. Par contre, si les enfants cherchent à illustrer "le vert et rien que le vert", ils pourront alors composer un tableau en noir et blanc représentant des objets naturellement vert, ou réaliser une mosaïque de morceaux de papier de différents verts déchirés et coller, ou encore jouer graphiquement avec les lettres du mot VERT.... Dans un même temps et en répondant à la même proposition de travail les enfants laissent place à leur imagination, à leur créativité en utilisant des modes d'expression variés et personnels.

Quelques exemples de situations problèmes :

- transforme les images pour illustrer un univers tout en désordre
- représente le vert, rien que le vert
- Fais un tableau avec beaucoup de bleu et beaucoup de jaune
- imagine le pays bleu
- réalise une peinture où les lignes font la fête
- dessine un tableau pour placer dans la galerie du rire
- illustre l'expression : rond, rond comme un ballon
- se construire un habit de lumière

c- La mise en valeur des divergences par la verbalisation

Le travail de production à partir de situations problèmes visant des réponses divergentes ne suffit pas pour favoriser le développement de la créativité. Des temps de mise en valeur, de présentation et de discussion à partir des activités réalisées permettront aux élèves de verbaliser les liens existant entre le projet visé (défini par la situation problème posée) et les productions obtenues. Leur validité dépend de leur adéquation aux contraintes précisées dans la situation problème.

Ces temps de réflexion, d'analyse et de prise de conscience ont pour but de réguler les créations en mettant en évidence leur cohérence avec la situation problème. Il s'agit alors, par la verbalisation, d'amener les élèves à mesurer les écarts entre celles-ci et les contraintes posées. Dans tous les cas les interactions maître\élèves ou élèves\élèves s'organisent autour d'un échange à propos de la divergence dans les démarches adoptées et les productions obtenues. Elles ne visent pas une recherche de convergence.

Elisabeth LHERITIER





Des Séances ...

Des situations qui déclencheraient un travail sur les empreintes :

- Il a neigé et on a observé les empreintes dans la neige.
- Travail sur les catégories d'animaux, leur déplacement, les traces qu'ils laissent.
- Travail sur les végétaux : feuilles, écorces...
- Travail sur la préhistoire et les peintures rupestres.
- ...

Travail préalable possible :

- Qu'est-ce qu'une empreinte ? Qui laisse des empreintes ?
- Qu'est-ce qu'une trace ? de quoi garde-t-on trace ? pourquoi ?

Séance 1 : un catalogue d'empreintes

Etape 1

Objectif	Faire l'inventaire de ce qui peut laisser une empreinte (matériaux). Faire l'inventaire des gestes et techniques qui permettent de laisser une empreinte.
Mise en œuvre	Rechercher tout ce qui peut laisser une empreinte : <ul style="list-style-type: none">- Par échanges oraux en s'appuyant sur les observations des élèves ou sur leurs connaissances- Par recherche de ce qui est à disposition dans la classe (rassembler ce qui aura été trouvé en perspective de la séance 2).

Etape 2

Objectif	Expérimenter la production d'empreintes pour établir un catalogue des différents possibles.
Mise en œuvre	Mise à disposition des objets, outils, matériaux nommés en séance 1. Mise à disposition de matériaux et outils complémentaires fournis par l'enseignant.
Effectuation	Individuellement ou par 2 les élèves testent la fabrication d'empreintes (pour former un catalogue).

Etape 3

Objectif	Organiser les expérimentations des élèves en catégories.
Mise en œuvre	A partir des essais et recherches des élèves, chercher à organiser les empreintes réalisées : par geste ou technique utilisés (ex : presser, décalquer, contourner...); par effet produit, par matériaux utilisés...
Effectuation	Réalisation d'un catalogue référence pour la classe qui pourra ensuite être utilisé lorsqu'on aura besoin de chercher un effet, un rendu pour telle ou telle production.

Séance 2 : l'empreinte de la main.

Objectif	Utiliser le contour de la main pour la détourner
Support ; matériaux	Feuille A4 ; A5 ou autre. Crayons, feutres, peinture... Matériaux divers à coller...
Mise en œuvre	Tracer du contour de la main. Découpage de cette main. Transformation en autre chose : possibilité de coller la main découpée sur une autre feuille ou de travailler avec la seule main découpée ou de travailler directement à partir de la main tracée sur la première feuille sans la découper.
Consigne	Chaque enfant trace son contour de main sur une feuille. A partir de cette main, l'enfant est invité à la transformer en autre chose.
Proposition	« Ma main devient... » « Nos mains deviennent ... (pour un travail collectif)
Affichage et Verbalisation	Rechercher les points communs et les particularités entre les productions des élèves.

Séance 3 : l'empreinte digitale.

Objectif	Intégrer une empreinte dans un ensemble pour la faire disparaître.
Support ; matériaux	Feutres, encres
Mise en œuvre	A partir d'une empreinte de doigt (à l'encre sur une feuille) agrandie par photocopie. Variante : empreinte des nervures d'une feuille ; empreinte de chaussure...
Consigne	L'empreinte est placée sur la feuille à l'emplacement souhaité. Elle doit s'intégrer à une production qui l'englobera et la fera disparaître.
Proposition	« Ton empreinte doit disparaître pour que tu ne sois pas repéré ! ».
Affichage et Verbalisation	Rechercher les points communs et les particularités entre les productions des élèves. Rechercher l'empreinte d'origine dans la production.

Séance 4 : photo de classe

Objectif	Représenter le groupe classe sans les photos des élèves.
Support ; matériaux	Divers
Mise en œuvre	Travail collectif.
Consigne	Chacun choisit quelque chose qui le représente. Il choisit une manière de laisser son empreinte à son emplacement de la photo de classe.
Proposition	« C'est notre photo de classe ! »
Affichage et Verbalisation	Rechercher les points communs et les particularités entre les productions des élèves.

Séance 5 : d'autres pistes de travail...

- Observation des évolutions de l'ombre (la sienne, celle d'un objet...) selon le moment de la journée ; organiser des relevés de ces traces.
- Travailler sur les silhouettes, les profils.
- Landart : à partir d'une silhouette ou d'un contour, remplir de matériaux trouvés dans la nature en lien avec ce qu'évoque cette silhouette (proposition possible : « Ton ombre/ ta silhouette sort de terre ». Ou par rassemblement de matériaux, tracer une silhouette (ex : avec des feuilles tracer un arbre).
- A partir d'un objet, chercher toutes les empreintes qu'il peut laisser.
- Les différentes écritures (idéogramme...)
- ...



Les autres disciplines

Découverte du monde / Histoire : la préhistoire (peintures rupestres...).

Géométrie : les tracés de figures

Anglais : « This is my pencil case » : prendre les empreintes des objets et y associer le nom en anglais. Réaliser des jeux de cartes type memory. Même activité avec d'autres séries d'objet ou d'animaux.



Des ressources

Des références artistiques :

- Viallat : www.claudeviallat.com
- Jean Dubuffet : http://www.dubuffetfondation.com/oeuvre_set.htm
- Niele Toroni : <http://www.verdan.ch/files/verdan-pareil-guide-v-tj.pdf>
- Hans Hartung
- Pierre Soulages
- Fabienne Verdier



Trucs et astuces

Toile de maître : découper un vieux drap dans la dimension souhaitée, faire tremper cette toile 24h dans de la colle à papier peint dont la consistance sera assez compact. Après ce délai tendre la toile sur un cadre de bois que l'on peut fabriquer soi-même.

Vernir la production lorsqu'elle est peinte.

... rendez-vous prochainement pour un nouveau numéro d'ArVi !

Pour retrouver les anciens numéros d'ArVi (du n°1 au n°8), adressez un mail à : sabine.merlet@ddec85.org

ArVi n°1 : les balades d'automne et d'hiver ; ArVi n°2 : les balades de printemps ; ArVi n°3 : le recyclage ; ArVi n°4 : la mer ; ArVi n°5 : le cirque ; ArVi n°6 : les couleurs ; ArVi n°7 : les contes ; ArVi n°8 : préparer la rentrée.

Retrouvez le n° 9 et suivant sur Agora dans le dossier Enseignants :

ArVi n°9 : Les couleurs ; ArVi n°10 A partir d'une œuvre (Picasso, Giacometti) ; ArVi n°11 Ecorces, paysage, détournement d'objets ; ArVi n°12 Janvier