

Jalonner le projet de l'élève :

Explorer, situer et rediriger grâce à des outils et étayages variés

« L'élève devrait être capable de passer des choix à l'initiative en fin de collège, de développer une démarche personnelle à l'issue du lycée. » Extrait de Le projet dans l'enseignement artistique – compréhension, usages et résonances du mot « projet » dans l'enseignement des arts plastiques

Problématique : comment rendre les élèves conscients et décisionnaires des différentes phases de leur projet dès le cycle 3?

Objectifs :

Proposer des outils en direction de l'élève pour lui permettre de devenir progressivement autonome sur l'axe de compétence « Mettre en œuvre un projet »

Permettre aux élèves de gagner en autonomie en classe ou à la maison en anticipant les besoins liés à la séquence

Aider l'élève à s'autoévaluer sur la compétence – Mettre en œuvre un projet

Jalonner le projet de l'élève, proposer des repères :

Mise en œuvre du dispositif des jalons – trois outils :

Début de l'année :
Le jeu de l'oie

Le jeu peut être joué
en classe entière en
début d'année

Puis mis à disposition
de tous tout au long
de l'année sous
forme de lexique

A chaque début de
séance :

**Icônes et mots clés
du vocabulaire de la
séance au tableau**

Les icônes et mots clés
permettent d'anticiper
la séance et de faire
émerger les questions

Disponible à chaque
séance :

Fiche outil

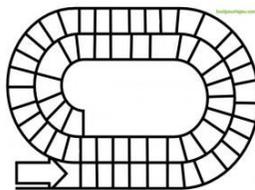
Le cahier de l'élève

Outil avec QR codes
sous forme d'une
fiche plastifiée à
disposition des
élèves en classe tout
au long de l'année

Et à la maison sous
format PDF

Proposition d'outils :

1 **Le jeu de l'oie** – Objectif : permettre aux élèves d'aborder le lexique du projet de l'élève. Le jeu de l'oie peut avoir une version physique ou numérique pour que la classe entière participe – ou avec une version physique, par petits groupes autour d'un plateau. **Outil dans la classe :**



Dispositif : les élèves découvrent des questions en suivant les règles du jeu de l'oie : à chaque case une question – si le groupe répond il obtient un point.

Les phases (sans ordre chronologique)

- Découverte de la séquence – le titre – la problématique
 - Expérimenter – tester – choisir
- Décrire et analyser des œuvres – mettre sa pratique en relation avec une œuvre
- La pratique – les notions – aboutie ou non aboutie
- Echanger – se questionner – réorienter le projet
 - Pratique individuelle ou collective
 - Verbaliser
 - Anticiper la séance suivante
 - Parcours avenir
 - Evaluation – auto-évaluation

Le lexique peut être proposé sur fiche plastifiée disponible en autonomie en classe et en PDF pour la maison

On peut envisager une version avec les phases de séances et les compétences « Mettre en œuvre un projet artistique ».

Lexique

- Projet – expérimentation – notions – démarche artistique – production plastique individuelle ou en coopération – exposer – cahier – Créer/création/être créatif – culture personnelle – idée/intension – lexique personnel – œuvres d'art – pratique aboutie/pratique non aboutie – verbaliser – autonomie – problématique - trace de la pratique/trace de l'exposition – des contraintes de réalisation/difficultés/accidents – phases de réalisation – prise en compte du spectateur –enseignant

Les compétences cycle 3 – 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

Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création

Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur

Règles du jeu de l'oie :

Objectif : le jeu de l'oie a pour objectif d'aborder le vocabulaire associé au projet de l'élève qui sera utilisé tout au long de la séquence en cours d'arts plastiques et d'en comprendre les attendus.

Pour jouer en classe entière :

- Il faut un plateau réel ou numérique, un dé réel ou numérique.
- Les cartes. Une carte chiffrée a une carte « questions » et correspond à une carte de « réponses ».
- Un pion coloré par équipe.



Commencer une partie :

Répartir par groupes les joueurs. Chaque groupe s'attribue un nom qui sera inscrit au tableau.

Chaque groupe fait intervenir un élève pour lancer le dé de sorte que tous les élèves lancent le dé lors de la partie. Le pion est déplacé sur le plateau. Le chiffre de la case correspond à une carte.

Toutes les équipes réfléchissent à une réponse. L'équipe qui a lancé le dé est la première à pouvoir répondre après lecture de la carte « questions ». Si la réponse n'est pas suffisante ou n'est pas celle attendue, la parole est donnée à une autre équipe.

Le professeur peut être celui qui lit les cartes « réponses » et inscrit les points au tableau (ou un élève).

L'équipe qui trouve la réponse obtient un point, inscrit au tableau dans son espace nominatif.

La partie se poursuit jusqu'à l'arrivée d'une équipe à la case d'arrivée.

Pour gagner la partie il faut avoir le plus grand nombre de points.

Pour jouer par îlots :

Un plateau – un dé – des cartes « questions » et des cartes « réponses » - une fiche pour noter les points

Chaque îlot dispose d'un plateau, d'un dé et d'un jeu de carte « questions » et « réponses ».

Désigner un maître du jeu parmi les élèves en sachant que lui aussi participe également au jeu.

Chaque élève lance le dé dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour gagner la partie il faut avoir le plus grand nombre de points.

1. Que veut dire Le Projet?

1. C'est aller de l'idée à la réalisation finale?
2. C'est la réalisation finale?
3. C'est l'idée initiale?

2. Que veut dire expérimentation ?

1. oser, explorer et exploiter des idées, des matériaux, prendre des risques mesurés pour les mettre en pratique, rester attentif au hasard
2. Faire ce que j'ai l'habitude de faire

3. les notions

Challenge:
vous avez trente secondes pour mémoriser les 9 notions: la lumière, l'espace, le corps/le geste, la forme, l'outil, le support, la couleur, le temps, la matière.

4. Que veut dire "la démarche artistique"

1. c'est la façon de marcher de l'artiste
2. Associée au projet et à la problématique, elle permet de construire une réponse dans une pratique

1. Réponse Le projet

C'est aller de l'idée à la réalisation finale. le projet témoigne de l'engagement du créateur: à chacun son projet!

2. Réponse Expérimentation

Expérimenter, c'est tester avant de passer à la réalisation, des supports, des outils, des gestes, etc. pour pouvoir choisir et décider de ce que l'on veut pour la réalisation de la pratique. Il faut garder une trace dans le cahier, les artistes ont été très contents de le faire, car ils ont vendu certains carnets très chers !

3. Réponse les notions

Les neuf notions en arts plastiques sont : la lumière, l'espace, le corps/le geste, la forme, l'outil, le support, la couleur, le temps, la matière.
On les utilise à chaque fois que l'on réalise une pratique avec des degrés d'importances variables.

4. Réponse La démarche artistique

Le projet, c'est le chemin et la démarche artistique, c'est comment réaliser ce chemin

Lexique – le projet de l'élève

| | |
|----------------------------|--|
| Accident/ hasard | Durant l'expérimentation et la réalisation de la pratique, il y aura des découvertes liées au hasard et parfois des frustrations liées aux accidents. Il ne faut pas abandonner et rester curieux et attentif pour savoir rebondir et exploiter ces nouveaux éléments. Curiosité, persévérance, sont les alliés de l'artiste ! |
| Autonomie | L'autonomie concerne globalement de la réalisation de son projet. Elle comprend toutes les phases de la séquence, de la gestion de son temps durant la séquence, de son choix de travailler en deux ou en trois dimensions, de l'utilisation d'éléments mis à la disposition dans la salle de classe, etc. |
| Cahier ou porte-vue | Le cahier c'est la mémoire portable de ce qui se passe en classe et à la maison. On peut : anticiper les projets en écrivant ou en dessinant son idée – garder une trace des expérimentations – garder des visuels des références artistiques – noter des références extraites de la culture personnelle – garder un visuel de l'exposition de la pratique. Chacun gère son cahier et l'utilise lorsqu'il le souhaite. |
| Créer, être créatif | Le créateur est celui qui réalise une pratique qui n'existait pas avant lui. |
| Culture personnelle | Par rapport à la séquence, on peut chercher une référence artistique, un élément culturel (théâtre, cinéma, littérature, arts de la rue, danse, musique, design, architecture, etc.). Quels sont les points communs ou les relations que l'on peut relever entre sur le même questionnement abordé dans la séquence et dans les autres disciplines ? |
| Démarche artistique | Le projet c'est le chemin, et la démarche artistique c'est comment réaliser ce chemin. |
| Enseignant | On peut questionner l'enseignant durant toutes les étapes du projet. |
| Expérimentation | Expérimenter c'est tester avant de passer à la réalisation, des supports, des outils, des gestes, etc. pour pouvoir choisir et décider de ce que l'on veut pour la réalisation de la pratique. Il faut garder une trace dans le cahier. Les artistes ont été contents de la faire, car ils ont vendu certains carnets très chers ! |
| Exposer | C'est réfléchir à la découverte de la pratique par le spectateur. C'est le moment de se poser beaucoup de questions, depuis le début de la pratique : quel sera le lieu d'exposition, y aura-t-il des capteurs de présence, des douches sonores, une salle blanche ou obscure, en intérieur ou en extérieur, etc. ? le spectateur peut-il interagir ? |
| Idée, intension | Avoir une idée c'est avoir un déclic par rapport à la problématique. L'idée n'arrive pas toujours tout de suite ! Une intention, c'est réfléchir aux moyens pour arriver à l'objectif de la pratique. |
| Lexique personnel | En arts on utilise beaucoup de vocabulaire spécifique. Il est important de créer son propre lexique pour pouvoir échanger et s'exprimer sur sa pratique, sur les œuvres. |
| Notions | Les 9 notions en arts plastiques sont : la lumière, l'espace, le corps/le geste, la forme, l'outil, le support, la couleur, le temps, la matière. On les utilise à chaque fois que l'on réalise une pratique avec des degrés d'importance variable. |

Dans la salle de classe, le lexique est disponible sous la forme de fiches plastifiées, disponibles en autonomie sur le présentoir.

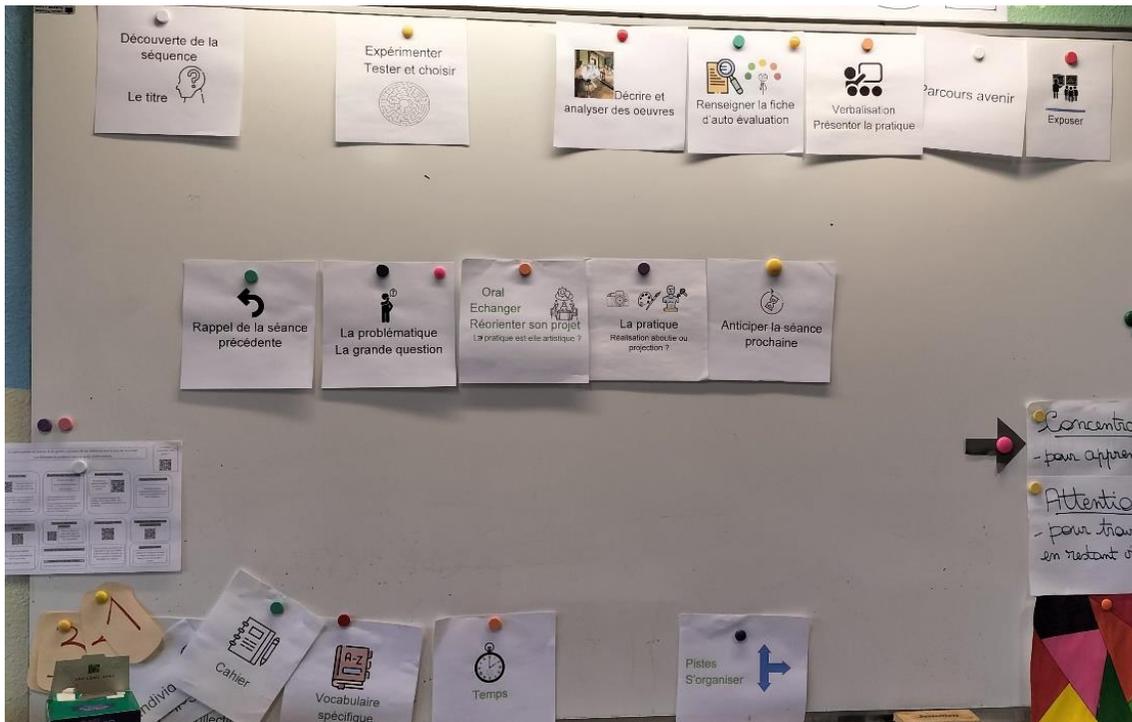
2. Les vignettes aimantées au tableau - Objectif : Cette phase de début de séance permet de préciser les phases de la séance et d'anticiper les différents besoins.

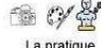
Dispositif :

Outil dans la classe :

Au tableau sous des formes de cartes avec un mot clé et une icône. Les élèves sont amenés en début de cours à positionner les vignettes au tableau qu'ils jugent mettre en œuvre durant la séance et argumentent leur décision. L'enseignant guide et relance si besoin. A chaque séance, la vignette problématique est activée (placée et questionnée).

Au tableau – début de séance – en noir les phases – en vert la méthodologie



| | | |
|--|--|---|
|  Anticiper la séance prochaine |  Cahier | Découverte de la séquence  Le titre |
|  Décrire et analyser des oeuvres | Expérimenter Tester et choisir  |  Exposer |
|  Individuel Ou Collectif |  La pratique Réalisation aboutie ou projection ? | Oral Echanger Réorienter son projet La pratique est-elle artistique ? |
|  Parcours avenir | Pistes S'organiser  |  Rappel de la séance précédente |
|  Renseigner la fiche d'auto évaluation |  Temps |  Verbalisation Présenter la pratique |
|  Vocabulaire spécifique |  La problématique La grande question | |

Fiche cycle 3 – Le cahier de l'élève - recto

| | | |
|--|--|--|
| <p>Indiques ce que tu as fait durant la séance Tu peux observer la carte mentale pour répondre</p> | <p>Méthode de travail - le projet</p> | <p>Chaque élève construit son parcours →</p> |
| <p>1^{ère} séance :</p> | | |
| <p>2^{ème} séance :</p> | | |
| <p>3^{ème} séance :</p> | | |
| <p>4^{ème} séance :</p> | | |
| <p>A réfléchir ou penser à faire pour la 2^e séance :</p> <p>A réfléchir ou penser à faire pour la 3^e séance :</p> <p>A réfléchir ou penser à faire pour la 4^e séance :</p> <p>Autre :</p> | | |

Cahier de l'élève suite verso :

Le cahier permet de prévoir et de garder une trace de tes réflexions tout le long de ton projet.

Les QRcodes te guideront vers un audio d'informations.

Le cahier,
comment s'en
servir ?



Avoir une idée



Fais un dessin de ton idée et écris quelques mots clés

L'idée peut évoluer. Tu peux t'aider de cette structure de phrase : au début je pensais que... mais finalement je découvre...

Les contraintes et mes découvertes (matériel, temporel, spatial) font que je..

Expérimenter une pratique

Garde une trace de ton expérimentation (de ton test)

C'est l'expérience qui t'aidera à faire des choix pour ta pratique.

Tu peux t'aider de cette structure de phrase : Au début je pensais que... mais finalement je découvre..., donc je me décide pour...

Rechercher du matériel

Note dans le cahier le matériel dont tu auras besoin

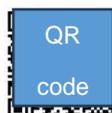


Tu peux chercher le support, les matières, les images, objets, sons, lumières... qui pourraient te servir pour ta pratique.

Créer son lexique d'art personnel

Ecris les mots de vocabulaire de la séquence à retenir et proposes-en une petite définition

Choisir : projet individuel ou collectif ?

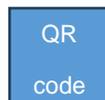


Si le projet est collectif :

Ecris ce que tu feras dans le duo ou par trois

Attention chacun son rôle !

Exposer ta pratique



Fais un dessin et des mots clés. En plaçant la silhouette d'un spectateur

Remplir la fiche d'autoévaluation

Retenir une oeuvre



Fais un croquis de l'œuvre en indiquant le nom de l'artiste, le titre et la date. Exprime ce que tu ressens et important de retenir sur l'œuvre

Préparer la présentation de la pratique à l'oral



S'informer : le parcours avenir

Pour anticiper les projets – pour garder des traces des expérimentations – pour garder un visuel de tes projets et des références

Pour chaque partie, retrouvez les textes sous forme d'audio

1. Faire évoluer le projet : la première idée ou les premières pistes créatives

Conserve une trace de ton idée de pratique dans ton carnet sous la forme d'un croquis annoté de mots clés ou d'un petit texte et à quoi tu dois penser pour avancer dans le projet. Au fur et à mesure de la séquence, complète cette première trace :

Au début je pensais que, mais finalement je découvre..

Les contraintes et mes découvertes – matériel, temporel, spatial font que je choisis ..



2. Se poser des questions pour anticiper ses besoins et pour anticiper les étapes

Par rapport à la pratique (par ex. comment faire tenir en équilibre une matière ?) Quelle grandeur aurait-elle ? Serait-elle figurative ou abstraite ? Serait-elle en noir et blanc ou en couleur, en monochrome ? Y aurait-il du son, de la lumière ?

Par rapport aux difficultés à prévoir (par ex : tenir l'équilibre, temps de création, temps de séchage, etc.)

Face à l'inattendu, au hasard des découvertes, tu peux changer l'axe de ta pratique

Propose un croquis dans ton carnet et des mots clés.



3. Expérimenter pour choisir

Les artistes éprouvent leur pratique en testant les **supports**, les **médiums**, les **outils** et les **gestes**. A ton tour ! Conserve des traces des expérimentations et des trouvailles dans ton carnet en gardant bien les mots de vocabulaire.

Tu peux indiquer ton choix pour ta pratique. Dans ce cas, choisir c'est se décider après avoir observé et comparé les expérimentations. Tu peux en parler à un quelqu'un pour te décider.

Au début je pensais que...., mais finalement je découvre ... , donc je me décide pour...



4. Rechercher du matériel – chercher le support, les matières, les images, les objets, les sons, les lumières qui pourraient te servir pour ta pratique

Note les dans ton carnet pour t'en souvenir et les chercher à la maison. Attention de ne pas oublier tout ce qui peut attacher, coller, etc.

En classe, tu peux utiliser la matériauthèque pour faire un échange, ou demander autour de toi l'objet ou la matière qui te manque. Ce que tu dois rapporter pour la séance prochaine (support, matières, images, etc.)

De mise en œuvre de la scénographie – comment sera exposée la pratique?



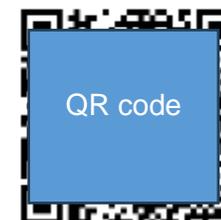
5. Effectuer tes recherches personnelles :

Dans ton cahier au fur et à mesure de tes voyages, sorties, tu peux indiquer tes coups de cœur, coller un ticket de spectacle, cinéma, exposition, tout ce qui relève de ta culture !

Par rapport à la séquence tu peux chercher un mot, une référence artistique, un élément culturel (quels sont les points communs que tu relèves sur le même questionnement abordé dans ta séquence dans les autres disciplines, dans tes recherches culturelles (théâtre, littérature, cinéma, arts du spectacle vivant, danse, musique, design, architecture, etc), dans la société.

Cette recherche peut prendre la forme d'un petit texte avec un croquis ou une image.

Visites de musées – tu peux utiliser sur place ton carnet pour faire des croquis.





Le cahier de Jessica

Les artistes eux aussi utilisent des carnets, on peut les nommer différemment : carnet d'exploration – carnet de recherche - book –carnet de travail –carnet de croquis –carnet de voyage ou carnet d'atelier, etc.

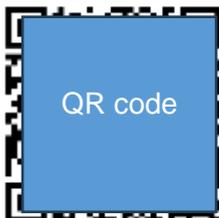


Ici le carnet d'Eugène Delacroix

6. Choisir un travail individuel ou collectif ?

Qui fait quoi dans le groupe ? Chacun a son rôle et fait évoluer le projet. Engagement actif de chacun permet de réaliser une pratique plus importante en taille par exemple, ou difficile à gérer dans le temps pour un élève seul et plus ambitieuse que tout seul,

Se motiver et trouver des idées ensemble, un challenge et un atout. Devenir co-créateurs. Et si on allait jusqu'à penser à l'action du spectateur et à son engagement dans la réalisation ?



7. Penser ton dispositif d'exposition

Fais un croquis dans ton carnet en plaçant un spectateur. Tu peux mettre des mots clés faisant référence aux lieux, sons, lumières, matières, support, etc. qui seraient utilisés dans le projet d'être exposé.

(socle, cadre, cimaise...), au lieu (mur, sol, espace fermé ou ouvert, in situ...) et au spectateur (frontalité, englobement du spectateur...).



8. Créer un lexique personnel

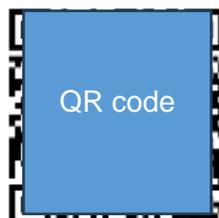
(créé ton petit dictionnaire de vocabulaire spécifique aux arts plastiques) :

J'écris un mot que je découvre

Je conserve une trace de mes découvertes de pratique en n'oubliant pas d'associer le mot de vocabulaire qui lui correspond (par ex : comment faire un dégradé, etc.

9. Sélectionner l'œuvre que tu retiens :

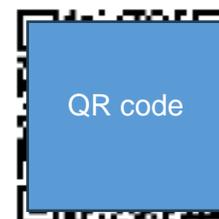
Fais en un croquis, indique le nom de l'artiste et le titre, la date, et exprime ce que tu ressens. Quel est le lien que tu peux faire entre cette œuvre et ta pratique ?



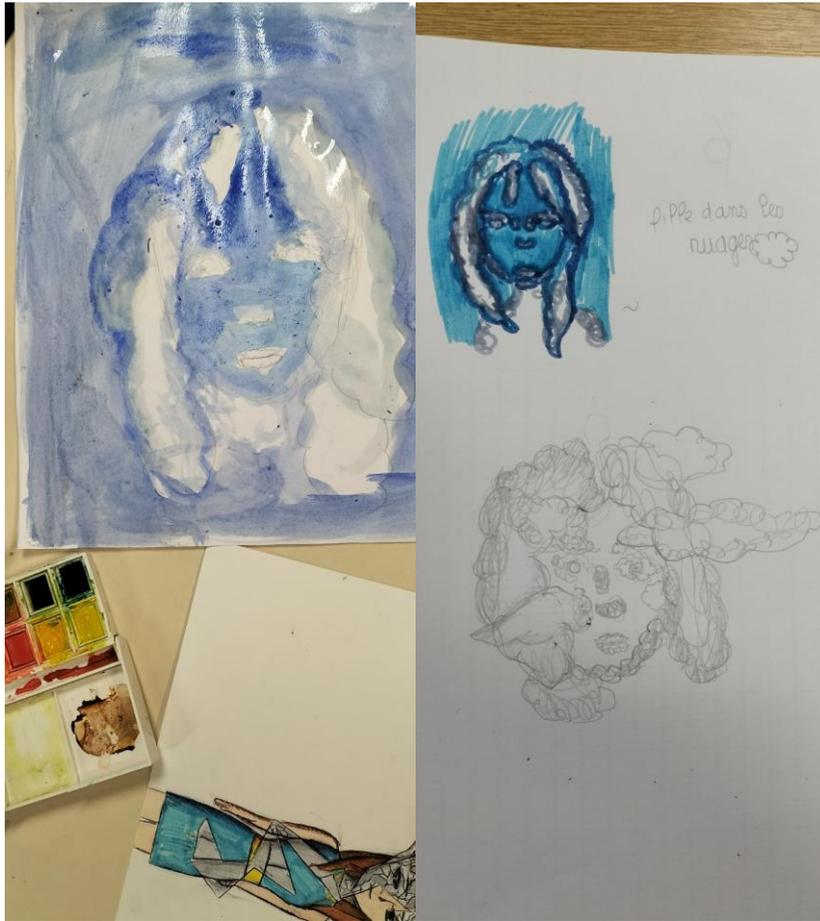
10. Faire des recherches sur le parcours avenir concernant les métiers observés durant la séquence

11. Préparer la présentation à l'oral – utilises tes

recherches et notes dans ton carnet pour repérer tout ce que tu veux dire à l'oral. Si vous êtes à plusieurs, donnez-vous des rôles.



Exemples d'usage

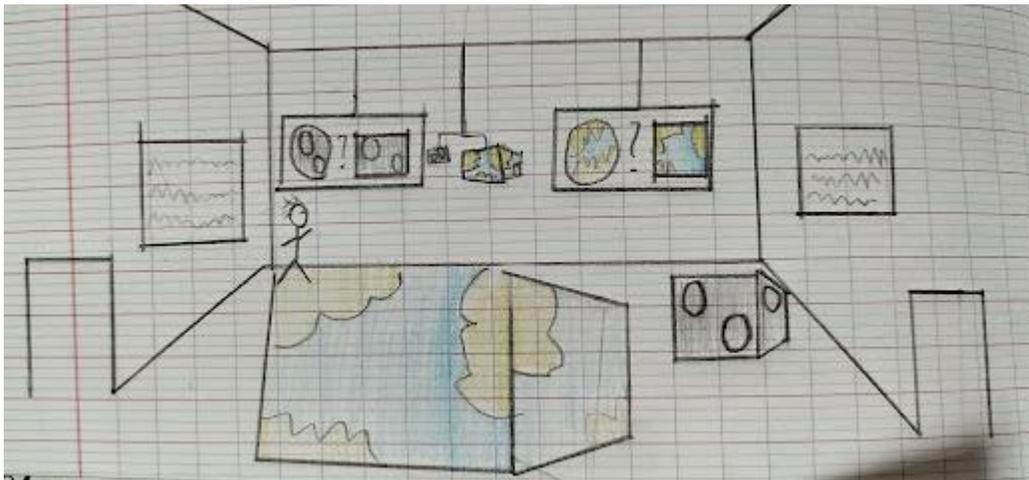


Pratique en cours de réalisation à gauche, cahier à droite

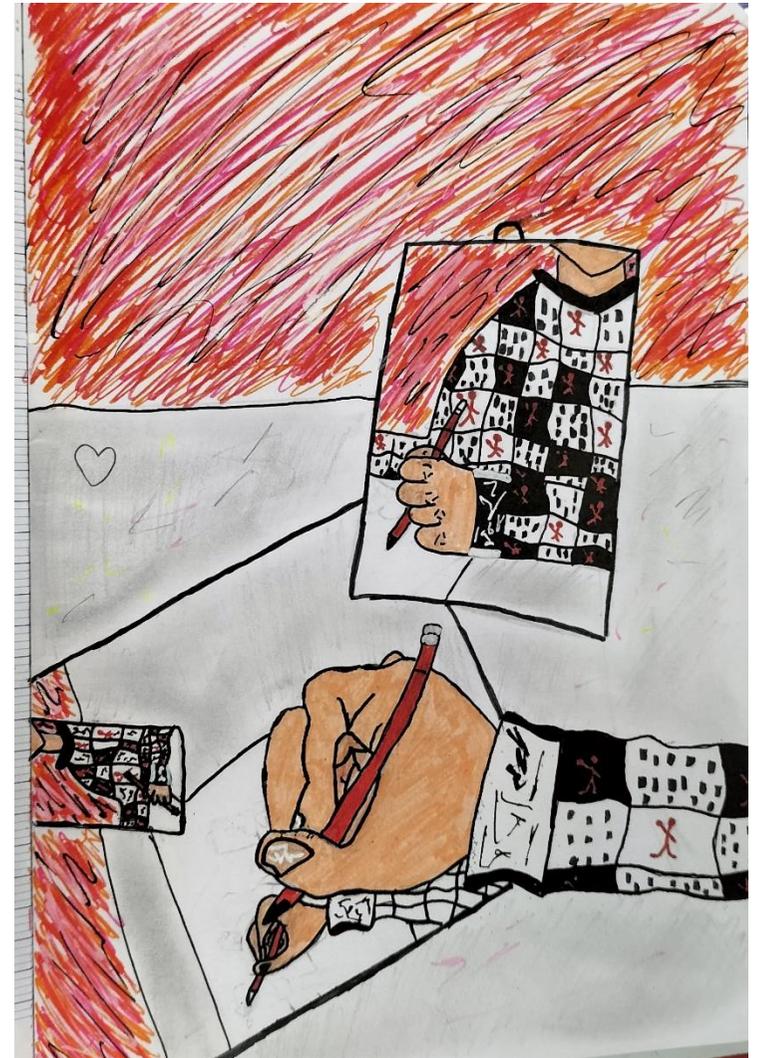


Champ référentiel sur la page de gauche – idées pour la pratique sur la page de droite

J'ai une boîte fermée
Et le spectateur doit
chercher pour voir l'objet
mais il fait sombre donc c'est
difficile et du coup c'est
encore plus curieux. Et j'aimerais
ramener une petite lumière.



Penser à rapporter – exposer – faire un croquis de son idée de pratique



Les techniques minois

Nous avons fait en premier, un essai sur notre table. Nous n'avons pas décidé de prolonger cet idée. (on a pas aimé). Nous avons remis nos idées à gère. On a décidé de garder l'aluminium, car nous avons aimé le résultat. On a regarder dans nos affaires ce qui pourrait bien rendre. Ma règle étant rose, on s'est dit que ça mettait devant notre objectif. On a décidé d'exécuter cette deuxième idée. On a choisi le fond noir, on a positionner notre photo et ça a rendu de l'aluminium rose. On a garder cette idée.

Garder la trace d'une pratique collective

Réfléchir l'exposition

