

un projet arts plastiques

Monter un projet d'arts plastiques n'est pas une chose facile. Cela demande du temps, de la préparation, des recherches, des contacts avec des partenaires, des lieux ressources ...

cela suppose: une mise en oeuvre d'étapes dans le déroulement, de pointer des apprentissages, tout en leur donnant du sens.



Cette fiche est une proposition des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques à l'attention de toutes personnes travaillant en milieu scolaire et périscolaire.

En amont

Disposer des derniers programmes du B.O. d'Arts Plastiques, afin de croiser les savoirs et réaliser un projet transdisciplinaire.

1- Rechercher les ressources nécessaires en complément du projet. Littérature, Histoire, géographie, Théâtre, visites d'expositions...

Il est en effet important de partir du concret pour que les enfants puissent par la suite détourner, inventer et exploiter la référence de départ. De cette référence, il faudra l'analyser et en discuter avec les enfants pour susciter un débat, une réflexion ou tout simplement échanger des impressions, des idées.

2- Par la suite, présenter les grandes lignes du projet qui vont découler de cette ressource afin de susciter un intérêt, une synergie aux enfants et les impatienter.

3- Rechercher des partenaires et si possible, faire intervenir une personne extérieure (un(e) graphiste, un(e) bibliothécaire, un(e) artiste, un(e)technicien(ne)...) pour redynamiser le projet et l'ancre dans la pratique et la découverte de métiers.

4- Définir un budget pour la réalisation du projet et définir à l'avance la participation financière de chaque partenaire.

4- «à la manière de...» n'est pas un projet en soit mais une composante (à éventuellement) à intégrer dans les références ou l'acquisition d'une technique, d'un geste mais en aucun cas comme finalité créatrice.

La préparation

1- Prévoir un séquencage du projet. Suivant le degré de progression et anticiper le nombre de séances pour l'utilisation d'une technique et de son application, ainsi que les séances de recherches, de croquis ...

2- Prévoir un budget et une liste de matériel (outils, matière...) sachant qu'à tous moments, elle peut évoluer durant le projet (suite à des imprévus, des changements de support, de médiums ou bien à de nouvelles idées.)

3- Définir quels sont les objectifs du projet pour pouvoir évaluer les élèves.

4- Définir une incitation pour amorcer le travail.

Les productions des enfants se développeront au fur et à mesure des séances, suivant les choix réalisés et les concepts mis en place et non des choix ou des représentations d'adultes imposés.

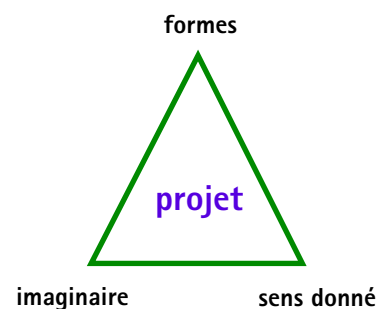
La valorisation

Anticiper le lieu d'exposition des travaux pour motiver les enfants et le type de productions qu'ils vont devoir réaliser (travail en tridimension, travail pictural...)

A ce titre, il est toujours intéressant de réaliser:

1- une production individuelle pour que l'enfant s'approprie l'objet et le diffuse dans son entourage (l'objet est un relais et un support à l'expression de l'enfant).

2- un travail collectif pour garder une trace du projet et mettre l'enfant en situation de coopération. Il découvre les démarches et choix faits par ses camarades.



Le schéma ci-dessus résume les grandes lignes d'un projet artistique. Le projet va inciter les enfants à réaliser un travail plastique (par la création de formes) en stimulant son monde personnel (l'imaginaire). Il ne faut pas oublier que c'est à la personne en charge du projet de définir les principaux objectifs (le sens donné aux pratiques pour sa mise en oeuvre).

Un projet artistique ne peut pas être réalisé sans but précis. Dans ce cas, il serait uniquement de l'occupation ou du simple apprentissage de techniques. Il doit impérativement proposer aux enfants : des connaissances, des questionnements (d'ordre conceptuel, technique et de mise en forme) ainsi que des choix à réaliser.

Il est aussi important de voir le travail de l'enfant à travers les objectifs du projet et non à travers un regard d'adulte, basé sur le bien fait, le beau et le décoratif. Ainsi, cela évite d'intervenir sur la réalisation des productions.

L'enfant doit être accompagné et rassuré sur le projet et sur le projet en devenir. Il doit être libre de ses choix, d'interpréter, d'imaginer ce qu'il souhaite.



un abécédaire imaginaire

Ce projet a été réalisé par les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques avec la classe de CE2 de Madame Mugnier de l'école élémentaire de Dornach.

Objectifs :

Donner aux enfants la possibilité de créer un alphabet à partir d'objets du quotidien.
Engager de nouveaux moyens d'expression à partir de la potentialité des objets.
Développer l'imaginaire à travers le détournement d'empreintes d'objets.
Organiser graphiquement les trouvailles.
Décréter des règles dans le but de réaliser l'abécédaire.
Réaliser un rendu individuel (la lettre) et un rendu collectif (l'abécédaire).

L'incitation :

c'est la phase qui va permettre aux enfants de démarrer le projet. Cette phase nous permet de poser une problématique.

«Nous allons créer une langue écrite imaginaire et inconnue à partir d'objets...»

Techniques:

empreintes dans la terre, frottage des empreintes, photocopie et composition des traces créées.

On peut remettre aux enfants dès la première séance des documents écrits, une citation, une série de photos ... Suivant le sujet du projet, cela peut-être: des images d'anatomie, d'animaux, d'architecture ou bien des oeuvres d'artistes en complément de la visite d'expo faite en amont.

Séquence 1

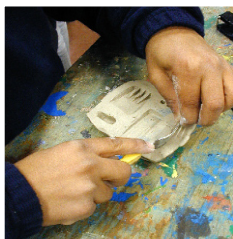
Présenter le projet aux enfants, leur expliquer la finalité, les termes qu'ils pourraient ne pas connaître, le nombre de séances, la durée, les techniques qui seront employées, utilisée, acquises avec une rapide définition (tout cela peut être noté dans un cahier d'arts plastiques ou un cahier de mémoire. Visite du musée Historique de la Ville de Mulhouse. Recherche de signes et d'écritures anciennes. L'attention peut se porter sur la porte de prison datant du Moyen Age, marquée (gravée) de graffiti et de monogrammes (signatures réalisées avec les initiales sous la forme d'un dessin).
A la fin de la séance faire un récapitulatif oral de ce qui a été vu, insister sur ce qui vous paraît être le plus important pour la suite du projet.



Séquence 2

Introduction à l'écriture comme signe graphique. Découverte des différents alphabets anciens (les évolutions, les différents signes...). Le sujet peut être abordé en amont du projet par l'enseignante.
Présenter aux enfants des artistes qui ont eux aussi créé, inventé des alphabets ou des écritures (Michaux, Villéglé, Alechinsky...)
A la fin de la séance faire un récapitulatif oral de ce qui a été fait, insister sur ce qui vous paraît être le plus important, voir si le vocabulaire cité en début de séance est assimilé.

En début de séance, remémorer avec les enfants ce qui c'est passé durant la séance précédente. Qu'avez-vous fait?, Que veut dire ce terme? ...



Séquence 3

Les enfants apportent de chez eux un objet qui tient dans une main. Ils l'expérimentent en créant des marques dans un morceau de terre. Suivant la nature de l'objet, les enfants réalisent plusieurs empreintes du même objet: de côté, de face, d'en haut ou d'en bas. Le but de cette séance est de permettre aux enfants de découvrir qu'un objet peut créer différentes empreintes dans la terre.
Sur les photos ci-contre, vous voyez les différentes empreintes obtenues. Faire un jeu, en les examinant et en essayant d'y associer l'objet correspondant.

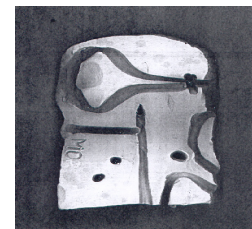
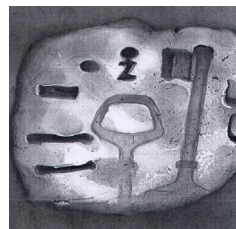
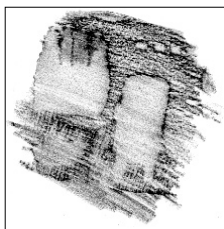
En début de séance, remémorer avec les enfants ce qui c'est passé durant la séance précédente. Qu'avez-vous fait?, Que veut dire ce terme? ...

Séquence 4

Les enfants réalisent un frottage de leur empreinte (une fois sèche) avec un crayon de papier et une feuille A4.

Il est possible aussi de réaliser des photocopies des empreintes en contrastant fortement l'image.

Le but de cette séance est d'obtenir une image précise des signes qui serviront plus tard à l'enfant pour créer sa lettre imaginaire.



En début de séance, remémorer avec les enfants ce qui c'est passé durant la séance précédente.



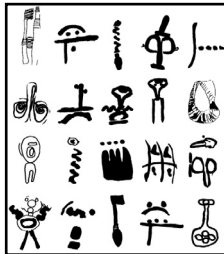
Décalquer



Obtenir des signes graphiques bruts



Inventer un nouveau signe



Séquence 5

Pour composer plus facilement leur lettre, les enfants ont décalqué les formes obtenues précédemment par frottage ou photocopie.

En découpant le calque en autant de parties que d'éléments dessinés, les enfants peuvent déplacer, dupliquer, inverser les morceaux afin de composer leur lettre imaginaire. Certaines parties peuvent être supprimées alors que d'autres peuvent être copiées plusieurs fois.

Le collage est redessiné sur une feuille de dessin.

En début de séance, remémorer avec les enfants ce qui c'est passé durant la séance précédente.

Séquence 6 et valorisation

Après avoir inventé et composé leur lettre sur papier, les enfants les rassemblent et composent un abécédaire collectif. Ensuite ils impriment ces lettres imaginaires directement dans l'argile.
L'objet obtenu (proche de traces archéologiques) regroupe toutes les lettres et garde ainsi la mémoire, la trace du travail réalisé.

