

La construction étape par étape d'une séquence d'apprentissage en arts plastiques*



CYCLE 3
CM1-CM2-6ÈME



CYCLE 4
5ÈME-4ÈME-3ÈME



Q1 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation.
Q2 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace.
Q3 : La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

Q1 : La représentation ; images, réalité et fiction.
Q2 : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre.
Q3 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur.

Les questionnements doivent être compris dans une logique de cycle.
Pour ce faire, il s'agit d'envisager une progression au travers du et des cycles pour creuser les questionnements.

3

Associer le questionnement à une entrée et dans leur dialogue en faire émerger une **problématique**.

Pour cela poser la question : « En quoi ... permet/favorise ... ? »

Puis, établir un **objectif principal** de la séquence : Que veut-on faire apprendre aux élèves ?

« À la fin de la séquence je veux que les élèves aient.... »

Définir dès lors **les compétences** à acquérir.



degré d'acquisition des compétences

4

**CONSTRUIRE LE
DISPOSITIF
DIDACTIQUE**

Enfin, le dispositif didactique permet conjointement aux élèves d'entrer dans une recherche de solutions plastiques à un problème plastique posé, d'éprouver des questionnements, et de les mobiliser lors d'une démarche de projet à visée artistique. Les élèves tendent vers une acquisition progressive des compétences visées. Ces choix didactiques en jeu doivent être justifiés.

* Attention à bien effectuer chaque étape dans l'ordre au risque de détruire le contenu de la séquence

Le dispositif didactique

01

Evaluation

Définir les compétences à acquérir répondant à l'objectif principal défini en amont.



Degré d'acquisition des compétences

Chaque phase comporte un objectif principal tendant de concert vers l'objectif principal de la séquence.

L'alternance systématique entre des temps de pratique et de mise en mots doit témoigner du cheminement de l'élève dans l'acquisition des compétences visées.

02

Phases d'expérimentation

Permettre aux élèves de répondre à un problème. Pour cela éprouver des opérations (nouer, déchirer...) afin de trouver et identifier des solutions plastiques (mettre en lumière, créer du mouvement...). Ces constats sont ensuite verbalisés validant ainsi des compétences..

03

Phase de réinvestissement

Elle a pour but de pouvoir convoquer/remobiliser/approfondir les solutions découvertes. Chercher ainsi des leviers en combinant notamment différentes solutions afin de dépasser un problème et donner du sens à une demande plastique. Cette phase sollicite la métacompétence 2 "mettre en oeuvre un projet".

04

Mise en commun des productions des élèves

Favorise l'émergence des solutions plastiques, la mise en mot de ce qui a été "*pensé avec les mains*" pour le nommer et le comprendre, du vocabulaire ; débloque des situations ; permet d'observer les productions des camarades et d'affiner son esprit critique au regard de sa propre production. Pour J. Lacan : "*C'est le monde des mots qui crée le monde des choses.*" Pour G. Pelissier c'est : "*La réappropriation par l'élève, de ce qu'il a produit plastiquement, dans le champ du langage.*"

05

Ancrage artistique

Il doit être varié et la sélection doit permettre de montrer des réponses plastiques possibles au questionnement en jeu afin de permettre aux élèves d'établir des liens avec leurs recherches. Il favorise donc le réinvestissement du vocabulaire vu au regard des productions plastiques effectuées. Il rentre pleinement dans l'EAC, l'un des 3 piliers étant la rencontre avec les oeuvres d'art. Les modalités de présentation peuvent être variées pour stimuler les élèves et ouvrir la réflexion des élèves quant aux modalités de présentation (projetés, affichées, musée...).

06

Trace écrite

Elle permet à l'issue des mises en mots de fixer ce qui a été travaillé.

Les modalités didactiques

Varier les modalités didactiques permet de créer du rythme ainsi que creuser le questionnement. Elles sont variées et questionnées par l'enseignant dans une démarche didactique favorisant l'émergence du questionnement du problème et sa résolution sous différents angles.

De surcroît, le professeur doit penser aux contraintes qui sont là pour soutenir une situation-problème. La confrontation à cette situation par les élèves, leur permet de chercher et développer des solutions plastiques.

01

Seul, en binôme,
en îlot, en groupe-classe

02

Assis ; debout ; au sol ; contre le mur...
En intérieur/extérieur/au sein d'un espace d'exposition pour questionner l'In Situ et la monstration auprès d'un public...

03

Format réduit/monumental
Carré, atypique/normé...

04

Temps restreint/long

05

Les contraintes matérielles ; éprouver un ou différents outils, un support spécifique ; proposer des matériaux atypiques pour questionner une recherche et un geste plastiques...

06

Se questionner sur l'aménagement de la salle d'arts plastiques (archi-classe, archi-la) ainsi que les pédagogues innovantes (par exemple l'usage du numérique avec les tablettes et les casques RV questionnés dans l'académie).