

**SITUATIONS DE
RÉINVESTISSEMENTS
EN ARTS PLASTIQUES**

JULIE BLOUET

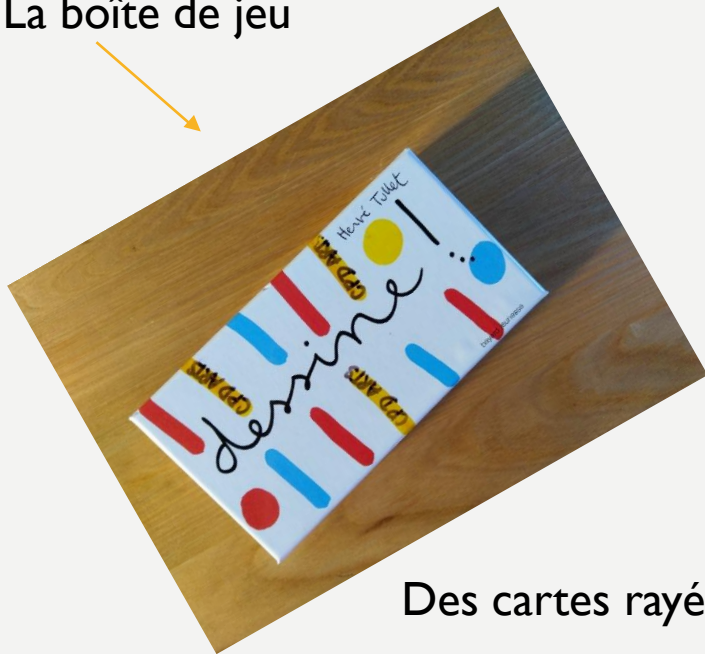
CPD ARTS PLASTIQUES & HISTOIRE DE L'ART

LE VOCABULAIRE D'ARTS PLASTIQUES

- Le corpus proposé est construit autour du SMOG : Support, Medium/Matière, Outils, Geste et de la découverte des œuvres d'art.
- La liste n'est pas du tout exhaustive et dépend du niveau de classe que vous avez mais également des projets que les élèves vont mettre en œuvre ainsi que des expositions que la classe va visiter. Par exemple si un projet particulier sur la sculpture en argile a été mené, les élèves auront plus de vocabulaire spécifique dans ce domaine.

**UNE RESSOURCE POUR REINVESTIR : JE DESSINE! HERVÉ TULLET
BAYARD JEUNESSE**

La boîte de jeu



Des formes, des pochoirs



Des cartes à pois : ce que l'élève doit dessiner

Des cartes rayées : comment l'élève doit dessiner



COMMENT « FAIRE PROGRESSER » LE JEU POUR SE RAPPROCHER DES ATTENTES PÉDAGOGIQUES LIÉES AUX ARTS PLASTIQUES ET AUX VOCABULAIRES

- Créer des cartes qui correspondent aux pratiques de la classe : reprise de certains éléments du SMOG (supports / medium-matières / outils / gestes). Vous verrez dans la diapositives suivantes quelques exemples pour vous donner une idée de cartes à faire. Le nombre de cartes est bien entendu bien plus important que celles présentées.
- Engager les élèves dans une démarche autonome : les cartes peuvent être choisies au hasard, ou distribuées par un autre élève qui nomme ce qu'il y a d'inscrit. C'est pour cela que les mots écrits sont également représentés.
- Les élèves à partir des cartes peuvent « passer commande » du matériel nécessaire afin de réinvestir le vocabulaire.
- Une exemple en vidéo :

QUELQUES EXEMPLES DE CARTES AUTOUR DES OUTILS



QUELQUES EXEMPLES DE CARTES AUTOUR DES SUPPORTS



QUELQUES EXEMPLES DE CARTES AUTOUR DES MEDIUMS



QUELQUES CONSEILS :

- Prévoir plusieurs boîtes de jeu pour la classe. Elles peuvent être facilement mises à disposition lors des temps en autonomie (sur le format unique de la boîte *Dessine!* Les élèves peuvent avoir simplement des feuilles blanches et des crayons).
- Un jeu individuel par élève (construit à partir du vocabulaire de la classe) peut aussi être proposé aux élèves (reprise du répertoire graphique de la classe, des médiums, outils ...utilisés en classe)
- Plastifier les fiches

RÉACTIVER AU TRAVERS D'UNE EXPOSITION ET DE VIDÉOS DE L'ILLUSTRATEUR

- Monter une exposition en classe dans l'idée de l'expo idéale d' Hervé Tullet. Vous pouvez partir des petites vignettes des gestes liés à la création que montre l'illustrateur. Le vocabulaire est ainsi réactivé. Il est également possible de couper le son et de laisser les élèves indiquer les gestes, outils...qu'utilisent l'illustrateur.
- Les élèves peuvent également être les médiateurs de l'exposition de l'école auprès de leurs camarades ou des familles. Cela va leur permettre à nouveau de réinvestir le vocabulaire des arts plastiques.
- En cliquant sur la vidéo, vous découvrirez la bande de l'expo idéale (en bas de la page du site)



« La force de la création ne réside pas dans l'esthétique, mais dans le processus créatif qui, de l'idée aux gestes, offre de véritables surprises pour les yeux. De ces révélations émergent un enthousiasme, une énergie.

L'expo idéale offre un foisonnement de propositions variées pour prendre et faire, jouer pour créer : c'est un espace d'expérimentation.

Une expo idéale est une expo qui continue, qui n'est jamais figée... »

Extrait du manifeste de l'expo idéale

HERVÉ TULLET EXPLIQUE AUX ENFANTS AVEC LE VOCABULAIRE DES ARTS PLASTIQUES

- Il s'agit à nouveau de questionner les élèves sur les gestes de l'artiste. Il énumère une partie des possibles que les élèves pourront ensuite réutiliser, transférer et modifier selon leurs propres connaissances.



CONCLUSION

- Il est parfois difficile aux élèves d'exprimer leur ressenti et utiliser le vocabulaire lorsqu'ils sont dans l'action. Il est pourtant nécessaire de les faire s'exprimer avec le vocabulaire des arts plastiques (confère le corpus). Ces temps sont des activités de langage que l'enseignant-e doit prévoir assez rapidement après la phase de production plastique des élèves. Il est possible de proposer des situations autour :
 - des productions des élèves. L'élève parle de la création de sa production avec des mots adaptés (support, outils, gestes via les verbes d'action). Il peut également utiliser le lexique lié aux couleurs, formes... Les élèves peuvent à la fois parler de leur réalisation et de celles des autres.
 - des œuvres d'art. (peinture, sculpture, architecture...). Le vocabulaire sera, en premier, celui de la description. Par son questionnement l'enseignant-e amènera les élèves vers des apprentissages / réinvestissements du vocabulaire spécifique (voir la colonne « œuvre » dans le corpus de mots). Avec les plus grands, le vocabulaire lié à l'argumentation peut également être développé.