

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Principes

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts visuels, aux univers sonores et au spectacle vivant. L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les élèves à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant sa scolarité primaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs. Son ambition est d'éduquer à l'art et par l'art. Cette éducation engage les élèves, dès le plus jeune âge, dans une connaissance de soi et des autres, en les invitant à une lecture plus sensible du monde qui les entoure. Les activités artistiques mobilisent toutes les compétences langagières du jeune enfant en termes de lexique, de syntaxe et d'énonciation du monde sensible.

Engager les élèves dans des pratiques artistiques

Les élèves doivent pouvoir pratiquer de manière régulière et fréquente des activités artistiques, individuellement et collectivement, dans des situations diversifiées, dans des espaces et des moments dédiés à ces apprentissages.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Les rencontres avec différentes formes d'expression artistique font partie intégrante de l'apprentissage. Dans la classe, les élèves découvrent des oeuvres sous des formes diverses. Ils sont également initiés autant que possible à la fréquentation des lieux artistiques et au plaisir d'être spectateur ou spectatrice. La familiarisation avec des oeuvres de différentes époques et de différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle permet aux élèves de commencer à construire les bases des premières références culturelles.

Éprouver et exprimer des émotions

Les élèves apprennent progressivement à mettre des mots sur leurs émotions et leurs impressions. Parce qu'elles engagent le corps et la sensibilité, parce qu'elles sollicitent la perception et les sens, les activités artistiques sont un levier de développement des compétences émotionnelles.

Entrer dans une démarche de création

Les élèves sont mis en situation d'explorer et d'inventer pour libérer leur imaginaire dans le cadre d'une démarche de création structurée par les professeurs. Ils découvrent des outils et des matériaux qui leur permettent d'explorer de nouvelles possibilités et de s'adapter à une contrainte matérielle. Ils apprennent peu à peu à exprimer leurs intentions, à évoquer leurs réalisations ou celles des autres, à comparer leurs points de vue et émettre des questionnements.

Arts visuels

Les arts visuels comprennent la peinture, la sculpture, le dessin, la photographie, le cinéma, la bande dessinée, les arts graphiques et les arts numériques. Fondés sur une approche sensible, ils visent à développer notamment la créativité, la motricité fine et l'expression personnelle. Ils privilégient la pratique des élèves, nourrie de la fréquentation des oeuvres et des artistes. Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, l'enseignement des arts visuels s'enrichit de la rencontre avec l'architecture et le patrimoine.

Les élèves disposent de temps et d'espaces aménagés qui permettent une pratique plastique fréquente et qui donnent à voir des images pour enrichir leur imaginaire (reproductions d'oeuvres, répertoires graphiques, affiches, etc.). Les productions des élèves, individuelles et collectives, sont installées pour qu'ils puissent les commenter, les décrire et les comparer. Durant les différents moments de la séance, les professeurs prennent le temps d'observer les élèves.

Dessiner

Dès la petite section, le dessin de l'élève évolue, des premiers tracés aléatoires jusqu'à la précision et l'intentionnalité du geste. Les professeurs valorisent chacun des dessins réalisés lors de temps d'échanges, avec l'élève ou avec le groupe classe, qui donnent l'occasion de développer les compétences langagières de l'élève.

Conditions favorables aux apprentissages des élèves

Les élèves accèdent à des outils, des matériaux, des supports variés (forme, texture, taille, plan vertical ou incliné, etc.) en fonction de leur âge et de leur habileté motrice ;

les élèves, à travers la dictée à l'adulte, peuvent dater, voire légender leurs dessins pour les comparer dans la durée et percevoir leurs progrès ;

les élèves bénéficient de temps au cours desquels ils peuvent dessiner librement.

À aborder avant 4 ans	Exemples de réussite
Objectifs d'apprentissage	
S'exercer au dessin pour développer son habileté motrice. S'exercer progressivement au dessin avec une intention de représentation.	Dessiner avec des fusains, des craies grasses, des feutres sur des papiers de grand format sur un plan vertical, en commençant par des gestes amples.

	Représenter par le dessin le doudou de la classe ou un membre de sa famille.
À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Expérimenter la diversité des outils, des supports, des matériaux et faire des choix. S'exercer au dessin avec une intention de représentation.	Dessiner un bonhomme ou un animal en utilisant différents outils, supports et médiums et observer les effets produits. Dessiner les fruits de l'espace « épicerie », les vêtements des poupées, etc.
À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle. Dessiner pour représenter un personnage ou un évènement fictif. Participer à la réalisation d'une oeuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre. Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin.	Lors d'une sortie au musée, dessiner une statue sous forme de croquis. Dessiner des représentations du visage en s'inspirant de différentes oeuvres (par exemple, X-chen de Paul Klee, La jeune femme au col marin d'Amadeo Modigliani, Autoportrait sur fond noir d'Hélène Schjerfbeck, Madame Vigée-Lebrun et sa fille Julie d'Elisabeth Vigée-Lebrun, Portrait de Marianne von Werefkin de Gabriele Munter, etc.). Représenter un personnage de conte ou de littérature de jeunesse (La sorcière de la rue Mouffetard de Pierre Gripari) avec une contrainte liée au matériel, aux outils ou au support. Sur un support de grand format, dessiner collectivement le village ou le quartier à partir de photographies prises lors d'une sortie. Présenter et décrire son dessin lors d'un temps collectif en utilisant le lexique approprié (couleurs, nuances, outils, matériaux, etc.).

S'exercer au graphisme artistique

Les apprentissages graphiques ont pour principaux objectifs le développement de l'activité perceptive, l'éducation de la motricité fine et l'exploration de différents motifs. Les élèves découvrent, reproduisent et créent différents motifs qu'ils organisent dans l'espace sur différents types de supports. Dès le début du cycle, les professeurs portent une attention toute particulière au langage pendant les séances d'apprentissages graphiques (acquisition du vocabulaire, interactions entre pairs et avec l'adulte et expression de ses choix).

Conditions favorables aux apprentissages des élèves

Les élèves utilisent des supports de taille, forme et couleur variées ainsi que différents outils ;

les élèves accèdent à des situations d'apprentissage dont la régularité leur permet de développer leur motricité fine ;

les élèves réalisent un répertoire graphique commun constitué de signes simples, de leurs différentes représentations et de leurs compositions. Ce répertoire s'enrichit au fil des situations d'apprentissage.

À aborder avant 4 ans Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Explorer des gestes et commencer à les associer à des types de tracés précis. Repérer des motifs graphiques issus de son environnement proche. Découvrir des expressions graphiques dans des oeuvres d'art.	Tracer à deux des lignes verticales sur un support tel qu'une piste graphique. Découvrir les traces produites par un geste particulier sur une feuille enduite de peinture ou dans du sable (caresser, tapoter, froter, griffer, etc.). Reproduire des motifs graphiques simples (cercles, boucles, lignes, croix, etc.) à l'appui de photographies prises dans l'école. Découvrir les lignes avec Sol Lewitt, Agnès Martin, Piet Mondrian ou Bridget Riley, les cercles avec Sonia Delaunay ou Ronnie Tjampitjinpa, les boucles avec Hilma Af Klint, les spirales avec Andy Goldsworthy, etc.

À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Exercer et développer sa motricité fine. Repérer des motifs graphiques issus de son environnement. Reproduire et créer des motifs de plus en plus élaborés.	Utiliser quotidiennement dans le cadre d'activités libres ou guidées, le répertoire graphique de la classe pour s'entraîner à reproduire différents motifs (boucles, spirales, formes géométriques, etc.). Dans l'école ou lors d'une sortie dans le village ou le quartier, identifier et reproduire des motifs que les professeurs photographient pour enrichir le répertoire graphique de la classe. Choisir et reproduire des motifs issus de répertoires culturels (oeuvres d'art, motifs sur des poteries, mosaïques, tissus, broderie, etc.).
À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits. Créer de nouveaux motifs. Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.	Réaliser une fresque à partir de motifs graphiques choisis, agrandis ou réduits. Choisir les outils adaptés pour faire varier la largeur et le relief du tracé (dans une plaque d'argile, sur une feuille humidifiée, sur du papier de verre, etc.). Réaliser une affiche pour un évènement au sein de l'école en utilisant trois motifs, deux outils différents, en temps limité et à plusieurs

Réaliser des compositions planes ou en volume

Les perceptions des élèves lorsqu'ils explorent et agissent, les aident à comprendre et à s'approprier le monde sensible. En réalisant une production, l'élève fait l'expérience concrète d'un premier langage plastique. Son engagement dans une pratique lui permet de développer un potentiel d'invention. Ces expériences s'accompagnent de

l'acquisition d'un lexique approprié pour décrire les actions (sculpter, éclaircir, épaissir, etc.) ou les effets produits (épaisseur, opacité, etc.). Les compositions en volume permettent aux élèves de travailler différents matériaux (argile, bois, béton cellulaire, carton, etc.), de se sensibiliser aux représentations en trois dimensions et de découvrir les notions d'équilibre et de verticalité.

Conditions favorables aux apprentissages des élèves

Les élèves proposent des réponses variées qui vont au-delà de l'usage habituel du matériau en répondant à des consignes ouvertes ;

les élèves peuvent entrer dans une démarche de création en s'appuyant sur certaines variables plastiques : la taille, la forme, la couleur, la texture des supports, etc. ainsi que l'utilisation d'outils, de médiums et de gestes différents (amorce du « SMOG » : Support, Médium, Outil, Geste).

À aborder avant 4 ans Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Explorer l'usage des outils et observer leurs effets sur le geste. Utiliser différents médiums et observer leurs effets sur les couleurs, les formes et les volumes. Expérimenter la résistance de certains matériaux. Réaliser individuellement ou collectivement une production plastique en volume.	Découvrir l'usage de la spatule, du rouleau, du pochoir, du tamis, de la brosse à dents, etc. Réaliser une composition sur un support de grand format placé au sol avec différents médiums (gouaches, encres, terre, sable, pastels, sanguines, crayons de papier, etc.). Expérimenter différentes actions avec les matériaux mis à disposition (déchirer, mouiller, écraser, aplatir etc.). Construire collectivement une maison pour une poupée avec des boîtes en carton qui ont été peintes.
À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	Exemples de réussite

Objectifs d'apprentissage	
S'approprier les constituants plastiques (couleurs, formes, matières, rythmes, etc.). Réaliser une composition en deux ou trois dimensions en fonction d'un projet individuel ou collectif. Découvrir différentes formes d'expression artistique.	Explorer les nuances d'une couleur à partir de mélanges ou en fonction de la couleur du support et de l'exposition à la lumière. Fabriquer un mobile avec des papiers pliés pour une exposition sous le préau de l'école. Réaliser collectivement l'illustration de la couverture d'une histoire inventée sur le thème de la mer après en avoir observé quelques représentations (La grande vague de Kanagawa de Katsushika Hokusai, Le port de Lorient de Berthe Morisot, , Blue sea with rocks de Georgia O'Keeffe, Mountains and Sea de Helen Frankenthaler, etc.).
À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux et en réinvestissant des techniques et des procédés. Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique.	Réaliser en petit groupe des totems à partir des matériaux et des outils mis à disposition pour construire les décors d'un spectacle. Faire le portrait d'un camarade par découpage et collage de différents matériaux (papier cristal, photographies, carton ondulé, etc.). Explorer les possibilités de détournement d'objets du quotidien dans une démarche de création (un ready-made de Marcel Duchamp, Le déjeuner en fourrure de Meret Oppenheim, Tête de taureau de Pablo Picasso, La Mariée de Niki de Saint-Phalle, Faire des cartes de France d'Annette Messenger, etc.).

Observer, comprendre et transformer des images

L'éducation du regard permet d'éveiller les élèves à la diversité des univers visuels. Elle vise des objectifs transversaux transférables à tous les apprentissages : développer l'attention, la concentration, la curiosité, la créativité, les compétences sociales. Dans un monde saturé d'images, l'éducation du regard revêt une importance toute particulière pour poser les bases du jugement critique et du jugement esthétique. Les élèves exercent leur perception visuelle avec de plus en plus de précision, de justesse, tout en développant la capacité à nommer et différencier ce qu'ils voient. Ils apprennent peu à peu à distinguer le réel de sa représentation et à développer une sensibilité esthétique.

Conditions favorables aux apprentissages des élèves

Lors de la réalisation de productions plastiques, les élèves peuvent associer la découverte, l'observation et l'exploration des environnements et des supports visuels, à une pratique régulière afin de favoriser les échanges d'idées et les débats avec leurs pairs ;

les élèves découvrent la mise en réseau d'albums de littérature jeunesse et d'oeuvres picturales, photographiques ou numériques.

À aborder avant 4 ans Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Apprendre à regarder avec attention et à identifier des éléments visuels. Découvrir quelques éléments constitutifs d'une illustration.	Dans des collections d'images, identifier un objet ou un animal représenté de différentes manières et comparer ses représentations. Échanger des idées en petit groupe à partir des photographies prises par les professeurs lors d'une activité motrice pour se remémorer et décrire ce que l'on voit. Décrire les illustrations d'un album de la littérature de jeunesse (personnages, couleurs, motifs, etc.).

À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Différencier une image fixe d'une image animée. Fabriquer des images à partir d'images existantes. Identifier et nommer des éléments graphiques d'une illustration.	S'initier à l'animation image par image (stop-motion). Composer une nouvelle image en assemblant des éléments issus d'autres images (détourner, découper, plier, coller, assembler, etc.). Repérer et distinguer, dans un ouvrage documentaire, les photographies des illustrations pour représenter un même sujet. Décrire une illustration d'un album de la littérature de jeunesse (couleurs, technique graphique, illustration pleine page ou encadrée, etc.).
À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.). Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration.	Trier et classer des images représentant des paysages en fonction d'un critère choisi par l'élève et expliquer ses choix en utilisant un lexique adapté. Comparer les illustrations d'un même conte à partir de différentes éditions d'albums de jeunesse. Décrire la composition d'une oeuvre photographique ou plastique et comprendre son organisation en utilisant un vocabulaire de plus en plus précis.