

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 3

Domaine disciplinaire : Enseignements artistiques

Composante du domaine disciplinaire: Arts plastiques

Domaines du socle concernés (D1, D2, D3, D4, D5)

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input checked="" type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

COMPETENCES TRAVAILLEES EN ARTS PLASTIQUES

Expérimenter, produire, créer

-
- collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
-
- pratique plastique.
-

Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin,

Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la

Mettre en œuvre un projet artistique

- - 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.

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

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- œuvres d'art étudiées en classe.
-
- autres élèves et des œuvres d'art.

Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des

Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

-
- un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
-

Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans

Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Les quatre compétences sont travaillées chaque année du cycle et développées à partir de trois entrées :

Entrée 1

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Les élèves distinguent progressivement ce qui, dans leur désir de reproduire le réel, relève du hasard et ce qui manifeste leurs choix, leur volonté.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

<p>-La ressemblance : identifier l'écart entre ce qui est observé ou imaginé et ce qui est représenté.</p> <p>-Travail sur le geste graphique et pictural : découvrir en quoi le geste a un impact sur les effets obtenus dans sa production</p> <p>-Les différentes catégories d'images : découvrir les différences entre des images à caractère artistique et des images scientifiques ou documentaires.</p> <p>-Découvrir et construire différentes modalités pour mettre en valeur des productions plastiques (expositions) : l'accrochage, la lumière...</p> <p>-Fabriquer des images pour raconter ou pour témoigner en étant attentif à la composition et à l'organisation</p> <p>-Photographier, organiser des images pour raconter ou témoigner.</p>	<p>-La ressemblance : découvrir, prendre conscience et s'approprier la valeur expressive de l'écart dans une production (quelle différence entre ce qui est vu et ce qui est représenté).</p> <p>-Comprendre en quoi le choix d'un outil, d'un support ou d'une technique peut contribuer à créer un écart entre la réalité et la représentation.</p> <p>-L'autonomie du geste graphique et pictural : créer des séries, des reproductions et identifier différentes manières de reproduire.</p> <p>-Découvrir et comprendre les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : artistiques, scientifiques, documentaires, peintes, photographiées....</p> <p>-Transformer des images (une image documentaire en image poétique par exemple)</p> <p>-La narration visuelle : réaliser des productions plastiques en deux ou trois dimensions pour raconter ou témoigner.</p> <p>-Prendre en compte le spectateur, l'effet recherché dans une exposition : accrochage, mise en espace, mise en scène, circulation, parcours...</p>	<p>- La ressemblance : découvrir, prendre conscience et s'approprier la valeur expressive de l'écart dans une production : utiliser les outils numériques, l'appareil photo pour prendre conscience de cet écart.</p> <p>-L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : identifier ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.</p> <p>-Découvrir et comprendre les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : artistiques, scientifiques, documentaires, peintes, photographiées, filmées...</p> <p>-Transformer des images : réaliser des photomontages en utilisant les outils numériques.</p> <p>-La narration visuelle : réaliser des productions plastiques en deux ou trois dimensions, organiser des images fixes ou animées pour raconter ou témoigner.</p> <p>- La mise en regard et en espace (expositions) : identifier les modalités d'exposition (cadre, socle...), le contexte (salle, espace extérieur, vitrine, écran...), et la prise en compte du spectateur (parcours, salle d'exposition, in situ, interactivité du spectateur, mise en scène...)</p>
---	--	---

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

<p>-Rendre une image du réel fictionnelle.</p> <p>-Varier le cadrage, le point de vue, les effets induits par l'outil photographique pour prendre conscience de l'écart entre la réalité et la représentation.</p> <p>-Intervenir sur des images par le dessin, le collage, la peinture, le montage...pour les transformer.</p> <p>-Photographier, organiser, séquencer pour raconter des histoires ou témoigner.</p> <p>-S'entraîner à reproduire ou à transformer le réel dans une production (lors d'une visite par exemple)</p> <p>-S'entraîner à réaliser des séries.</p> <p>-Donner une signification nouvelle à un objet (une fourchette par exemple) ou à un élément naturel (une branche) et l'intégrer dans une production.</p> <p>-A partir de divers matériaux, construire un dispositif pour mettre en valeur un objet ou une production (cadre, socle...)</p> <p>-Organiser et mettre en œuvre des expositions dans l'école : les mini galleries.</p>

Entrée 2

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

La réalisation de productions en deux dimensions faisant appel à des techniques mixtes et les fabrications en trois dimensions sont essentielles dans ce cycle.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
----------	----------	----------

<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une œuvre (collective ou individuelle) à partir d'éléments différents. -Détourner, intégrer des objets du quotidien dans une production. -Comprendre que les objets ont différents statuts : objet usuel, objet d'art, objet naturel... -Observer des espaces en trois dimensions ; expérimenter et découvrir le travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation... 	<ul style="list-style-type: none"> -Fabriquer des objets, les manipuler, les détourner, les mettre en scène : créer des objets inventés. -Comprendre que les objets et les images issus du quotidien peuvent devenir des matériaux dans une production plastique : les objets peuvent être détournés de leur statut de départ. -Découvrir le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques en deux dimensions et dans les fabrications en trois dimensions. -Observer des espaces en trois dimensions ; expérimenter le travail en volume (modelage, assemblage, constructions, installations, sculpture...) -Découvrir et comprendre les notions de forme fermée et ouverte, de contour et limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer les conditions du déploiement de volumes dans l'espace, en lien notamment avec l'architecture (équilibre / déséquilibre...) -Comprendre que le choix des matériaux est un acte essentiel dans le processus de création, qu'il peut être anticipé dès les recherches et conduire à de multiples expérimentations. -Comprendre que les objets peuvent glisser d'un statut à l'autre (symbolique, artistique, utilitaire, publicitaire) par le détournement, la mise en scène. -L'hétérogénéité et la cohérence plastique : exploiter plastiquement les qualités formelles des matériaux, des objets ou des images dans leur association au profit d'une intention (collage d'éléments hétéroclites ; association d'images disparates...) -Observer des espaces en trois dimensions ; expérimenter le travail en volume (modelage, assemblage, constructions, installations, sculpture...) Découvrir et comprendre les notions de forme fermée et ouverte, de contour et limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur...
---	---	--

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

- Associer, coller... des images, des objets disparates pour réaliser des productions en deux ou trois dimensions.
- Créer, transformer, fabriquer des objets à forte charge symbolique (par exemple la monnaie kanak ou des objets sacrés).
- Fabriquer des objets précieux et les présenter dans des écrins.
- Transformer un objet à des fins poétiques ou symboliques.
- Déformer des éléments architecturaux (maisons, églises, fontaines.....) par des procédés mécaniques (collage, découpages...) ou numériques.
- Créer des objets à des fins narratives : des marionnettes par exemple.
- Passer du plan en volume : réaliser des scènes de lectures (albums, contes...) par le volume (modelage, collages d'éléments divers)
- Réaliser des œuvres in situ à partir de rythmes, de répétitions, d'empilements : le land art par exemple
- Réaliser des œuvres en volume en lien avec l'architecture, pour comprendre et expérimenter leurs conditions de déploiement : équilibre / déséquilibre, formes ouvertes/formes fermées
- Réaliser des bijoux à partir d'éléments récupérés et les présenter dans une vitrine.

Entrée 3

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Les élèves prennent la mesure de la réalité concrète de leurs productions et des œuvres d'art.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<ul style="list-style-type: none"> -Expérimenter et comprendre qu'une production plastique est avant tout la mise en œuvre de matériaux sur un support. -Catégoriser des matériaux par rapport à leurs qualités physiques : liquide, poreux, rugueux... -Expérimenter une diversité de gestes et d'instruments et en constater les effets. -Expérimenter différents matériaux et matières colorées pour en percevoir les effets : pigments, jus coloré, gouache épaisse... 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre que les qualités physiques des matériaux induisent des perceptions différentes. -Expérimenter des gestes, des instruments et saisir l'importance de la valeur expressive de ces derniers. -Choisir les gestes et les instruments en fonction d'une intention. - Expérimenter différentes matières colorées et percevoir le rôle de la couleur dans une production. (symbolique, poétique...) 	<ul style="list-style-type: none"> -Choisir les matériaux en fonction de leurs qualités physiques pour servir une intention (exemple : quel matériau choisir pour représenter quelque chose de doux ?) -Percevoir que les qualités physiques de matériaux d'une œuvre sont aussi importantes que ce qu'elle représente. -Comprendre que les gestes et les instruments induisent du sens et qu'ils peuvent avoir une charge émotionnelle pour le spectateur. -Choisir des matières colorées pour créer et comprendre que la couleur peut être porteuse de sens et d'émotions chez le spectateur.

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS ET DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE

- Expérimenter différents gestes à partir d'un même outil et constater les effets : frotter, gratter, tamponner....
- Explorer des supports (poreux, lisses, liquides...) et observer les effets de la matière sur ceux-ci.
- Explorer les qualités de divers matériaux (tissu, plastique, bois, métal, carton...) et les associer dans des productions par collage par exemple.
- Explorer les qualités physiques des matériaux et des supports pour créer en volume (assembler, empiler, tresser, emboîter...)
- Laisser des traces dans une matière (gouache épaisse, plâtre, argile) en variant les gestes : gratter, graver, griffer....) et en variant les outils (mains, chiffons, brosses, outils inventés...)
- Intégrer des éléments de récupération (végétaux, tissus, coton..) dans une production.
- Rendre une peinture poétique en jouant sur la matérialité de la couleur.
- Choisir des matériaux et construire une cabane, une habitation douillette qui donne envie de s'y protéger
- Réaliser des masques expressifs : choisir les matériaux qui vont contribuer à représenter la peur, la colère...
- Réaliser une sculpture qui montre un contraste entre le lourd et le léger, le lisse et le rugueux...
- Transformer un objet ou un animal en modifiant la matérialité (par exemple : le crocodile a changé de peau...)