



Cycle 4
Classe de 5ème

Son Pelage...

INTENTION (« Objectif » : pour quoi ? voir les programmes) :
les élèves s'interrogent sur le rapport entre le geste et la trace.

EXTRAITS CIBLÉS

L 'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur.

- La relation du corps à la production artistique : les effets du geste et de l'instrument.

PROPOSITION

Incitation (élément déclencheur) :



Partie 1, en classe :

1_ Consigne: Expérimenter un maximum de gestes et d'effets sur des feuilles de brouillon pour créer des traces de peinture marron évoquant le pelage d'un animal.

Contrainte: utiliser uniquement de la peinture gouache marron.

Outils: pinceau, brosse, rouleau, doigts... tout ce qui peut retenir la peinture !

Médium: peinture gouache marron uniquement

Supports: feuilles de brouillon

2_ choisir une silhouette d'animal imprimée sur feuilles blanches A4.

3_ demander à un élève de te filmer en même temps que tu fais ton geste, que tu peins. **Expliquer ce que tu fais** (comment et pourquoi).



Partie 2, à la maison :

4_ à la maison, suivre le lien Netxcloud envoyé dans le cahier de textes. **Retrouver ta vidéo,** la télécharger et la renommer "Prénom.classe" (ex: Timéo.5A).

Puis, **l'envoyer dans le cahier de textes.**

Répondre au questionnaire sur la Quizinière en suivant le lien envoyé dans la même demande « travail à faire » du cahier de textes.

CONTRAINTES:

- Utiliser uniquement de la peinture marron.

Conditions matérielles :

- les élèves font des essais de gestes, traces, effets... sur des feuilles de brouillon
- mise à disposition de silhouettes d'animaux différents imprimées en contours noirs sur des feuilles A4, une par feuille.
- les capsules vidéos sont prises avec un appareil photographique numériques
- les élèves se filment en s'interrogent entre eux

Choix plastiques :

Utiliser uniquement de la peinture de même couleur afin que les élèves s'attardent plus particulièrement aux effets du geste sur la matière colorée.

Choix de procédures : je responsabilise beaucoup les élèves qui passent de l'essai au brouillon, puis à la pratique explicitée et filmée au propre, et pour finir qui assistent / accompagnent les autres dans la pratique, les questionnent et les filment.

Production individuelle, travail d'équipe pour s'organiser et se faire filmer,

Durée de l'effectuation : travail réalisé sur 1 séance.

Questionnements/problématiques (Les questions que les élèves vont être conduit.e.s à se poser pour franchir la difficulté : quoi, à quel sujet ?) :

- Comment maîtriser mon geste ?
- Quel geste pour quelle trace ?

La pratique qui en découle (Anticiper le type de stratégies qu'ils.elles vont être amené.e.s à mettre en place pour franchir la difficulté : quoi, comment ?) :

- Faire plusieurs essais : changer de geste, d'outil, de posture physique, de rythme...

TEMPS de REGARD et de MISE en RÉSEAU :

Comment les élèves sont-ils.elles mis.es en activité à ce moment-là ? Quelles questions l'enseignant.e pose-t-il.elle pendant la mise en commun des productions et lors de la mise en réseau avec les œuvres de référence ?

Les élèves étalent sur une grande table leurs productions au fur et à mesure qu'ils les créent.

- Est-ce que cela évoque le pelage d'un animal ?
- Est-ce bien toujours le même geste ?
- Ici, le geste était-il rapide ou lent ? Comment le voit-on ?
- Dans quel sens ce trait a-t-il été tracé ? Comment le voit-on ?

Verbalisation / Questions posées :

Quel vocabulaire propre aux arts plastiques est rappelé ou introduit ?

- geste ?
- trace ?
- rythme ?
- Qu'est-ce que le geste apporte à la représentation ?

Référence(s) artistique(s) présentées à la classe :

Pierre Soulages peintures, vidéo reportage sur l'artiste

Trace(s) écrite(s) (Quelle forme prend-elle ? Qu'y trouve-t-on ? Qui la fait ?) :

Par l'enseignant : fiche de cours. Rappel des consignes / contraintes, de l'évaluation, et références artistiques.

Par les élèves : nommer par écrit le geste qui a produit les traces réalisées au brouillon, une sorte de glossaire.

Apport des capsules vidéos :

Pour l'enseignant : capter le geste en train de se faire, revenir sur les mots des élèves, support pour les verbalisations et pour ancrer le vocabulaire.

Pour les élèves : trouver les bons mots pour expliquer sa pratique, ses gestes, et les effets attendus.

ÉVALUATION(S) : liens avec le socle commun, les programmes :

EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER

Choisir des moyens plastiques variés dans une intention artistique

- j'expérimente le rapport entre la trace, le geste et l'outil

- je sais maîtriser mon geste pour produire des traces maîtrisées et expressives

S'approprier des questions artistiques dans sa pratique :

- le geste et la trace, le geste et l'œuvre

Prendre en compte la présentation et la réception de sa création :

- le spectateur peut lire mon geste sur ma/mes production/s

METTRE EN ŒUVRE UN PROJET ARTISTIQUE

Organiser son travail personnel, planifier les tâches de sa réalisation

Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique.

S'EXPRIMER, ANALYSER, S'OUVRI

Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse

COMPETENCES DU CRCN mises en oeuvre:

Compétence 1.2 Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture Savoir organiser des informations sous des formats appropriés.

- **Niveau 3** Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles

Compétence 3.2 Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

- **Niveau 2** Produire et enregistrer un document multimédia

Compétence 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...).

- **Niveau 3** Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique

Marie-Lise Léporati,

collège J.H. Fragonard, Nègrepelisse, 82.

