

Dans ce dossier, il s'agira de proposer une séquence d'arts visuels à des élèves de CP. Autour d'oeuvres cinématographiques de référence, les élèves vont interroger les notions de geste et d'amplitude du geste, à travers les différents effets obtenus lors de leurs pratiques. Les contraintes données et les choix effectués par les élèves permettront de découvrir et de s'approprier, par la surprise et l'émerveillement, de nouvelles manières de travailler le geste, à l'aide de différents supports, médiums et outils.
Ce dossier est accompagné d'un support CD comprenant les différents documents annexes.

PARTIE SCIENTIFIQUE

OEUVRES DE REFERENCE

Dans cette partie, il sera présenté des oeuvres cinématographiques faisant office de références artistiques pour la séquence et les apprentissages à venir.

Norman McLaren (1914-1987)

Réalisateur canadien, pionnier de nombreuses techniques et étant considéré à ce jour comme un des génies de sa discipline, Norman McLaren a l'idée dès sa jeunesse, ne pouvant s'offrir une caméra, de pratiquer à même le support pellicule, en le grattant, en le peignant. McLaren défend une conception artisanale du cinéma d'animation, selon laquelle le cinéaste, un peu à la manière du peintre dans son atelier, contrôle toutes les étapes de la réalisation de son film.

En plus du grattage et de la peinture sur pellicule, il expérimente aussi lors de sa carrière la pixilation (animation de personnages image par image), le stopmotion (animation d'objets image par image)... Il travaille aussi de manière innovante le son, en dessinant directement la piste sonore optique de ses films. Que ce soit par la prise de vues réelle ou par le dessin animé, la carrière de Norman McLaren se démarque dans l'histoire du cinéma d'animation par le perpétuel champ d'expérimentations qu'elle constitue.

***Caprice En Couleurs* (Réalisation : Norman McLaren et Evelyn Lambart, 1949)**

Caprice En Couleurs est un très bon exemple de cette volonté d'expérimentation. Dans ce film de 8 minutes, des motifs abstraits et variés se succèdent au rythme d'une construction musicale jazz.

McLaren y expérimente la peinture sur pellicule 35 mm. Un travail minutieux, précis, mais qui laisse aussi sa part au hasard, à la sensibilité de l'instant. Le but du cinéaste est de symboliser la musique (d'abord entraînant, puis lente, et enfin rapide) graphiquement et de manière abstraite, par la couleur sur la pellicule, l'occupation de l'espace, la douceur ou la dureté du trait... On parle ici de musique visuelle, McLaren ayant déclaré « Avec un film abstrait, les formes qui me plaisent le plus sont celles qui se rapprochent le plus de la musique. Il doit y avoir une équivalence visuelle. » (ANNEXE CD : « *Caprice en couleurs* »)

***Blinkity Blank* (Réalisation : Norman McLaren, 1955)**

L'approche de représentation visuelle du rythme de la musique qui transparait dans *Caprice en couleurs* se retrouve aussi dans *Blinkity Blank*, dans une démarche un peu plus figurative, mais tout aussi expérimentale. On y découvre des formes lumineuses se livrant un combat amical rappelant le rituel amoureux des oiseaux.

Cette fois-ci, c'est le grattage sur pellicule 35 mm qui est utilisé. Cette technique se distingue des autres techniques d'animation car il s'agit d'une soustraction plutôt qu'une addition : on prend l'amorce noire, et à l'aide d'un objet pointu on trace les lignes qui forment le dessin. (ANNEXE CD : « *Blinkity Blank* »)

PROGRAMMES ET ACQUISITIONS DE NOUVELLES COMPETENCES

Dans le cadre de la mise en place d'une séquence d'arts visuels autour de ces oeuvres, nous pouvons dégager des compétences que les élèves devront travailler : des savoirs notionnels, pratiques ou culturels.

1. La notion de geste

Caprice en couleurs et *Blinkity Blank* ont en commun de mettre en avant l'expérimentation de techniques variées de Norman McLaren à même le support pellicule. Que ce soit par la peinture (*Caprice en couleurs*) ou la gravure (*Blinkity Blank*), c'est bien la question du geste et de son amplitude qui est au cœur de ces deux films. Ainsi, dans notre séquence, c'est également la notion de geste que nous allons mettre en avant.

Le geste se définit en sept paramètres : l'amplitude donc, mais aussi la taille, le sens ou l'orientation ; la direction (la combinaison du sens et de l'orientation) ; la pression (de l'effleurement à l'appui maximal) ; la continuité ou la discontinuité ; le rythme (régulier ou pas). A l'aide de tous ces paramètres peut ainsi être établi un catalogue d'exemples de gestes. Par la variation des effets obtenus et par le changement d'échelle des supports, nous pourrions mettre en place des situations qui permettraient aux élèves de développer cette notion de geste, et d'en dégager des enjeux par le biais de la pratique expérimentale.

2. L'importance de la pratique

En effet, la pratique plastique est essentielle. L'expression par le dessin et la peinture est un des items de la Compétence 5 du premier palier pour la maîtrise du socle commun de connaissances et de compétences, correspondant aux attendus chez l'élève en fin de CE1. Les programmes de 2008 citent l'importance de baser l'enseignement de l'élève sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixes ou mobiles. La notion d'expérimentation est aussi capitale, car il appartient à l'école, à l'inverse du milieu familial, de donner des pistes nouvelles à l'élève et inédites pour lui, pour que la classe soit le lieu de nombreux essais et découvertes, que celles-ci relèvent de l'espace, du volume ou, dans le cas présent, du geste et du support.

Pour que ces expérimentations s'effectuent dans des conditions optimales, il est aussi primordial dans des situations de classe de laisser plusieurs choix à l'élève. La découverte d'une technique artistique ne peut se faire que par le biais du choix, par le questionnement et la recherche. L'élève, en situation d'apprentissage, n'est pas exempt de consignes et de contraintes, mais ce n'est que par le biais de celles-ci que l'élève pourra mobiliser ses savoirs, poser des questions et effectuer des choix selon sa sensibilité, son sens esthétique et ses connaissances. En pratique artistique de classe, la consigne de l'enseignant fait donc office de guide pour l'élève, alors que la contrainte le stimulera pour trouver des réponses aux problèmes posés.

Enfin, il sera nécessaire pour un élève, quelle que soit la production, d'expliquer sa démarche à une classe, de verbaliser avec son propre vocabulaire tout en utilisant le champ lexical des arts visuels, et ce afin de permettre le débat. Les programmes de 2008 insistent sur le fait que les élèves doivent être conduits à exprimer ce qu'ils perçoivent, à imaginer et évoquer leurs projets et leurs réalisations en utilisant un vocabulaire approprié.

3. Questionner l'image

Enfin, au delà des oeuvres étudiées, c'est le monde que l'enfant doit apprendre à observer. La lecture d'image est devenue aussi importante dans notre société que la lecture d'écrit. La formation des futurs citoyens responsables et autonomes que sont nos élèves passe par une solide éducation à l'image et par l'apport d'un nouveau regard, tant il est parfois difficile de faire la part du réel dans le matraquage quotidien auquel nous sommes soumis.

De plus, le fait de proposer des oeuvres aussi singulières que celle de Norman McLaren s'inscrit dans un réel parti-pris pédagogique. En effet, comme le dit Alain Bergala dans son essai *L'hypothèse cinéma* (Editions Cahiers du Cinéma, 208 pages, p.63, 2006) « Seuls le choc et l'énigme que représente l'oeuvre d'art par rapport aux images et aux sons banalisés, prédigérés, de la consommations quotidienne est réellement formatrice. Le reste n'est que mépris de l'art et de l'enfant. L'art ne peut être que ce qui résiste, ce qui est imprévisible, ce qui dans un premier temps dérouté. L'art doit rester, même en pédagogie, une rencontre qui prend à revers toutes nos habitudes culturelles. »

De manière générale, c'est le développement de la curiosité qui est au cœur des savoirs culturels à développer durant la séance. Il faut donc confronter les élèves à la culture, et

comme le soulignent les programmes de 2008, « se saisir de chaque occasion d'aborder les oeuvres d'art ». Par ce biais, nous construisons au fil de l'année une culture commune de la classe, pour éveiller la curiosité et la sensibilité des enfants.

Dans ce but, nous pouvons relever trois entrées pour l'observation d'une image animée.

- une entrée affective, basée sur les premiers ressentis de l'élève face à l'oeuvre
- une entrée esthétique, basée sur une observation descriptive de l'oeuvre pour en dégager ses spécificités visuelles et sonores.

- une entrée cognitive, faisant appel à des notions pré-acquises, ou en faisant des suppositions sur les supports, les gestes, les médiums, les outils employés à la réalisation de l'oeuvre.

Enfin, la lecture d'image développe des compétences qui interviennent dans l'apprentissage de la lecture, aussi il convient de ne pas faire l'impasse sur ces enseignements capitaux.

d. Renouer avec l'émerveillement

Enfin, tout au long de la séquence, pour s'assurer de la motivation des élèves et pour pouvoir ainsi leur transmettre les différents apprentissages relatifs aux arts visuels dans les meilleures conditions, il s'agira de ne pas minimiser l'importance des temps d'émerveillement. La découverte des oeuvres, par leur singularité, suscitera forcément les questionnements des enfants. Mais c'est surtout en articulant nos pratiques plastiques autour de la surprise relative aux effets obtenus (la découverte du support lors du grattage, l'effet d'un médium sur un support particulier, les effets constatés lors d'un changement d'échelle...) que nous pourrions renouer avec l'émerveillement du premier spectateur de cinéma. A l'heure où les enfants baignent dès leur plus jeune âge dans un environnement peuplé d'écrans de toutes sortes, cette notion constitue un élément capital dans l'éveil de l'élève à la culture.

e. Le lien culturel

Pour finir, il est nécessaire de fournir aux élèves, autour de cette pratique, des savoirs culturels. A travers la découverte des films qui feront office d'oeuvres de référence au cours de la séquence, il s'agira de leur fournir les outils nécessaires pour appréhender les oeuvres, savoir les observer. De même, la nécessité de comprendre la démarche de l'artiste ainsi que sa manière de travailler, et essayer de déterminer ses intentions derrière de telles oeuvres, seront des éléments supplémentaires et indispensables à la création d'une mise en situation de classe.

Les films de Norman McLaren utilisés comme oeuvres de référence durant la séquence font partie du catalogue du dispositif "Ecole et Cinéma". Ecole et Cinéma est un dispositif national qui s'inscrit dans le cadre du Parcours d'Education Artistique et Culturelle (PEAC) de l'élève. Selon l'association Les Enfants Du Cinema, qui coordonne le dispositif au niveau national, tous les films figurant sur ce catalogue ont pour objectif commun d'inciter les enfants à prendre le chemin de la salle de cinéma et s'approprier ce lieu de pratique culturelle, de partage, de lien social, mais aussi à initier une réelle approche du cinéma en tant qu'art à découvrir. Ainsi, nous intégrerons dans notre présentation de séquence la séance réservée au visionnage du film en salle de cinéma.

PROPOSITION D'UNE SEQUENCE

La séquence proposée est construite d'après une séquence effectuée lors de mon stage de pratique accompagnée en janvier 2015 auprès d'élèves de CP, à l'école élémentaire de Cesson-Bourg, dans la classe de Mme Mireille Lorant.

Problématique de la séquence

Comment amener les élèves à interroger par la pratique la notion d'amplitude de geste, par le biais des changements d'échelles et de supports ?

Description de la séquence

La séquence se compose de six séances.

Elle inclue le visionnage du film *Jeux d'Images*, une compilation de sept courts-métrages d'animation signés Norman McLaren (dont *Caprice en couleurs* et *Blinkity Blank*) au cinéma. Nous incluons aussi une séance de relevé de langage à propos de la séance, une séance d'observation autour des oeuvres à l'aide de documents, deux séances de pratique plastique, et enfin une séance de verbalisation.

Objectifs notionnels de la séquence pour l'élève	Séance
Mettre à profit l'observation cognitive d'une oeuvre pour élargir le champ des possibles de l'élève autour de la notion de geste	3
Interroger la notion de geste pour concevoir une oeuvre plastique	4, 5
Connaitre les effets de la peinture et du grattage sur différents supports de différentes tailles	4, 5
Connaitre le vocabulaire spécifique des arts visuels : dessiner, peindre, graver, gratter, geste, lumière, couleur.	3, 4, 5, 6
Connaitre quelques termes spécifiques au domaine du cinéma : réalisateur, animation, pellicule.	3, 6

Objectifs pratiques de la séquence pour l'élève	Séance
Observer, évoquer, comparer des oeuvres audiovisuelles selon 3 entrées : affective, esthétique, cognitive	2, 3
Réaliser et donner à voir une production plastique	4, 5, 6
Effectuer des choix autour du geste dans sa pratique	4, 5
Observer et constater les effets produits lors de la pratique	4, 5
S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art dans un vocabulaire adapté	6

Objectifs culturels de la séquence pour l'élève	Séance
Découvrir des oeuvres audiovisuelles utilisant des techniques peu courantes	1
Dresser des liens entre sa production et les oeuvres d'art	5, 6
Découvrir, s'appropriier l'espace de la salle de cinéma	1, 3

Séance 1	Visionnage du film " <i>Jeux d'Images</i> "
Résumé	La classe se rend au cinéma pour visionner le film <i>Jeux d'Images</i> de Norman McLaren au cinéma Club 6 de Saint-Brieuc
Durée	3h00 (temps complet de la sortie scolaire), Durée du film : 1h30
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir des oeuvres audiovisuelles utilisant des techniques d'animation peu courantes - Découvrir, s'appropriier l'espace de la salle de cinéma

Séance 1	Visionnage du film “Jeux d’Images”
Compétences du Palier 1 du Socle	<ul style="list-style-type: none"> - Compétence 5 : Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (cinéma) - Compétence 6 : Respecter les autres et les règles de la vie collective
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Dans la classe, avant le départ, nous procédons à une énumération collective des règles de vie relatives au bon déroulement de la séance en salle de cinéma et au respect des autres spectateurs présents. - Une compagnie d’autobus, contactée au préalable par la direction, envoie un véhicule à l’école pour venir chercher mes élèves, les deux parents accompagnants et moi, et nous mener au cinéma. - Une fois dans la salle, je fais découvrir la salle aux élèves, en les menant sous l’écran, et en leur montrant les différentes caractéristiques de la salle. J’indique les enceintes, les lumières, la fenêtre du projecteur, et l’écran, en expliquant brièvement le principe de projection du film sur l’écran. - Les élèves s’installent dans la salle de manière groupée et en occupant des rangées complètes. Les accompagnants et moi restons assis avec eux. Pendant la séance, les élèves sont assis et ne bavardent pas avec leurs voisins, ils sont concentrés sur le film. - Après la séance, nous sortons en rang pour rejoindre l’autobus qui nous ramène à l’école.
Dispositifs exceptionnels	J’ai fait appel au préalable à deux parents d’élèves pour m’aider à encadrer les élèves pendant la sortie, dans une optique de sécurité, et selon la réglementation autour des sorties scolaires.

Séance 2	Relevé de langage et d’émotions après le film
Résumé	Nous procédons en classe à un relevé de langage et d’émotions autour des oeuvres, les élèves répondant à mes questions de manière personnelle, lors d’un temps collectif.
Durée	15 min
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Parvenir à décrire des oeuvres audiovisuelles par une entrée affective et émotionnelle.
Compétences du Palier 1 du Socle	<ul style="list-style-type: none"> - Compétence 5 : Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (cinéma) - Compétence 1 : S’exprimer clairement à l’oral en utilisant un vocabulaire approprié. - Compétence 6 : Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication - Compétence 7 : Echanger, questionner, justifier un point de vue.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Ce relevé de langage devra s’effectuer au maximum le lendemain du visionnage du film, pour exploiter au mieux les ressentis des élèves, tant que le film est encore bien présent dans leur esprit. - Je dispose d’une liste de questions que je pose d’abord collectivement (les élèves répondent en levant la main), puis individuellement à quelques élèves (des élèves plus réservés sur les temps collectifs). - Les questions portent sur la séance dans son ensemble. Voici quelques exemples de questions : « Qu’est-ce que vous avez vu ? », « Qu’est-ce que vous avez aimé ? », « Qu’est-ce que vous n’avez pas aimé ? », « Est-ce que des choses vous ont fait rire ? », « Est-ce que des choses vous ont fait peur ? », « Est-ce que des choses étaient tristes dans le film ? »...

Séance 2	Relevé de langage et d'émotions après le film
Déroulement (suite)	<ul style="list-style-type: none"> - Par la suite, en fonction des réponses données par les élèves, les questions pourront évoluer sur quelques aspects particuliers des films : « A quoi cela ressemblait ? A quoi tel moment vous a fait penser ? ». Nous pourrions aussi demander aux élèves leurs premières hypothèses sur les techniques utilisées par l'artiste, notamment pour les courts-métrages utilisant la prise de vues réelle. - Je note les réponses des élèves au tableau. Par la suite, je note les réponses sur papier pour constituer le relevé de langage général de la classe, que je distribuerai aux élèves lors de la séance 5.

Séance 3	Structuration de la mémoire du film et de ses techniques
Résumé	A l'aide d'une photo par film et du titre de ce dernier, les élèves guidés par l'enseignant restituent collectivement l'histoire de chaque court-métrage, et les techniques employées. A l'aide d'un autre document, ils devront nommer et situer les éléments qui constituent la salle de cinéma.
Durée	30 min
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre à profit l'observation cognitive d'une oeuvre pour élargir le champ des possibles de l'élève autour de la notion de geste - Observer, évoquer, comparer des oeuvres audiovisuelles par le biais des entrées esthétique et cognitive - Etre familier avec l'espace de la salle de cinéma - Connaître le vocabulaire spécifique des arts visuels : dessiner, peindre, graver, gratter, geste, lumière, couleur. - Connaître quelques termes spécifiques au domaine du cinéma : réalisateur, animation, pellicule.
Compétences du Palier 1 du Socle	<ul style="list-style-type: none"> - Compétence 5 : Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (cinéma) ; Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (réalisateur) - Compétence 1 : S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié ; Lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus. - Compétence 6 : Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication - Compétence 7 : Echanger, questionner, justifier un point de vue.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Je distribue aux élèves le document (<i>ANNEXE CD : « Séance 3 - Document élève 1 »</i>) dans lequel est présenté Norman McLaren, à travers quelques photos et deux phrases. Le document est collé par les élèves dans leur cahier des arts. - Je demande aux élèves de me dire ce qu'ils voient sur les photos, (les élèves répondent en levant le doigt), puis je désigne deux élèves pour lire le petit texte de présentation. (5 min) - Je distribue aux élèves le document (<i>ANNEXE CD : « Séance 3 - Document élève 2 »</i>) sur lequel apparaissent 7 photos pour autant de courts métrages compris dans <i>Jeux d'Images</i>. Le titre de chaque film apparaît sous chaque photo. Le document est collé par les élèves dans leur cahier des arts.

Séance 3	Structuration de la mémoire du film et de ses techniques
Déroutement (suite)	<ul style="list-style-type: none"> - Je m'adresse à la classe en prenant chaque film l'un après l'autre. Les élèves restituent le contenu du film selon leurs souvenirs, et essaient avec mon aide de déterminer la technique utilisée par le cinéaste. Quand la réponse est trop difficile, je donne la réponse. Je fais en sorte que <i>Caprice en couleurs</i> et <i>Blinkity Blank</i> soient traités en dernier. Je projette des extraits des deux films à l'aide du video-projecteur. Pour ces films, j'insiste sur les techniques employées par le biais de nouvelles questions. (« Que voit-on ? » “Des traits et de la couleur.” « Comment sont faits ces traits ? Comment fait Norman McLaren pour appliquer de la couleur ? »). J'explique les principes de peinture et de grattage en montrant un bout de pellicule vierge que les enfants se passent à travers la classe. (20 min) - Je distribue aux élèves le document (<i>ANNEXE CD : « Séance 3 - Document élève 3 »</i>) dans laquelle sont disposées plusieurs photos représentant les éléments constituant la salle de cinéma. Nous la remplissons collectivement. Le document est collé par les élèves dans leur cahier des arts.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 3 documents papier x (nombre d'élèves de la classe) - 1 morceau de pellicule vierge - 1 vidéo-projecteur - <i>Caprice en couleurs</i> et <i>Blinkity Blank</i> en format numérique

Séance 4 & 5	Pratique du grattage sur un support plus grand que la pellicule
Résumé	Dans ces deux séances pratiques, les élèves vont tout d'abord recouvrir un support de couleurs, avant de recouvrir ces couleurs d'une couche de gouache noire. Par la suite, les élèves gratteront la peinture noire pour tracer des formes et redécouvrir la couleur enfouie sous la couche.
Durée	45 min + 45 min
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une production plastique en interrogeant le geste - Transformer, adapter les gestes sous des contraintes de supports et d'échelles - Effectuer des choix autour du geste dans sa pratique - Observer et constater les effets de la peinture et du grattage lors de la pratique et sur différents supports
Objectif trans-disciplinaire	- Développer le geste graphique, par la meilleure maîtrise des différents paramètres du geste (notamment l'amplitude)
Compétences du Palier 1 du Socle	<ul style="list-style-type: none"> - Compétence 5 : S'exprimer par le dessin - Compétence 7 : Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité
Critères de réussite (en fin de Séance 5)	<ul style="list-style-type: none"> - Ma proposition est-elle singulière et personnelle ? en quoi ? - Ai-je respecté les contraintes formelles ? - Ai-je effectué des choix plastiques précis et pertinents par rapport à mon intention ? - Mon travail est-il cohérent, rigoureux ? - Suis-je dans une attitude de recherche, d'exploration plastique ? - Ai-je su m'organiser matériellement pour obtenir le résultat escompté avec la plus grande efficacité ? - Ai-je su gérer le temps et l'espace ?

Séance 4 & 5	Pratique du grattage sur un support plus grand que la pellicule
Evaluation	<p>- <i>Formative</i> : Pendant les pratiques, je suis attentif aux parcours engagés par les élèves. Je pose des questions aux enfants à propos de leurs choix. Je peux intervenir pour aider un élève en difficulté à s'orienter pendant la phase délicate du lien à faire entre choix techniques et enjeux artistiques. Notamment lors de la Séance 5, je peux interrompre la pratique pour dégager un enseignement d'une ou plusieurs pratiques, ou pour dynamiser le travail.</p>
Dérroulement Séance 4	<p><u>Séance 4</u> : Cacher le support</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendant un temps de récréation, je dispose du papier journal sur les tables des élèves. - Je distribue à chaque élève une feuille de papier bristol en format A5. - Je demande aux élèves d'écrire leur prénom au dos de la feuille. - Je formule la consigne et les contraintes, et j'explique quelle sera la finalité du travail. Les élèves doivent donc remplir la totalité de la feuille en utilisant les craies grasses de couleur, avec lignes, courbes et formes de leur choix. Il s'agit de produire un support nous permettant, en séance 5, de travailler en utilisant la même technique de grattage de Norman McLaren, avec un support autre que la pellicule, et avec d'autres outils. Je demande à un élève de reformuler mes propos. Les élèves disposent du choix du geste, de la trace, mais aussi des couleurs et de la manière de tenir l'outil craie. Les élèves déduisent que pour s'acquitter de leur travail, ils doivent appuyer fortement leur trace et de la manière la plus opaque possible, pour ne laisser aucune réserve de blanc. (ANNEXE CD: « Séance 4 - Photo 1/Photo 2/Photo 3 ») - Enfin, je redemande l'attention des élèves, le temps d'expliquer la nouvelle consigne. Les élèves doivent donc étaler la gouache noire sur la totalité de la feuille, et là aussi, ne laisser aucune réserve de blanc. Les élèves ont le choix de l'outil à utiliser (pinceau ou rouleau). En anticipant les réactions des élèves, il est certain que beaucoup se rendront compte que le rouleau est préférable au pinceau pour remplir efficacement le support. - Je rassemble les productions et laisse la gouache sécher.
Dérroulement Séance 5	<p><u>Séance 5</u> : Redécouvrir le support par le grattage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cette séance doit se tenir préférablement un jour (au maximum) après la précédente, pour placer ces deux séances de pratique dans une continuité logique pour l'élève. - Je redistribue les travaux de chacun. - J'explique la consigne, les contraintes et je rappelle la finalité du travail. Cette fois encore, un élève reformule le tout. Les élèves doivent à l'aide de pics à brochettes, représenter des formes, de manière figurative ou abstraite. Certains dessinent des maisons, d'autres des personnages, ou encore des planètes. Aux élèves ayant plus de difficultés à se décider, j'encourage à se remémorer le film <i>Blinkity Blank</i> et ses feux d'artifice. Les élèves disposent aussi du choix du geste, de la pression, la forme et l'amplitude de celui-ci, et de la quantité de traces à apporter à leur travail. Ils redécouvrent ainsi, en grattant, les couleurs enfouies sous la couche de gouache noire. (ANNEXE CD: « Séance 5 - Productions 1 / Productions 2 / Productions 3 / Productions 4 ») - Au début de la pratique, je fais passer le morceau de pellicule de la séance 3, sur lequel j'ai gravé un feu d'artifice. J'attire l'attention des élèves sur le fait qu'il est possible de travailler sur des tout petits supports, comme la pellicule, en utilisant les mêmes techniques que leur pratique actuelle.

Séance 4 & 5	Pratique du grattage sur un support plus grand que la pellicule
Déroutement Séance 5 (suite)	<ul style="list-style-type: none"> - En fin de séance, les productions sont rassemblées - Je distribue aux élèves le compte-rendu de la séance de relevé de langage de la séance 2. Les élèves observent et lisent silencieusement, puis collent le document dans leur cahier des arts. (5min) - Une fois les élèves partis à la fin de la journée et pour des raisons de sécurité, je m'occupe seul de vernir les productions à l'aide d'une bombe.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - craies grasses (couleurs claires) - gouache noire épaisse - pinceaux : brosses plates et rouleau - feuilles bristol (format A5) - pics à brochette pointus
Séance 6	Verbalisation autour des productions des élèves
Résumé	Les élèves présentent leur production à la classe.
Durée	40 min
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Donner à voir une production plastique que l'on a réalisée soi-même - S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art, dans un vocabulaire adapté - Connaitre le vocabulaire spécifique des arts visuels : dessiner, peindre, graver, gratter, geste, lumière, couleur. - Connaitre quelques termes spécifiques au domaine du cinéma : réalisateur, animation, pellicule. - Dresser des liens entre sa production et les oeuvres de référence
Compétences du Palier 1 du Socle	<ul style="list-style-type: none"> - Compétence 5 : S'exprimer par le dessin ; Discerner certaines grandes catégories de la création artistique (dessin, cinéma) ; Reconnaître des oeuvres visuelles préalablement étudiées. - Compétence 1 : S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. - Compétence 6 : Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication - Compétence 7 : Echanger, questionner, justifier un point de vue.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - Ai-je pu m'exprimer sur ma propre production ou celles de mes camarades ? - Suis-je parvenu à retranscrire ma démarche plastique ? - Suis-je parvenu à retranscrire mes découvertes, mes surprises ? - Ma proposition est-elle singulière et personnelle ? en quoi ? - Ai-je confronté mon point de vue avec celui de l'auteur ? - Suis-je parvenu à m'exprimer avec le vocabulaire relatif aux arts visuels ?
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Auto-évaluation</i> : Durant les temps de verbalisation, l'élève s'auto-évalue. Car être capable de restituer une pratique et de juger un résultat, c'est avoir compris ce qui était en jeu, et s'être approprié la démarche qui a conduit à ce résultat. Mon rôle est donc de conduire l'élève, par le questionnement, vers cette démarche d'auto-évaluation. - <i>Sommative</i> : L'aboutissement par le dialogue collectif, en fin de séquence, d'une trace écrite, telle qu'elle est présentée sur la fiche élève (ANNEXE CD : « Séance 6 - Fiche élève séquence »), constitue une évaluation sommative qui vient compléter la séance de verbalisation. Dans le dialogue menant à cette institutionnalisation du savoir, l'élève met en avant les différents acquis de la séquence.

Séance 6	Verbalisation autour des productions des élèves
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves passent par groupes de 5 devant le tableau, et tiennent devant eux leur production à la vue de tous. - Mes questions sont d'abord adressées au reste des élèves. « Qu'est-ce que vous voyez ? ». J'encourage ces derniers à poser des questions aux élèves sur leur production. Puis je pose des questions de manière individuelle aux élèves présentant leur travail, telles que « Tu peux nous raconter ce que tu as fait pour arriver à ce résultat ? », « Qu'est-ce que tu as voulu représenter ? », « Qu'est-ce qui aurait changé dans ton travail si tu avais travaillé sur une pellicule ? », « Qu'est-ce que tu vois comme ressemblances/différences entre ton travail et <i>Blinkity Blank</i> ? »... Si les élèves ont des difficultés à répondre, les élèves assis à leur table pourront apporter leurs propres éléments de réponses. (25 min) - Je distribue aux élèves la fiche élève de la séquence (ANNEXE CD : « Séance 6 - Fiche élève séquence ». En noir est indiqué ce qui est déjà rempli sur la feuille. En <i>bleu</i>, ce que les élèves doivent écrire). - Faisant office de trace écrite à la séquence, ce que les élèves doivent remplir sur la fiche est discuté en premier lieu en temps collectif pour amener les élèves à trouver les réponses. Puis je dicte et écris les réponses au tableau. Les élèves écoutent et remplissent la fiche. Ils collent la fiche élève dans leur cahier des arts. (15 min) - Une fois les élèves partis, en fin de journée, je dispose les productions sur un panneau qui fera partie de l'affichage de classe.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Cette situation, construite à partir d'une séquence effectuée lors de mon stage de pratique accompagnée, a permis de faire évoluer mon regard sur les arts visuels. Si j'étais conscient des enjeux notionnels de tels enseignements, la pratique et la recherche m'ont permis de dessiner de nouvelles pistes concernant par exemple la question de l'évaluation en arts ou celle de la contrainte comme catalyseur de nouvelles interrogations chez l'élève.

Pour approfondir les enjeux de la séquence, il pourrait cependant être envisageable de rajouter à la séquence une troisième séance de pratique (entre les séances 5 et 6) autour de la technique de gravure. Il s'agirait alors de peindre à même les rainures pour cette fois-ci influencer sur les choix des couleurs dans le résultat final. Ainsi, nous permettrons aux élèves de réinvestir les acquis de la séquence dans une nouvelle production.

Il serait aussi possible, pendant la séance 5, de projeter le morceau de pellicule vierge via un rétroprojecteur, de demander à un élève de gratter la pellicule projetée, et de constater les effets obtenus. Cela permettrait de questionner davantage le changement d'échelle et d'élargir encore le champ des possibles de l'élève concernant le geste et son amplitude. De plus, par l'image projetée, nous observons la pratique des élèves en tant qu'image animée, et nous renouons pleinement avec l'émerveillement lié à l'audiovisuel. Par ce même biais, nous élevons la production d'élève au rang d'oeuvre d'art, puisqu'oeuvre créée par l'humain et ne ressemblant à aucune autre. Adopter ce regard à propos des productions des élèves valorise grandement le travail entrepris, et stimule potentiellement la motivation de l'élève pour le restant des apprentissages artistiques.

Enfin, dans le cadre de ma formation, j'ai expérimenté cette année la mise en place d'une Galerie d'Art à Vocation Pédagogique. J'ai aussi eu l'occasion de réaliser un film autour de pratiques plastiques en classe de CE2 se destinant à être présentées dans une Galerie (ANNEXE CD : « *Film GAVP* »). De ce fait, et de manière générale, un tel dispositif culturel me paraît pleinement pertinent pour stimuler les élèves dans leur démarche de création artistique, et pour ainsi les rendre plus enclins à recevoir les différents enseignements de la discipline.