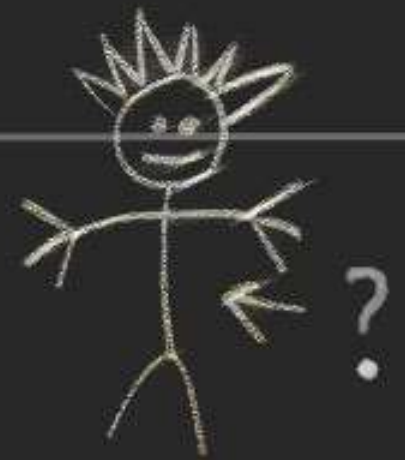


De l'expérimentation libre au geste maîtrisé



ORAL...(EXTRAITS PROGRAMMES MATERNELLE 2021)

L'école demande régulièrement aux élèves d'évoquer, c'est-à-dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe, etc.)

Le rôle de l'enseignant est d'induire du recul et de la réflexion sur les propos tenus par les uns et les autres.


En complément des situations d'évocation, il est également possible de pratiquer en classe des activités de description, à l'oral, d'un objet ou, d'une image, d'une action, pour exercer les élèves à l'observation attentive et à l'ajustement du vocabulaire qui sera progressivement enrichi.

Cette pratique de la description peut s'articuler au travail mené avec les élèves pour les amener à observer et explorer le vivant, les objets et la matière.



Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.**
- S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis.**

- 
- – Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée. Reformuler son propos pour se faire mieux comprendre.
 - – Pratiquer divers usages du langage: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
 - – Participer verbalement à la production d'un écrit.

ATELIER 1

Consigne:



Avec votre/vos objet/s,
laissez des traces variées















Vos traces...

Quoi? (quel outil?)



Comment? (quel geste?)



Les arts visuels au cycle 1

Le dessin

- Enrichir le répertoire des élèves
- Faire **découvrir** et utiliser **à des fins intentionnelles** les différentes techniques explorées.
- Construire le rapport **entre le geste et la trace.**

- Faire émerger de la fonction symbolique.
- Favoriser l'expression de l'imaginaire.
- Découvrir et comprendre les différences entre les activités de dessin, d'écriture et de graphisme.
- Dessin : représenter et figurer.
- Graphisme : jouer avec des formes produites ou reproduites pour créer des variations de tracés sur des surfaces.
- Écriture : Utiliser et combiner des éléments du code, en privilégiant la signification inhérente au signe.

Les
compositions plastiques

- **Exploration motrice et sensible** comme principe de découverte et d'expression de l'imaginaire.
- Elargir la palette de **découvertes tactiles et sensorielles.**
- Diversifier et **adapter** les gestes.

Acquérir une maîtrise et exercer des choix sur :

- les savoirs : connaissance d'un matériau et possibilités d'utilisation,
- le goût : préférence ou exclusion en fonction de l'expérience faite,
- l'imagination : formes nouvelles qu'on fait adopter au matériau.

1/ Mise en situation : solliciter et stimuler le plaisir d'imaginer

2/ Mise en action : fabrications dans de bonnes conditions matérielles

3/ Echanges et apports autour des réalisations et des découvertes

4/ Présentation et mise en valeur des productions
+ Tenue régulière d'un cahier-mémoire (individuel : il réunit les traces des recherches de chaque enfant (le processus étant plus important que la production.) ou collectif : le « musée de classe » ou collection d'images

LA PLACE DU LANGAGE DANS LES ACTIVITES DE CREATION :

Le langage aide à nommer les sensations et à établir des relations entre elles.

Le langage oral qui accompagne l'action permet de mettre en mot et d'objectiver l'expérience.

L'enseignant amène chaque enfant à :

- évoquer des faits, des sensations en relation avec l'expérience,
- présenter et parler de son dessin, de sa réalisation, d'un objet ou d'une image de son album ou du musée de classe,
- exprimer ses propres sensations devant une image, une œuvre et écouter celles de l'autre.

Les moments d'échanges autour des réalisations et des découvertes permettent à l'enfant d'exercer sa faculté d'observer, d'enrichir son vocabulaire, de préciser sa démarche et d'écouter d'autres manières de faire et de voir.

ATELIER 2



Consigne:

**Avec les objets de l'atelier
1, trouvez d'autres traces...**



Développement moteur



Perception / Motricité, Structuration de l'espace et Activités graphiques

D'après Lurçat, 1979, Mazeau, 2003

Âge	Espace	Dessin spontané	Dessin du bonhomme	Copie de figures géométriques	Écriture	Perception / Motricité
Avant 2 ans	Espace d'action / espace sensori-moteur et espace gestuel : Permanence des objets malgré les actions qui leur sont appliquées et leurs déplacements					Gestes incoordonnés guidés par la kinesthésie Pas de contrôle visuel <u>6 mois :</u> Préhension palmaire, prise en ratissage <u>8 / 10 mois :</u> Prise en pince pouce / index
2 à 3 ans	Espace topologique : Propriétés topologiques (espaces clos, ouverts, inclus) Propriétés des formes (invariance quels que soient leurs déplacements et les variations de grandeurs)	Gribouillages : Traces graphiques fortuites laissées sur une surface	Intention graphique de l'enfant de représenter un bonhomme Bonhomme en parties détachées ou dessin amorphe sans ressemblance	<u>30 mois :</u> Segments verticaux Cycloïdes <u>39 / 36 mois :</u> Segments horizontaux Balayages incurvés en fuseaux Enroulements (escargots)		<u>24 mois :</u> Le fléchisseur du pouce devenu fonctionnel permet le passage du trait continu au trait morcelé Prise en marteau Contrôle perceptif local simple : retour au pont d'origine d'un tracé rectiligne, rayonnement, segmentation
3 à 4 ans	Propriétés métriques (invariance des grandeurs quels que soient les déplacements)	Tracés auxquels l'enfant donne secondairement un sens	Bonhomme-têtard (un cercle, deux verticales figurant les jambes d'orientation aléatoire) <u>> 3 ans 6 :</u> Bonhomme type : deux ovoïdes superposés (face et tronc) où sont fixés les jambes et bras en traits uniques Bonhomme positionné debout ou couché	<u>3 ans :</u> Apparition de <i>formules graphiques</i> utilisables pour dessiner des formes géométriques Cercle Guirlandes Épicycloïdes Arabesques	« Simulacre d'écriture » dominé par l'aspect kinesthésique et le mouvement. L'écriture se dégage du dessin Apprentissage à l'école pour structurer l'espace graphique de gauche à droite et de haut en bas	<u>36 mois :</u> Contrôle perceptif local double de départ et d'arrivée : clôture du cercle et du carré, tangence, encadrement de tracé

Perception / Motricité, Structuration de l'espace et Activités graphiques

D'après Lurçat, 1979, Mazeau, 2003

Âge	Espace	Dessin spontané	Dessin du bonhomme	Copie de figures géométriques	Écriture	Perception / Motricité
4 à 5 ans	Espace graphique : les propriétés d'orientation (debout / couché / penché) sont perçues quelles que soient les formes et les dimensions Procédures de symétrie, remplissage, juxtaposition	Réalisme manqué : L'enfant cherche à représenter quelque chose mais n'aboutit pas, procède par éléments juxtaposés sans maîtriser les rapports spatiaux	Bras attachés au tronc - au bout des bras, doigts (quel que soit leur nombre) en rayons de roue sans espace carpien	<u>4 ans</u> : Croix (+) <u>4 ans 4</u> : Segment oblique <u>4 ans / 4 ans 6</u> : Carré <u>4 ans 11</u> : Croix (x)	Début de l'apprentissage de la forme des lettres ramenées à des objets familiers Structuration de l'espace graphique à 2 dimensions	Contrôle global sur un repère extérieur au tracé : traits parallèles, prévision d'un croisement (croix)
5 ans à 6 ans		Réalisme intellectuel : L'enfant cherche à dessiner ce qu'il sait de l'objet sans souci de la perspective et des proportions avec des effets de transparence, de rabattement et sans coordination des plans	<u>5 ans 6</u> : Bonhomme plus dynamique avec des détails vestimentaires ou quelque chose dans la main	<u>Sans 3 / 6 ans</u> : triangle	Acquisition de la forme des lettres – conflit entre forme et trajectoire : renversement latéral (d/b), renversement vertical (v/n), modification du parcours des lettres, écriture en miroir	Prise digitale dite en trépied dynamique (crayon maintenu par la pointe des doigts et le pouce)
6 ans à 7 ans			Double contour des membres Proportions correctes Bonhomme de profil Articulation de la face et du tronc avec un cou	<u>Après 6 ans</u> : losange	Intégration des mouvements cinétiques et statiques du modèle, parcours de chaque lettre et trajectoire normale de l'écriture accessibles	
7 ans à 8 ans		Réalisme visuel : L'enfant représente ce qu'il voit dans un angle donné avec la perspective et les proportions				
8 ans à 9 ans						

Rôle de la vision :

prévoir, anticiper, calculer dans le temps les gestes à accomplir

- **Etapes :**
- **20 à 26 mois : contrôle visuel sur le geste, pas sur le tracé**
- **À partir de 26 mois : contrôle sur le tracé**
- **Contrôle visuel du tracé : 3 étapes :**
 - **26 à 30 mois : contrôle simple (du départ)**
 - **30 à 36 mois : contrôle double (départ et arrivée)**
 - **à partir de 36 mois : contrôle global : prévision, anticipation visuelle, main guidée par l'œil du début à la fin.**

Développement du dessin

Etapes du développement normal :

Avant 3 ans : griffonnage / gribouillage

Entre 3 et 4 ans : intention
représentative

Après 4 ans : réalisme

Entre 3 et 4 ans : l'intention représentative

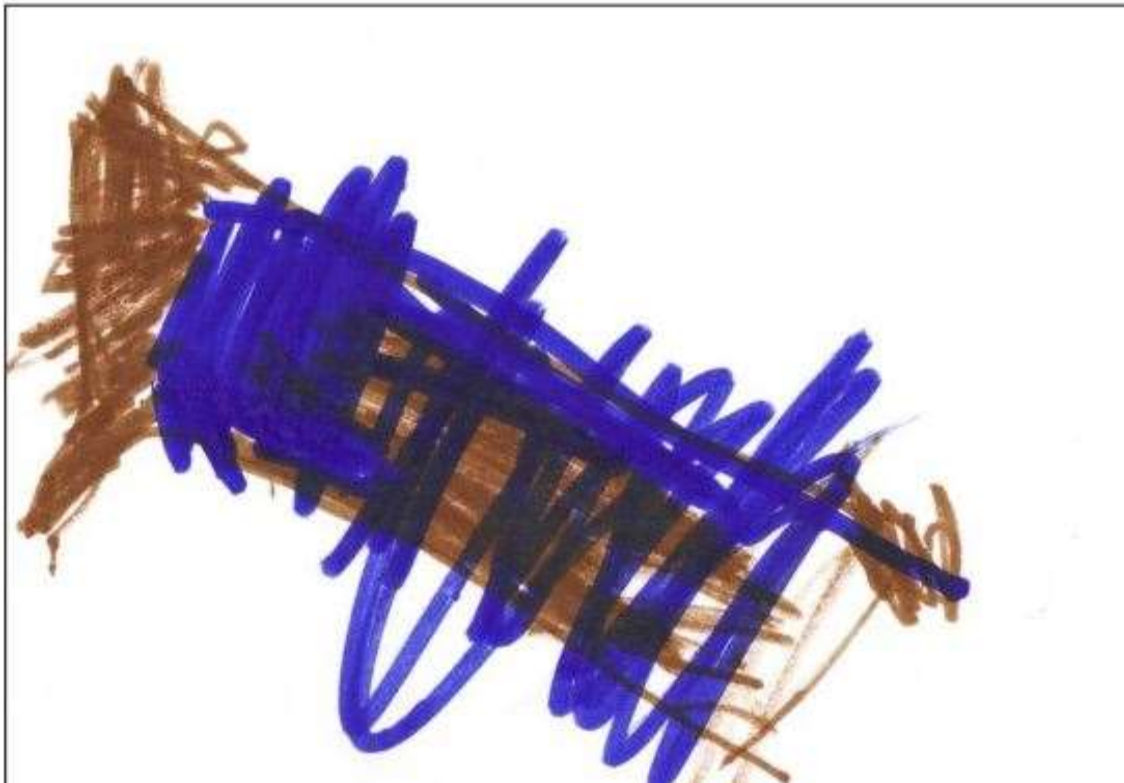
- 3 ans : Bon contrôle de l'outil (Plan moteur)
- 3 ans : Fermeture satisfaisante du rond
- Intention représentative : Plan symbolique (réalité d'objet)

Réalisme fortuit (3 ans-3ans ½)

- Gribouillage > interprétation a posteriori (IAP)
- Jeu de communication
- Aucune ressemblance

- Augmentation des IAP - Accentuation volontaire

dessine puis dit « un loup » « un garçon couché »



« un crabe »



Après 4 ans : le réalisme

- 1 ère phase (découverte graphique)
- expérimentation
- plaisir du geste (et du résultat)

Désir de ressemblance

Réalisme manqué (3 ans ½ - 4 ans)

- Intention
- Exécution
- Interprétation (corresp. à l'intention)
- Manqué = volonté de réalisme MAIS
empêchement des possibilités motrices

ATELIER 3

Choisissez une trace

Essayez de la reproduire
avec d'autres objets





**POUR
QUOI
FAIRE**



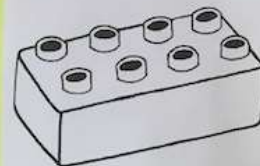
Garder en mémoire...

MON CAHIER DE TRACES



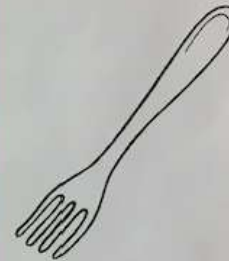
Domaine 1 : mobiliser le langage dans toute ses dimensions
Domaine 3 : agir, comprendre, s'exprimer à travers les activités artistiques
Objectif : laisser des traces de peinture avec des objets puis associer un objet à sa trace

QUI LAISSE CES TRACES ?



Ce sont des legos.

QUI LAISSE CES TRACES ?



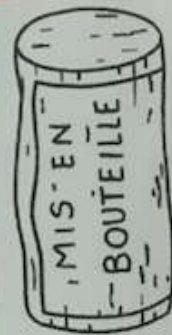
C'est une fourchette.

QUI LAISSE CES TRACES ?



C'est un rouleau.

QUI LAISSE CES TRACES ?



C'est un bouchon.

QUI LAISSE CES TRACES ?



C'est un ballon.

QUI LAISSE CES TRACES ?





Enrichir ce carnet...



L'affichage...
Pourquoi?













Bibliographie...à venir