

Partager une culture générale sur les arts

Éducation et arts plastiques

L'art permet de laisser des traces et c'est cette manière qui en laisse le plus

Les étapes d'une leçon d'arts plastiques

1. Le percevoir

L'amorce de l'activité;

Amener les élèves à changer d'hémisphère du cerveau (droit);

Transition qui ramène dans les «sens» (visuel, kinesthésique, olfactif), dans l'imaginaire;

Exemple: Se concentrer... fermer les yeux (sans l'exiger) et se concentrer sur les sons qu'on entend.

Prendre le rôle d'un chauffeur d'autobus, un guide.

2. Le voir historique

Parler du passé;

L'historique du mouvement, d'un artiste, etc.;

Appréciation d'œuvres d'art;

Présentation d'artistes du mouvement choisi;

Présentation d'œuvres d'art;

Analyser une œuvre en particulier avec les élèves.

3. Le savoir notion

Présentation d'un élément du langage plastique que l'on souhaite utiliser durant notre activité;

Les mots, les «codes» utilisés pour décrire, mettre des mots sur ce que l'on peut observer dans une toile par exemple.

Exemple : texture, profondeur, lumière, etc.

[Voir la section sur le langage plastique]

4. Le savoir technique

Ce sont les façons de faire, le «comment» on conçoit l'œuvre;

Comment utiliser le matériel ou le médium, comment on le travaille;

Explication de la technique et exemples avec les élèves.

Exemple du modelage : briser la pâte en morceaux, pétrir, abaisser, rouler en colombin, lisser graver, etc.

[Voir la section sur les techniques les médiums et les matériaux.]

5. Le faire

Les apprenants agissent;

Mettre en pratique le savoir technique démontré aux élèves dans l'étape précédente tout en mettant de l'avant le savoir notion appris;

Période de création;

Création d'une ambiance propice, mettre de la musique, éviter de parler à son voisin, instaurer le calme et le silence pour aider les élèves à entrer dans leur bulle.

6. Le voir des élèves

Le vrai sens de cette étape est de donner la parole aux élèves qui désirent montrer leur œuvre volontairement: ce qu'ils ont fait, ce qu'ils ressentaient, leurs choix de couleurs, etc.

Conseil: ne PAS afficher les œuvres des élèves dans le corridor

7. L'évaluation

NE JAMAIS ÉVALUER L'ŒUVRE DE L'ENFANT ET SA QUALITÉ

La note enlève la créativité;

Ce que l'on peut évaluer c'est l'apprentissage fait, les connaissances acquises (le nom de la technique, de l'artiste, etc.);

Les enfants aiment les arts seulement lorsqu'ils réussissent. Leur donner tous les trucs pour qu'ils réussissent!

8. Rangement nettoyage

Rendre cette étape amusante, la transformer en jeu;

Répartir les tâches, former des équipes, donner des rôles aux élèves : faire des pictogrammes.

Donner les consignes avant de commencer l'activité pour que tous les élèves sachent quoi faire une fois le projet terminé.

Langage plastique

Point - ligne - couleurs (primaires, secondaires, complémentaires, les contrastes, le clair-obscur, l'harmonie) - texture (réelle, représentée, inventée) - volume (réel, suggéré) - composition (plan, équilibre, dominante, rythme, mouvement)

Techniques, médiums et matériaux

Crayons - crayons de couleur (dégradés) - crayons de cire - peinture tactile - feutres - aquarelle - gouache - pastels secs - pastels gras - encre - collage - impression (frottis, pliage, roulement, linogravure, pochoir, empreinte) - impression avec matrice - modelage (pâte à modeler, argile) - sculpture par assemblage - papier mâché

Les courants artistiques

L'impressionnisme (1863 à 1899)

Impression instantanée, art en plein air, réalité environnante, rapide, les couleurs des paysages différent selon la météo et la luminosité, l'art pour le plaisir

Le symbolisme (1860 à 1905)

Opposé à l'impressionnisme, rêves, mythologie, imaginaire, peurs, sentiments, œuvres symboliques, précurseur du mouvement surréaliste, reflet du monde intérieur.

L'expressionnisme (1880 à 1930)

L'art de l'émotion, société tourmentée traduite dans les œuvres, souffrance, misère, inquiétudes, représentation subjective, réalité exagérée et déformée, rouge et noir.

Le fauvisme (1898 à 1910)

Couleurs pures et lumineuses, beaucoup de contrastes, formes simples avec contour, sans détails, touches rapides, coup de pinceaux amples et visibles, antinaturaliste pour les couleurs.

Le cubisme (1900 à 1914)

Art moderne, volume en deux dimensions, lignes brisées, déconstruction de l'image et de l'objet, formes géométriques, différents angles de vue.

L'art abstrait (1910 à 1944)

Art non figuratif, émotions ressenties représentées par des formes et couleurs, interprétation personnelle pour tous.

Le dadaïsme (1916 à 1966)

Provocation, dénégations, réflexions, plus de conventions, plusieurs artistes multidisciplinaires, utilisations d'objets hétéroclites pour former une œuvre.

Le surréalisme (1921 à 1947)

Refus des constructions logiques de la pensée, irrationnel, absurde, rêve, désir, révolte, libération des morales sociales, l'expression de l'inconscient.

L'art brut (1945)

Malades mentaux, prisonniers et exclus de la société, art spontané, le mal-être, l'irrationnel, le rêve, les cauchemars, exprimer la souffrance.

Le Pop Art (1956 à 1974)

L'argent, la consommation, publicité, culture populaire, objets banals, couleurs vives, sérigraphie, ressemble aux bandes dessinées, produits, vedettes ou personnages, encre, point.

Les types d'enfants et les arts

Les enfants énervés aiment manipuler, la sculpture, la peinture aux doigts.

Les enfants sensibles aiment l'aquarelle, ce qui est liquide.

Les enfants rationnels aiment les crayons, les feutres.

Exemple d'une leçon d'arts plastique

L'activité artistique que vous avez choisie de faire est une sculpture. Vous la ferez selon le courant artistique du symbolisme. Pour commencer l'activité (**percevoir**), vous tamisez les lumières et choisissez une musique d'ambiance de votre choix. Racontez une petite mise en scène aux élèves mettant de l'avant les éléments importants qui touchent au courant artistique choisi. Dans ce cas-ci, vous pourriez leur raconter une courte histoire farfelue digne d'un rêve d'un chevalier qui court sur les nuages à la poursuite de son dragon qui avait peur des étoiles. Prendre le temps de bien détailler les images mentales que peuvent se faire les enfants.

Sans ne rien préciser de plus, ouvrir les lumières et commencer à faire un court survol du courant artistique choisi (symbolisme) pour la partie du **voir historique** en présentant différentes œuvres. Pour ce faire, vous pourriez utiliser un logiciel de présentation comme PowerPoint et y insérer plusieurs œuvres typiques de ce courant. Ensuite, présenter une œuvre et en faire l'analyse en grand groupe. Guider les élèves dans leur analyse en les questionnant.

Présentez, ensuite, le **savoir notion** que vous souhaitez travailler avec les élèves. Dans ce cas-ci, vous pourriez parler de la texture dans les détails. Il serait intéressant d'amener différents textiles en classe pour les faire toucher aux élèves.

Par la suite, présentez aux élèves la **technique** qui sera utilisée pour faire l'activité artistique proposée. La technique utilisée pourrait être le modelage avec de l'argile. Pour ce faire, vous devrez expliquer comment utiliser l'argile. Vous pouvez également en profiter pour montrer aux élèves comment faire des textures (savoir notion présentée dans l'étape précédente) sur l'argile à l'aide d'outils ou des mains.

Ensuite, c'est maintenant le temps de **faire** créer les enfants. Revenir sur l'histoire présentée dès l'amorce de l'activité. Rafraîchir leur mémoire en rappelant les éléments importants du courant artistique choisi. Transposer l'histoire aux enfants en leur posant une question. Par exemple, est-ce qu'il t'est déjà arrivé de faire un rêve aussi farfelu que le mien ? C'est maintenant à toi de me montrer l'un des personnages étranges que tu as déjà vu en rêve. Utilise les différentes techniques et les différents outils que je t'ai présentés et ajoute de la texture.

Pour débiter l'activité de création des élèves, il est fortement recommandé de créer une ambiance calme en mettant de la musique. Instauration du calme et du silence pour aider les élèves à entrer dans leur bulle pour faire leur création artistique. Circuler dans la classe et aider les élèves dans le besoin en leur rappelant les différentes techniques possibles. Situer les élèves dans le temps.

Une fois le temps terminé, procéder à l'étape du **Voir** des élèves. Laisser la liberté aux enfants de présenter leur œuvre. Prendre les mains levées et selon le temps disponible, essayer de prendre le plus d'élèves possible pour les amener à tous s'exprimer librement sur leur propre œuvre. Rendre ce moment accueillant pour les enfants plus timides. Leur montrer que nous ne jugerons pas les œuvres. Le but est de s'intéresser aux raisons de leurs choix et de partager les différentes techniques utilisées pour la réalisation de leur personnage.

Prévoir un temps pour une **évaluation** des notions apprises durant l'activité. Donner un questionnaire à tous les élèves et leur laisser un temps pour le remplir. Les principales questions d'évaluation pourraient être : nomme-moi deux techniques pour faire de la texture sur de l'argile. Nomme-moi un des artistes vus dans le courant artistique du symbolisme. En quelle année le courant artistique du symbolisme a-t-il vu le jour ? Etc.

****Ne jamais évaluer les œuvres artistiques des enfants****

Procéder ensuite au **rangement** selon la manière de faire choisie au début de l'activité.

IMPORTANT

Si les résultats finaux sont sensiblement les mêmes pour tous les élèves, vous avez fait du bricolage. Pour que ce soit des arts, il faut que les résultats soient différents pour tous les élèves.

Rosalie Poirier, Joanie LeBlanc-Tremblay, Valérie Tremblay