

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations variées et ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique... **La recherche de réponses personnelles et originales aux propositions faites par le professeur dans la pratique est constamment articulée avec l'observation et la comparaison d'œuvres d'art, avec la découverte de démarches d'artistes.** Il ne s'agit pas de reproduire mais d'observer pour nourrir l'exploration des outils, des gestes, des matériaux, développer ainsi l'invention et un regard curieux.

Élèves de 6 ans à 9 ans

Dans toutes les situations d'enseignement proposées **chaque élève** doit pouvoir :
S'ENGAGER - IMAGINER – CRÉER – INVENTER – RECHERCHER – RATER/RECOMMENCER – EXPÉRIMENTER – PRÉSENTER – ÊTRE AUTONOME

S'approprier un élément du monde réel (image, fragment de matière, objet...) et utiliser sa créativité pour le **transformer**.

Prélever (par le dessin, le découpage, la photographie, l'observation, la récolte...) un fragment du quotidien et par des actions plastiques (répétition, superposition, modification, ajout...) le rendre artistique (imaginaire, poétique...).

Détourner son sens, modifier (les couleurs, la matière, la forme), décomposer /recomposer, intégrer, mélanger, organiser... toutes ces actions auront comme objectif de donner au réel une dimension poétique.



Réaliser une production expressive (peinture, collage, sculpture...) **sans préparation en expérimentant directement avec la matière ou les matériaux à disposition.**

Rechercher des effets de couleur (mélange, dégradé, contraste...) de texture (épaisse, fluide, transparente, opaque...), en explorant des outils (graphiques, pinceaux, pinces...) et des gestes (vif, lent, précis, spontané...) variés.

Représenter une émotion non-figurative (traces, volumes...) OU figurative, issu du réel, de l'imaginaire ou d'une histoire (portrait, masque, statut, monstre, créature...)



Passer du réel à l'imaginaire en observant son environnement

Choisir un point de vue, un cadrage pour représenter (photographier, dessiner, modeler, assembler...). Pratiquer dedans, dehors... de près, de loin, de dessous, de dessus, zoomer, se reculer... utiliser des outils qui transforment la perception (verres colorés, lentilles, loupes...)

Rechercher des moyens de transformer le réel pour déformer - étonner - imiter exagérer - faire rêver- susciter des émotions - raconter...



Fabriquer une construction imaginaire (modelage, assemblage...) sans préparation, en expérimentant directement avec la matière ou les matériaux à disposition (argile, bois, carton, papier...).

Créer et explorer des volumes en ré-investissant des gestes plastiques connus : coller, superposer, modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, orienter, concentrer, disperser...

Inventer des constructions, des habitats, pour des habitants de différentes natures (insecte, figurine réaliste - imaginaire...). Réaliser des constructions éphémères (cabanes, abris, palais...) à son échelle dans un espace naturel (forêt, parc...) ou un espace construit (cour, classe...).



Utiliser un langage plastique (dessin, peinture, collage...) pour **imaginer et/ou raconter des histoires.**

Expérimenter toutes les possibilités de la technique du dessin (varier les supports, outils...). Organiser son histoire en une ou plusieurs parties (composition, vignettes, équilibre...). Articuler le texte et l'image pour créer des illustrations, des bd...

Présenter (carnet de voyage imaginaire ou/et réel, livre objet, bd...), donner à voir (théâtre kamishibai, dessin animé, stop motion...), diffuser (blog, site...) sa narration imagée.



Découvrir des effets, des textures... grâce à un travail de recherche plastique. Créer et **présenter** des collections.

Expérimenter avec des outils, des supports et des matériaux (en 2 ou en 3 dimensions) connus ou nouveaux.

Explorer, cuisiner, inventer, innover... pour observer toutes les possibilités du ou des matériaux. Collecter, inventorier les expérimentations sous forme par exemple d'échantillons (textures, peau, plumes, poils...), de collections (de sentiments, d'images, d'objets imaginaires...). Le travail peut être présenté dans le musée de la classe ou sous forme d'imagier...



Les 3 entrées du programme sont à aborder chaque année du cycle, de manière isolée ou mises en relation :



2D

3D

DESSIN
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TRAITS
DESSINER - TRACER - GRAVER
CALQUER - HACHURER
GESTE : LENT - RAPIDE AMPLE
- SACCADÉ - RÉDUIT...

MATÉRIAUX
GRAPHITE (mine) - ENCRE
FILS - PEINTURE - MATIÈRES
PIXELS...

SUPPORTS
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE (écran...)
CARTON - MUR - BOIS - AIR
TISSU - SOL...

OUTILS
SOURIS - STYLET - CRAYONS
STYLO - FUSAIN - MINE DE
PLOMB - MARQUEUR - PLUME
CALAME - PINCEAU...

PEINTURE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES – TOUCHES
DILUER - PEINDRE -
MÉLANGER - CONTRASTER
GRATTER – APLAT - DÉGRADER
TAMPONNER – EMPÂTER - LIER

MATÉRIAUX
PEINTURE - PASTELS - HUILE
GOUACHE-ACRYLIQUE-LIANTS
AQUARELLE-PIGMENT-ENCRE

SUPPORTS
TOILE - BOIS - MUR
NUMÉRIQUE (TABLETTE,
ÉCRAN...) - PAPIER TISSU
PLASTIQUE - MÉTAL

OUTILS
PINCEAU – BROUSSE –
ROULEAU - MAIN/DOIGTS -
STYLET ÉPONGE – OUTILS
INVENTES OBJETS – COUTEAU
- SOURIS

COLLAGE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES PLASTIQUES
DÉCHIRER – RECADRER-DÉCOUPER
ASSEMBLER-FRAGMENTER-ISOLER
DÉTOURNER TRANSFORMER
COMPOSER - FUSIONNER...

MATÉRIAUX
IMAGE EN PAPIER – COLLE
IMAGE NUMÉRIQUE -TEXTURE
SCOTCH - AGRAFES...

SUPPORTS
PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT,
ÉPAIS...) - CARTON - TOILE
BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE,
ÉCRAN...)

OUTILS
CISEAUX – STYLETS
MAIN / DOIGTS – SOURIS
IMPRIMANTE – CRAYONS...

**PHOTOGRAPHIE
VIDÉO**
IMAGE FIXE - MOBILE

GESTES PLASTIQUES
CADRER - COMPOSER - MONTER -
CHOISIR UN POINT DE VUE –
RETOUCHER - METTRE EN SCÈNE...

MATÉRIAUX
LUMIÈRE – PIXELS – PAPIER

SUPPORTS
ÉCRAN – PAPIER – MUR -
INTERNET (SITE, BLOG...)

OUTILS
APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE
TABLETTE – ORDINATEUR -
IMPRIMANTE – SOURIS –
STYLET – CAMERA...

SCULPTURE
MODELAGE – ASSEMBLAGE – OBJET...

GESTES PLASTIQUES
TAILLER – MODELER - ÉVIDER
ASSEMBLER - AJOUTER
RETIRER-DÉTOURNER- EMPILER
IMBRIQUER - PLIER - EMBOÏTER...

MATÉRIAUX
ARGILE - PAPIER - CARTON - BOIS
MÉTAL- OBJETS - PÂTE - CIRE
FIL DE FER - PIERRE TENDRE...

SUPPORTS
SOCLE – SOL – BOIS – PIERRE
PLAFOND – AIR

OUTILS
PINCE – CISEAUX - MIRETTE
ÉBAUCHOIR – ROULEAU –
MANS – MARTEAU...

ARCHITECTURE
MAQUETTE

GESTES PLASTIQUES
CONSTRUIRE – BÂTIR -
ÉQUILIBRER - ASSEMBLER
AGRANDIR / RÉDUIRE

MATÉRIAUX
CARTON – OBJET – PAPIER –
PETITS VOLUMES – BOIS –
LEGO® - ARGILE - PIERRE

SUPPORTS
SOL – BOIS – ESPACE NATUREL
MINIATURE – TAILLE RÉELLE -
OBJET

OUTILS
PINCE – CISEAUX - MIRETTE
ÉBAUCHOIR ROULEAU
MANS...

MISE EN SCÈNE
PRÉSENTATION - EXPOSITION -
DIFFUSION

GESTES PLASTIQUES
PLACER - INSTALLER
DIFFUSER - MONTRER
PRÉSENTER - EXPOSER
METTRE EN SCÈNE
INTÉGRER - ACCROCHER -
INTERAGIR

MATÉRIAUX
FICELLE – FIL DE FER – PAPIER
- QUINCAILLERIE

SUPPORTS – OBJETS - LIEUX
SOCLE - PIÉDESTAL
VITRINE - CADRE
ÉCRAN – CARTELS
SOL – MUR
PLAFOND
ESPACE INTÉRIEUR
ESPACE EXTÉRIEUR
GALERIE – MUSÉE
BOITE – SITE/BLOG -

