

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le **potentiel d'invention** des élèves, au sein de **situations 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** (...) 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.

# Arts plastiques

## Cycle 2

### COMPETENCES

Les 4 compétences se travaillent de front, lors de chaque séquence, et non successivement.



Expérimenter, produire, créer



Mettre en œuvre un projet artistique



S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité



Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

### REFLEXION

Chacune des 3 entrées est travaillée chaque année du cycle pour développer ces compétences.



La représentation du monde



L'expression des émotions



La narration et le témoignage par les images

### EXPERIENCE PRATIQUE

Rechercher, s'investir, créer, expérimenter, inventer, remédier, présenter, s'exprimer.



- Explorer son environnement visuel pour déceler la présence du dessin et des modes de représentation.
- Représenter l'environnement proche par le dessin; photographier (*points de vue et les cadrages*).
- Explorer la représentation par le volume.
- Explorer des outils et des supports, en découvrir d'autres, y compris numériques.
- Reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation.
- Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec les images présentes dans l'environnement quotidien des élèves.



- Agir sur les formes, les couleurs, les matières, les objets.
- Peindre avec des matières sans dessin préalable.
- Coller, superposer des papiers et des images.
- Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage pour expérimenter le volume (*carton, bois, argile...*), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller...
- Expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : *répétition, alternance, superposition, orientation, dispersion, équilibre...*
- Articuler dessin d'observation et d'invention.



- Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin, la réinterprétation d'images connues, l'isolement des fragments...
- Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre).
- Intervenir sur une image existante: en détourner le sens.
- Observer à l'aide de dispositifs transformant la perception (*verres colorés, lentilles, loupes...*).
- Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog, etc.

### A TRAVERS DES MOYENS

#### 2D

Papiers, numérique, carton, mur, bois, air, tissu, sol, toile, plastique, métal...

#### Supports

Encres, fils, pastels, peinture, pigments, mine graphite, fusain, colle, image, lumière, pixels...

#### Médiums

crayons, stylo, feutre, fusain, plume, pinceau, brosse, rouleau, éponge, objets, ciseaux, corps, appareil photographique, ordinateur, tablette, caméra...

#### Outils

Dessiner, tracer, graver, calquer / lent, rapide, ample, saccadé, mélanger, gratter, déchirer, recadrer, isoler, détourner, composer, mettre en scène...

#### Gestes

#### 3D

socle, sol, bois, pierre, plafond, air, nature, maquette, échelle réelle, objet, piédestal, vitrine, mur, numérique...

argile, papier, carton, bois, métal, objet, pâte, cire, fil de fer, briques, ficelle...

Pince, ciseaux, ébauchoir, rouleau, mains...

Modeler, évider, tailler, assembler, empiler, emboîter, construire, équilibrer, agrandir, installer, placer, intégrer...