

Au cycle 3, l'enseignement des arts plastiques continue à offrir des **situations ouvertes** permettant le **potentiel d'invention et de création** pour engager progressivement les élèves dans une **pratique sensible plus autonome**, qu'ils apprennent à **analyser** davantage. Les apprentissages sont nourris par l'introduction de **connaissances plus précises** et par une attention plus soutenue à l'**explicitation** (*productions plastiques, processus artistiques observés, des œuvres rencontrées*). Il s'agit de donner aux élèves les moyens d'**interroger l'efficacité** des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une **intention, d'un projet**. Une attention particulière est portée à l'observation des **effets produits** par les diverses modalités de **présentation** pour engager une première approche de la compréhension de la relation de l'œuvre à un dispositif de présentation et au lieu.

Arts plastiques

Cycle 3

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



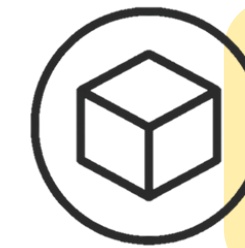
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

REFLEXION

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



La représentation plastique et les dispositifs de présentation



Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace



La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

EXPERIENCE PRATIQUE

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



La ressemblance : appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.

- **L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural** : ses incidences sur la représentation, son lien aux notions d'original...
- **Les différentes catégories d'images** (*procédés de fabrication/transmutations*) : la différence entre image artistique, scientifique, dessinée, peinte, photographiée, filmée...
- **La narration visuelle** : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage.
- **La mise en regard et en espace** : ses modalités de présentation, ses contextes...

Prise en compte du spectateur et de l'effet recherché.



L'hétérogénéité et la cohérence plastiques : les questions de choix des constituants plastiques, des effets; le sens produit par les techniques (2D) et dans les fabrications (3D).

- **L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets** : création d'objets, intervention, transformation ou manipulation sur des objets à des fins narratives, symboliques ou poétiques, détournement.
- **L'espace en 3D** : découverte et expérimentation du travail en volume (*modelage, assemblage, construction, installation...*); notions de forme fermée et ouverte, contour et limite, vide et plein, intérieur et extérieur, enveloppe et structure, passage et transition ; entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur..



La réalité concrète d'une production ou œuvre : le rôle de la matérialité dans les effets sensibles; comprendre qu'en art, l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.

- **Les qualités physiques des matériaux.**
- **Les effets du geste et de l'instrument** : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés.
- **La matérialité et la qualité de la couleur** : relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée, des effets (jus, glacis, empâtement, couverture, aplat, plage, giclure, etc.), les supports, les mélanges avec d'autres médiums ...

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 papier, 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...