Le dessin à l'école maternelle

Maëliss Rousseau

Plan de la formation

- Pratique
- Développement du dessin et évolution des situations pédagogiques.
- Dessin et écriture.
- Dépliage et histoire de l’art.

La dynamique d'évolution du dessin chez l'enfant

- Elle dépend de la maturité des organes en jeu et de l'expérience de dessinateur. Il existe de grandes étapes partagées par tous mais également de grandes différences liées à l'expérience de la pratique.

- L'entourage a un rôle déterminant : motiver (donner des motifs) encourager, fournir des modèles, valoriser.

Traces de va-et-vient dans l'axe du tronc (à partir de 11 mois).

La petite section : la trace

- Isolement progressif des sections du corps engagées dans le mouvement. Au départ, tout le bras jusqu'à l'épaule, puis petit à petit à partir du coude (crayonnages dans l'axe du corps), puis du poignet (fermeture du rond), puis des doigts seulement avec la tranche de la main qui peut être posée sur la feuille pour tracer de petits graphismes.

- Motivation : le plaisir opératif.

Apparition des lignes entre 11 et 36 mois.

Petite Section : soutenir le développement de la motricité

- Assouplir l'épaule : peinture au rouleau, tracés sur plan vertical.
- Mobiliser le coude : tampons, brosses à pochoir, peinture.
- Poser son coude (traces à la craie sur plan horizontal).
- Tenir l'outil : craies rondes, gros crayons, gros pinceaux. Pour des graphismes, des dessins libres.
- Isoler le poignet : coloriages d'espaces de plus en plus petits.
- On poursuit en MS et GS.

Développement du contrôle main-œil (24/36 mois) : possibilité de fermer des lignes : apparitiondu rond.

En Petite Section, on apprend :

- Des gestes : avec ou sans outil : frotter, appuyer, étaler, griffer, tracer

- Des graphismes : isoler dans ses productions, puis tracer intentionnellement des gestes graphiques simples : traits, points, ronds sans contrainte de sens de tracé.

- La connexion main-œil s'affine. L'intention apparaît : remplir l'espace, entrelacer les lignes, enchaîner les courbes. Il devient possible de contrôler le point de départ et l'arrivée.

- Les formes se différencient : ronds, ovales, triangles, carrés… Elles servent à représenter l'objet.

Proposition de séquence pour l'apprentissage du graphisme/ dessin en PS

Exploration : Support, Medium, Outil

Verbalisation des gestes, des effets produits

Isolation d'un geste graphique

Reproduction intentionnelle du geste

Nouveau support, medium, outil, geste

Maëliss Rousseau

La démarche d'enseignement en PS.

- Permettre d'explorer librement, tirer partie des traces pour : en apprendre à observer, verbaliser, isoler, et enfin reproduire des gestes. « L'activité graphique conduite par l'enseignant entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et à la discrimination des formes, développe la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée » Programmes de 2015.

- Cette démarche permet **d'élaborer des types** = recettes de représentation. Premiers projets figuratifs : se représenter, représenter l'animal de la classe... Après des premiers essais, faire la liste de tout ce à quoi il faut penser pour les représenter.

Moyens-Grands

- La forme dessinée par l'enfant est très simple car elle est le produit de la rencontre entre les habitudes graphiques de l'enfant et la forme réelle de l'objet.

La forme

- La forme, c'est une représentation de l'objet. Elle est le produit de différentes synthèses obtenues grâce à l'entraînement (entre 4 et 7 ans). Ces synthèses opèrent à tous les niveaux : moteur, perceptif, intellectuel.

- Pour représenter l'objet, l'enfant crée des stéréotypes (=emprunte solide).

En MS, on apprend à :

- Utiliser des supports de plus en plus petits et des outils de plus en plus fins.
- Tracer des graphismes plus compliqués : spirales, combinaisons de traits, de formes.
- Différencier les types : différence adulte/enfant, humain/animal.
- Prendre appui sur les illustrateurs et les artistes pour appuyer la recherche.

En GS on apprend à

- Préciser les gestes appris en MS : remplir de petites surfaces, détourer, contourner, cerner, hachurer, épaissir…
- Utiliser des outils en variant les gestes pour produire des effets : additionner les couches de craies, frotter la craie sèche pour mélanger les couleurs, frotter le fusain pour obtenir un flou….
- Les types évoluent : Projets figuratifs sans modèle à imiter : exemples : "dessiner tel personnage de conte" (les attributs et détails permettront de l'identifier), tel animal de la jungle (le pelage, la forme des oreilles, les détails permettront de l'identifier). Rechercher dans des albums, chez des artistes des solutions. Avec un modèle ou sur le motif : "faire son autoportrait", dessiner une fleur particulière apportée par l'enseignant-e, l'arbre de la cour, les maisons que l'on voit à la fenêtre de la classe.

Les compétences plastiques

APPRENTISSAGES	Progression dans le cycle		
Tirer partie du hasard	Réalisation de taches par projection (brosse à dent, essoreuse à salade), lancé d'objets (ficelle ou bille trempée dans la peinture…) Verbalisation des effets obtenus : couleurs, lignes, formes...	Procédés variés pour obtenir des taches : coulure, ballon de baudruche trempé dans la peiture, dilution de l'encre sur papier mouillé, faire des giclures... Ajouter des tracés pour donner	Idem + Tirer partie des accidents, des "ratés". Utiliser un support atypique pour représenter.
Tirer partie d'un point de vue inhabituel	Identifier un objet familier photographié avec un point de vue inhabituel. Verbaliser l'effet produit : "on dirait…"	Prendre en photo des objets familiers sous un angle inhabituel.	Jouer sur les rapports d'échelle dans les dessins : exemples : le grand enfant, le tout petit ogre. Et si j'étais grand comme un escargot ?
Tirer partie du travail des autres		Intégrer ou transformer l'œuvre d'un artiste : compléter le fragment d'une œuvre inconnue... Intégrer ou transformer la réalisation d'un camarade : reproduire à une autre échelle, multiplier, donner un contexte... Intégrer ou transformer un document iconique : utiliser un fragment de photo ou de reproduction de tableau dans un dessin...	
Tirer partie des contraintes des matériaux	Découvrir les propriétés des matériaux, verbaliser les effets produits.	Utiliser les propriétés des médiums pour produire des effets : possibilité de recouvrir la peinture, de faire fuser les encres sur support humide... Utiliser une matière inattendue : le tissu, le sable, une assiette, une teinture végétale,	
Tirer partie des contraintes des outils	Découvrir les propriétés des outils, verbaliser les effets produits.	Intégrer un tampon, un pochoir à un dessin. Utiliser les propriétés des médiums pour produire des effets : additionner les couches de craies,de frotter la craie sèche pour mélanger les couleurs, de frotter le fusain pour obtenir un flou…	
Tirer partie des contraintes des gestes	Enrichir le répertoire de gestes.	Dessiner sans lever le crayon. Dessiner à la peinture sans toucher la feuille. Dessiner avec des petits points comme les aborigènes. Dessiner en frottant comme Max Ernst.	

Séquence d'arts visuels

Sujet

Optionnel : lancement de la demande. Incitation, projet...

Pratique

Recherche

Verbalisation

En action et en regroupement devant les dessins Mise en commun

Savoirs

Observation d'œuvres

Nouvelle pratique

Changement de support, de format, d'outil, Medium

Maëliss Rousseau

Des incitations pour la maternelle

Éléments plastiques	Éléments figuratifs
Tirer parti du travail des autres : - Intégrer ou transformer l'œuvre d'un artiste. - Intégrer ou transformer la réalisation d'un camarade. - Intégrer ou transformer un document iconique. *Tirer parti d'un point de vue inhabituel* - Jouer sur les effets de cadrage - Jouer sur des dimensions peu habituelles d'un ou plusieurs objets *Tirer parti du hasard* - Le hasard utilisé (support atypique) - Le hasard provoqué (réalisation de taches, colorisation ou création de rythmes aux dés) *Tirer parti des contraintes* Tirer parti des contraintes des matériaux Tirer parti des contraintes des outils Tirer parti des contraintes des gestes	- Les animaux - Les moyens de transport - La nature - Faire comme un grand - Partir à l'aventure - Les métiers - Les héros, les personnages de contes et personnages mythiques - Les dinosaures, les périodes de l'histoire - Les albums - Les films, les dessins animés - Les jouets - Les objets technologiques

L’étayage

- Faire ajouter des détails : comment il fait pour prendre des choses ton bonhomme ? (pour faire ajouter des bras), comment il fait pour tenir debout ? (pour faire ajouter des pieds, des chaussures). Il n'a pas froid ? (pour faire ajouter des vêtements). Par où on rentre dans ta maison ? (faire ajouter la porte), etc.

- Enrichir le décor : Qu'est-ce qu'il fait ton personnage ? Il se promène où ? Qu'est-ce qu'il voit ? Qu'est-ce qu'on entend dans ton dessin ? Il fait froid ou chaud ? C'est quel moment de la journée ?

- Enfant bloqué : faire copier un camarade, faire un dessin pas à pas, proposer un pochoir, des gommettes pour aider à se lancer.

Dessin et écriture

- Dessin et écriture ont la même origine : le geste.
- Ils ont la même finalité : la communication.
- L'écriture est fondée sur des codes conventionnels.
- Le dessin relève du langage plastique et l'artiste crée ses propres codes.
- L'écriture est une image visuelle qui peut faire l'objet d'une recherche plastique.
- Un objectif important de la maternelle est l'apprentissage des codes de l'écriture. Il faut donc prendre quelques précautions pour que les activités d'arts visuels renforcent l'apprentissage de l'écriture sans le complexifier.

Principes pédagogiques

- Bien situer les activités dans leurs finalités.
- Éviter de demander au même moment une production conventionnelle et une production plastique.
- Pas d'ordre de préséance entre le graphisme décoratif et le graphisme pour préparer l'écriture.
- En PS, la tenue de l'outil est l'objet de toutes les attentions.

Tenue de l'outil

Prise palmaire du bébé.

Les outils

- Avant la prise conventionnelle : main, tampons, objets à saisir à pleines main pour faire des empreintes, rouleaux, brosses à pochoir, craies à la cire rondes ou carrées.
- Pour travailler la tenue de l'outil : gros modules de crayons, pinceaux, brosses, spatules en mousse, plastique.
- Lorsque la tenue de l'outil est correcte : craies grasses, à la cire, craie sèche, fusain maternelle, pinceaux et brosses plus fins, feutres, crayons aquarelle, pinceaux à réserve d'encre, plumes, effaceurs (et encre effaçable)…

Dépliage

- Préparation : être au clair avec l'objectif, s'informer sur le tableau et l'artiste.
- Animation : un temps de silence, dire « une chose chacun », noter au tableau ce qui est nouveau en deux colonnes : ce qui est descriptif (formes, couleurs), ce qui est interprétatif.
- Utiliser la parole des élèves pour analyser le tableau, puis compléter par les éléments culturels et les éléments descriptifs non vus.

Exemple d'objectif : varier la représentation de la figure

Paul Klee : Jeu d'enfant
Très jeune, Paul Klee s'est intéressé aux dessins d'enfants. Il admire leur spontanéité, leur simplicité, leur fantaisie. Après avoir redécouvert ses propres dessins d'enfant en 1902, il va s'y référer à travers toute son œuvre. De même, il encouragera toujours son fils Félix à dessiner et n'hésitera pas à co-signer des œuvres avec lui.

Asper Jorn Not Bored ! 1957
Asper Jorn est un des fondateurs du mouvement Cobra (Copenhague, Bruxelles, Amsterdam). Le mouvement Cobra découvre l'œuvre de Paul Klee inspiré de l'enfance en 1948 et s'en inspire.

Karel Appel, Questionning children 1949.

D’autres objectifs :

- Regarder différemment ses propres dessins : est-ce que ça ne ressemble pas à certains de vos dessins ?
- Prendre des « trucs » de peintres : occupation de l’espace, relation fond/forme.
- Emprunter un procédé
- Des graphismes
- Une manière de représenter.
- Découvrir un artiste.