

# Des pratiques diverses

- Les pratiques diverses du dessin, à mettre en relation avec des objectifs différents :
- Dessin copié (pour garder trace d'une œuvre qu'on aime, pour entraîner au graphisme, pour aider à simplifier une forme)
- Dessin de mémoire (pour garder un souvenir, pour comparer ensuite avec une photo)
- Dessin d'observation (pour faire évoluer un type, pour mieux comprendre un objet, pour garder la trace d'un apprentissage).
- Dessin d'imagination (pour comparer les productions, faire des classements, créer des types, apprendre à illustrer, à raconter des histoires avec des images).
- Dessin libre (pour s'exprimer, pour faire naître et mûrir des projets personnels, pour initier des situations collectives pour faire des classements)
- Les deux derniers étant les deux qui favorisent le plus la créativité.

# Des projets

- Décorer : l'école, la classe, le matériel
- Offrir : entre nous, aux familles, envoyer
- Illustrer et même créer : des histoires, des poèmes...

# Les objectifs fixés par les programmes

## Cycle 1 :

- Explorer des outils : du crayon à la palette graphique.
- Comparer les résultats par rapport à son intention, lorsque l'on dessine librement ou avec une contrainte.
- Comparer ses productions dans le temps
- Rechercher des réponses dans les œuvres des artistes, des illustrateurs.

# Les objectifs de cycle 2

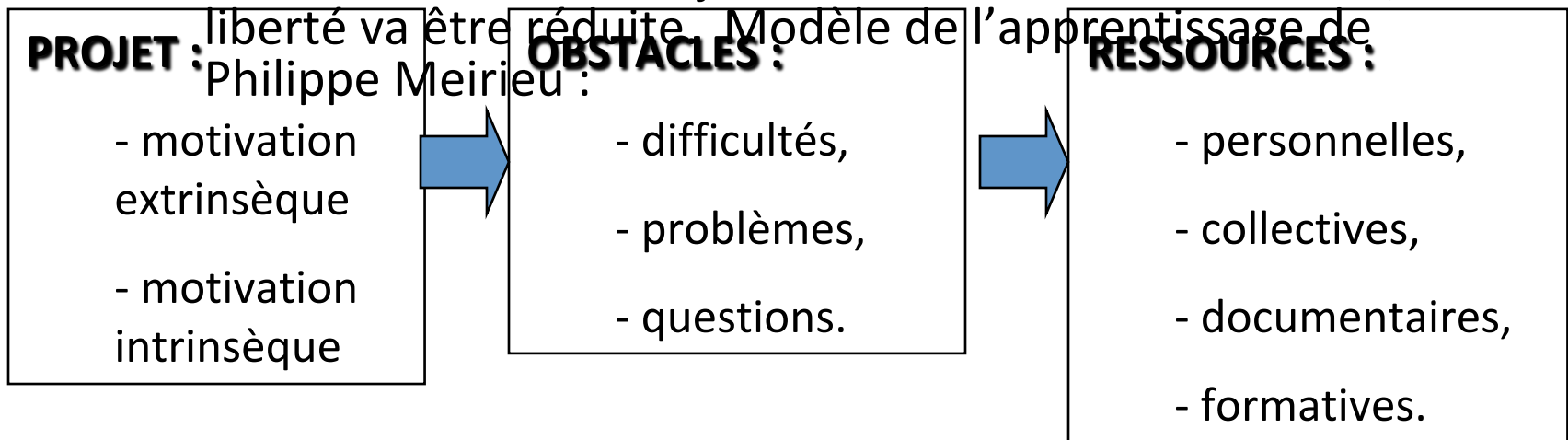
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression (dessin libre et consignes ouvertes)
- Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis)
- Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres)
- Employer différents outils
- Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin.

# Les objectifs de cycle 3

- Notions récurrente en dessin : espace, lumière, couleur, corps, mouvement, outil, support, temps...
- Découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation : recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation .
- Recherche de moyens pour la narration graphique.

# Stratégies pédagogiques

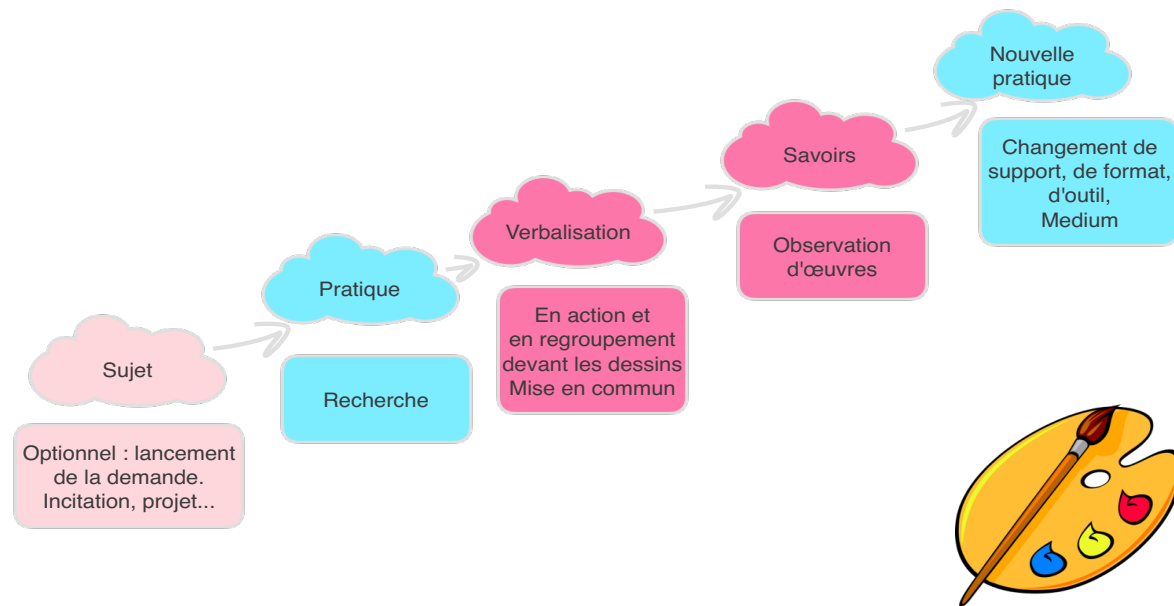
- S'appuyer sur le groupe : rôle très important de la mise en commun
- Penser un dosage liberté/contrainte cohérent par rapport à mon objectif, c'est dans l'obstacle, l'inconnu que va se situer l'apprentissage. Par exemple, si je veux que l'élève bouscule ses schémas, je vais proposer des situations qui vont le conduire à les ouvrir, je ne vais pas lui imposer d'autres schémas, sinon ils s'ancreront de la même manière. Par contre si je veux un dessin d'observation, la



# Les ressources

- La contrainte est une ressource : dessiner en fermant les yeux, utiliser un outil, un support inducteur.
- Les pairs : rôle décisif de la mise en commun, du tutorat dans des cas spécifiques
- Les artistes
- L'adulte qui fait verbaliser, qui valorise.

# Exemple de stratégie d'enseignement en AP





# Exemples d'objectifs

- Tirer parti du travail des autres
- Tirer parti d'un point de vue inhabituel
- Tirer parti du hasard
- Tirer parti des contraintes

# Intégrer tout ou partie du travail d'un artiste



Ville verte  
d'Hundertwasser

Intégrer tout ou partie du travail d'un camarade



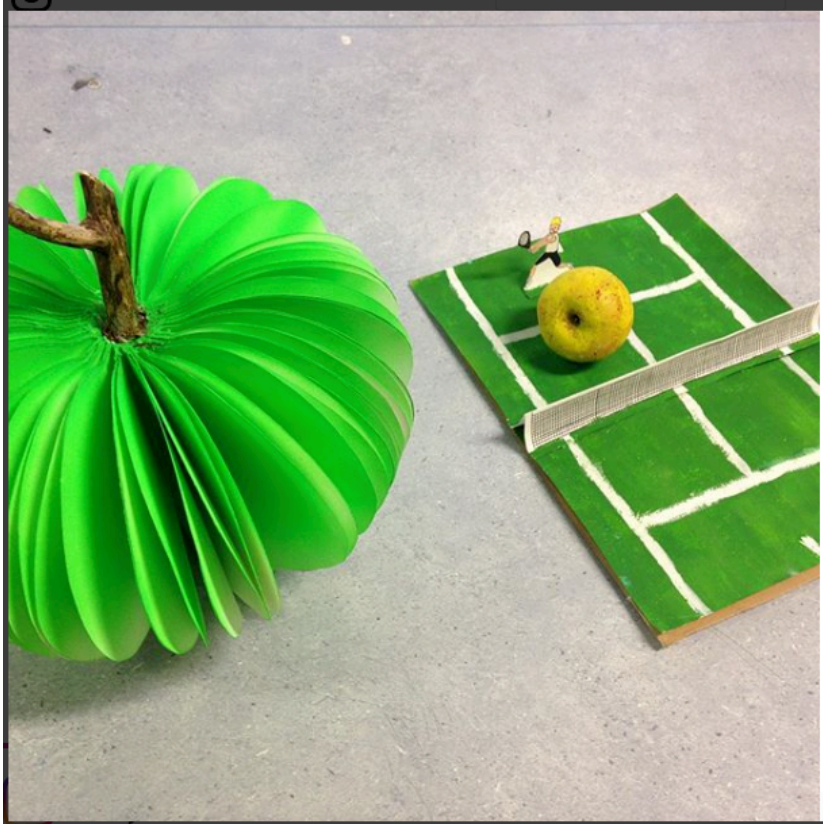
# Jouer sur les effets de cadrage

Imaginer et dessiner ce que voit la fourmi, le géant d'un même paysage.

# Jouer sur les dimensions inhabituelles d'un objet



@madameleberre



@madameleberre

# Tirer parti du hasard : le cadavre exquis



[http://  
lartestunjeudenfa  
nt.eklablog.com](http://lartestunjeudenfant.eklablog.com)

# Tirer parti des contraintes

- Tirer parti des contraintes des outils : avec des instruments non taillés, avec une gomme, avec les doigts, avec un chiffon, avec des outils fixés à de grands bâtons...
- Tirer parti des contraintes des gestes : déchirer, découper, décalquer, épaissir, hachurer, flouter (avec la gomme, par frottage), dessiner à deux mains, avec la mauvaise main...



# Exemple d'objectif : lutter contre un stéréotype = enrichir la représentation

- Par l'observation du réel
- Par le jeu
- Par l'observation d'œuvres
- Par les matériaux employés

# Dessin de mémoire



# Le jeu pour créer



# Matériaux inhabituels



# Niki de Saint Phalle



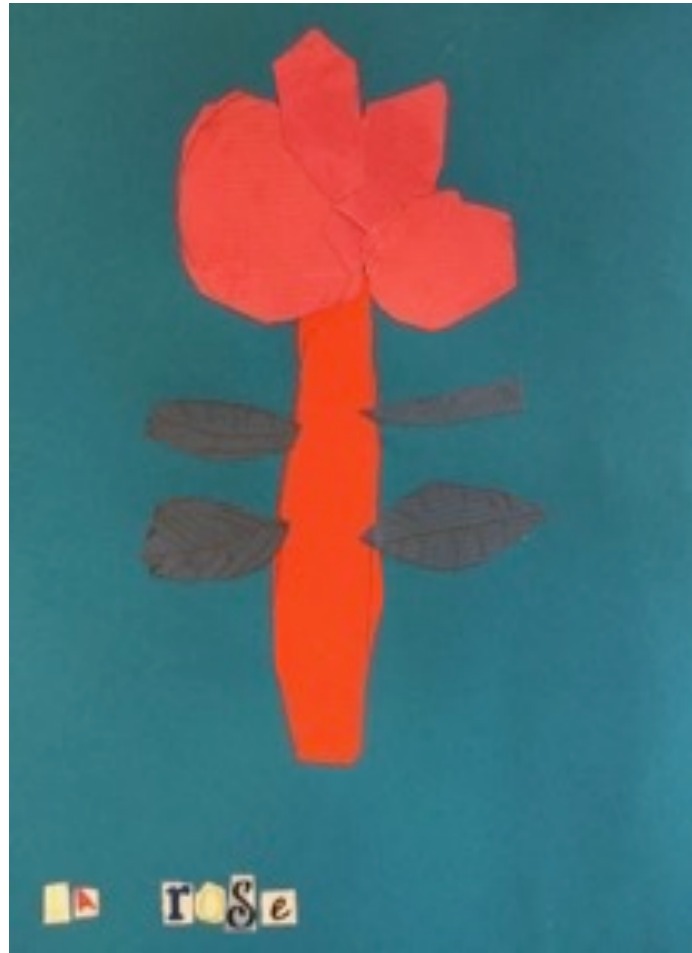
# Antonio Gaudi, Casa Battlo



# Copie d'après un livre (herbier)



# Dessin sur papier coloré





# Jeu avec des graphismes



# 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 et du CP 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)...