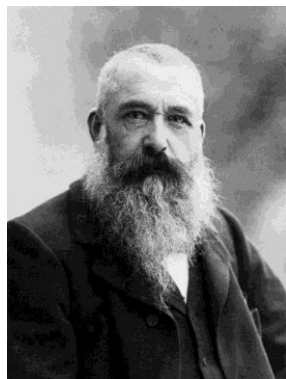


Un parcours d'éducation artistique et culturelle conjuguant Arts Visuels et Histoire des arts

Avec pour fil conducteur, un artiste, Claude Monet



Du cycle 1 au cycle 3

- Le parcours d'éducation artistique et culturel se fonde sur les enseignements artistiques et l'enseignement pluridisciplinaire et transversal d'histoire des arts. circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013
MEN - DGESCO
- **Un exemple de parcours d'école répondant aux questions suivantes des enseignants :**
 - Comment conjuguer, dans le cadre du parcours, les connaissances acquises, les pratiques expérimentées et les rencontres organisées dans les domaines des arts et de la culture ?
 - Pour y parvenir, quelles œuvres programmer ? Pour quel cycle ? Quelle démarche adopter pour les découvrir/lire avec les élèves ? Quelles pratiques artistiques proposer contribuant à la compréhension de l'œuvre ?
 - Comment mettre en mémoire les connaissances culturelles, le lexique, les gestes acquis pour construire une culture commune ?
 - Quelles situations proposer pour permettre à l'élève de mobiliser ses connaissances culturelles et lexicales acquises antérieurement ?
- **Pour atteindre ces objectifs :**
 - Amener les élèves à s'exprimer autour des œuvres d'art, à observer les techniques, la structure et la composition de l'œuvre.
 - Faire accéder les élèves à une première culture commune dans laquelle ils puiseront tout au long de leurs apprentissages.
 - Amener les élèves à lier le plaisir de la reconnaissance à celui de la découverte.
 - Amener les élèves à mobiliser régulièrement les connaissances culturelles et lexicales acquises antérieurement pour favoriser une mémorisation à long terme.
 - Favoriser la créativité des élèves tout en visant l'acquisition de savoirs spécifiques et le transfert de ces savoirs dans d'autres activités.



Les coquelicots – 1873



Les meules (fin de l'été) – 1890-91



La gare Saint Lazare - 1873

Connaissances culturelles construites au cours de la scolarité et mobilisées régulièrement
pour lier le plaisir de la reconnaissance à celui de la découverte.

Les coquelicots de Claude Monet

En PS



- Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections.
- Transmettre et échanger sur du visuel, des émotions et des effets ressentis.
- Acquérir un lexique du visuel pour décrire, d'évocation pour affiner la pensée abstraite.
- Opérer des déplacements de sens, de références.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.
- Dire ce qu'il apprend.

• Lecture de l'œuvre

Proposer une découverte globale de l'œuvre en petits groupes.

- **Etape 1 : Confrontation libre à l'œuvre / le ressenti : vivre une expérience sensible**

Temps d'observation en silence : 30 secondes

« Voici la photographie d'un tableau. Il a été réalisé par un peintre qui s'appelle Claude Monet. Observez-bien ce tableau en silence. Nous en parlerons ensemble après. »

+ Temps d'expression orale : 2 mn

Laisser les élèves s'exprimer librement sur l'œuvre observée.

Puis solliciter l'intervention des enfants avec des questions larges les laissant libres de leurs réponses (3 mn).

Questions :

« Comment trouvez-vous le tableau?

Que voulez-vous dire sur ce tableau? »

Les élèves sont attirés par les personnages (une maman et son enfant ?) et « racontent » ce qu'ils pensent autour de ces personnages.

Il s'agira ensuite d'amener les élèves à repérer d'autres éléments dans le tableau.

- **Etape 2 : Description et analyse de l'œuvre (5 mn) :**

Amener les élèves à repérer et s'exprimer sur certains critères de l'œuvre à partir d'un questionnaire préparé :

➤ Supports & techniques

Qu'a utilisé le peintre pour faire ce tableau ? Avec quelles matières a-t-il travaillé ? Avec quels outils ? (Il a utilisé de la peinture à l'huile, des pinceaux)

Sur quoi a-t-il peint ? (Il a peint sur une toile)

Comment pensez-vous qu'il a peint ? Il a étalé ? (il a tapoté ? Il a fait des traits ? Peut-être avec son doigt, peut-être avec des pinceaux ronds ? ...)

➤ Structure de l'œuvre

Comment a-t-il fait pour peindre le tableau ? Est-ce qu'il a fait des points ? Des traits ?

Comment sont les traits ? Debouts ? Couchés, Penchés ?

➤ Composition chromatique

Où y a-t-il du rouge ? (sur le côté - gauche)

Où y-a-t-il du vert ? (sur l'autre côté – droite et dans les arbres)

Où y-a-t-il du bleu ? (en haut, pour le ciel)

Où sont les arbres (sur une ligne au milieu)

Où est la maison ? (au milieu de l'œuvre)



En conclusion de la lecture de l'œuvre, bien repérer les coquelicots réalisés avec des points rouges et les grandes tiges réalisées avec des traits verts.

Montrer avec le doigt comment on fait un point, comment on fait un trait. Demander aux élèves d'imiter ces gestes.

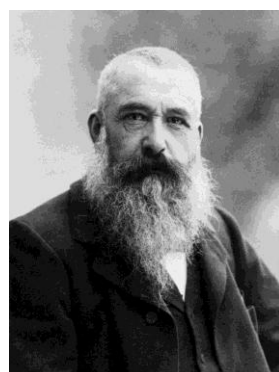
- **Etape 3 : Mémorisation des connaissances construites** :

Donner le titre de l'œuvre, le nom de l'artiste et montrer sa photographie.

Amener les élèves à mémoriser ces connaissances culturelles en leur faisant répéter le titre de l'œuvre et le nom de l'artiste.

Montrer aux élèves quelques jours plus tard, une nouvelle reproduction d'œuvre de l'artiste : *les nymphéas* et revenir sur les connaissances culturelles acquises précédemment.

Archiver ces connaissances dans un affichage de classe et une trace dans le cahier de culture.



• **Pratiques artistiques en Arts visuels / Musique**

Les pratiques artistiques proposées ci-dessous ont pour objectif de permettre aux élèves de poursuivre leur compréhension de l'œuvre.

Il est en effet souhaitable de **varier les approches** en conjuguant le plus possible les pratiques artistiques, les connaissances et l'approche méthodique et réfléchie permettant la formation du jugement esthétique.

- **Etape 1 : Atelier Musique**

Déroulement :

A partir de la lecture de l'œuvre de Monet, l'objectif est d'amener l'élève à développer son geste plastique et son geste musical, puis de comprendre les similitudes en procédant à un aller-retour entre perception (visuelle et sonore) et production (avec la voix, avec l'instrument).

Les élèves ont décrit l'œuvre de Claude Monet en puisant dans le lexique déjà acquis ou en cours d'acquisition (traits – points). Le lexique à construire en arts visuels est souvent commun à celui de l'éducation musicale, tant pour la lecture/l'écoute des œuvres que pour expliciter ses pratiques artistiques. Certains gestes musicaux et gestes plastiques peuvent être communs (ex : tapoter, taper, faire des traits, faire des points).

Leur exécution, rapide, lente, brusque, sensible, brève, continue peut également être commune aux deux disciplines artistiques.

Ainsi, pour cette séquence, les notions abordées en arts visuels : points et traits seront associés aux sons brefs et aux sons continus...

Permettre aux élèves de comprendre et de jouer avec ces similitudes leur permettra de mieux apprendre et utiliser le lexique et d'améliorer leurs gestes en prenant peu à peu conscience que chaque geste est associé à une intention artistique.

I

1. le geste avec le doigt

Demander aux élèves de montrer le geste qu'a pu faire Claude Monet pour faire les points ou pour faire les traits, dans le vide, sur le tableau blanc avec l'index.

2. le geste musical

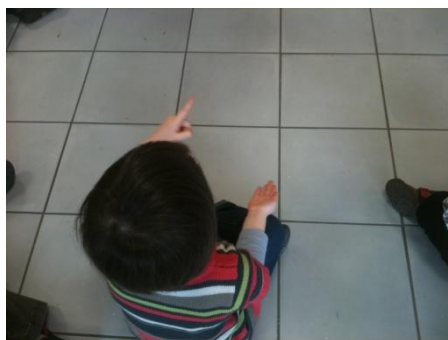
Cette activité nécessite d'avoir dans la classe quelques instruments de musique simples : claves, tambourin, peaux, cithare ;

Enumérer les modes de jeu sur l'instrument (tapoter – taper – chatouiller – faire des points – faire des traits) :

Amener les élèves à différencier le geste pour faire le point et le geste pour faire le trait sur l'instrument :

Faire expérimenter chaque élève du petit groupe, enregistrer et faire écouter les productions.

Lors des écoutes des enregistrements, demander aux élèves quels gestes ont permis de produire ces sons brefs et ces sons longs.



Avec la voix – « Ti » pour le point / « hou » pour le trait

C. jeu collectif à partir de ces deux matières :

Installer le petit groupe d'élèves en cercle et proposer la situation suivante :

- un chef d'orchestre – un instrumentiste (face à face au milieu du cercle)
- le meneur (maître ou élève) joue avec les points / avec les traits – le groupe joue en même temps – arrêts brutaux, reprises, jeu avec l'intensité...
- trame prédéfinie collectivement : exemple trame de sons - « points » puis silence puis trame de sons – « traits »

- **Etape 2 : Atelier Arts Visuels**

Matériel : gouache verte, gouache rouge, une photo d'escargot par élève, colle, feuille à dessin.

Notions abordées : point – trait

Déroulement :

-Revenir sur la lecture de l'œuvre qui a eu lieu la veille ou quelques jours plus tôt afin de faire, à nouveau, repérer les touches, l'organisation et le choix des couleurs. Reprendre le geste avec le doigt (dans le vide) vu lors de la lecture de l'œuvre, lors de l'atelier musique.

L'objectif est ici d'amener l'élève à construire le lien entre son geste plastique et sa production, comme il l'a fait pour l'atelier musique.

L'objectif est également d'amener l'élève à comprendre les gestes plastiques qu'a pu faire l'artiste pour obtenir ces traits, ces points (cette touche) sur son tableau.

Proposer à l'élève de réaliser son propre champ de coquelicot. Pour cela, chaque élève recevra une feuille à dessin et un petit pot de gouache rouge et un petit pot de gouache verte ainsi qu'une petite photographie d'escargot.

« Sur votre feuille, vous allez représenter un champ de coquelicot. Pour cela, j'ai préparé pour chacun d'entre vous, un pot de gouache rouge et un pot de gouache verte. Voici aussi la photographie d'un escargot. Vous allez cacher cet escargot dans votre champ de coquelicot. »

-Chaque élève organise et choisit les couleurs comme il le souhaite pour créer un champ de coquelicot dans lequel sera caché l'escargot. Observer les gestes plastiques des élèves.



Les productions seront très différentes les unes des autres car il ne s'agit pas d'une séance « à la manière de... » où chaque élève reproduit étape après étape une copie d'une œuvre, mais d'une situation au cours de laquelle l'élève **puise dans les séances précédentes autour du geste**, pour poser une trace avec une intention.

Il convient donc de ne pas guider l'élève pour qu'il réalise ce qu'on attend mais qu'on le laisse libre de produire à sa manière.

Bilan des productions.

Amener les élèves à expliciter les touches, l'organisation des couleurs, de l'espace de la feuille...

Amener les élèves à expliciter de quelle façon l'escargot a été caché.



- **Mobilisation des connaissances**

Il s'agit de proposer des situations aux élèves leur permettant de revenir sur les connaissances construites au cours des séances précédentes.

Amener l'élève à faire du lien entre ces connaissances culturelles et les images des albums présents dans les classes lui permettra de mieux ancrer ses connaissances dans son quotidien.

- Trois semaines plus tard, découvrir, avec les élèves, l'album « *Le jour suivant* » de Mitsumasa Anno. Cet illustrateur s'est inspiré de nombreuses œuvres d'art qu'il a citées dans ses illustrations. Un clin d'œil aux coquelicots de Monet est présent dès les premières pages. Les élèves auront beaucoup de plaisir à repérer des ressemblances et des différences. Bien sûr, il ne s'agit pas du « tableau » de Claude Monet mais d'une **illustration** qui s'en inspire vraiment. Les illustrations font partie du quotidien des élèves. Il est important qu'ils sachent les lire et repérer les références culturelles citées. Cette éducation au regard contribuera à tisser un lien social fondé sur une culture commune.





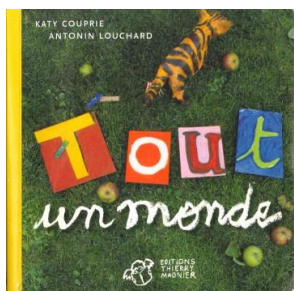
Laisser les élèves, en petits groupes, observer les images de l'album sans texte. Les élèves commenteront les images et feront le lien entre les premières illustrations et « *les coquelicots* » de Monet.

Revenir sur les connaissances acquises sur l'œuvre « *les coquelicots* » en amenant les élèves à préciser les critères communs aux deux images (illustration/œuvre) : champ, coquelicots, personnages, couleurs, organisation des éléments dans l'image.

Demander aux élèves de comparer la technique de l'illustrateur Mitsumasa Anno et celle de l'artiste Claude Monet pour représenter les coquelicots. A-t-il fait des points ? Des traits ? Comme Claude Monet ou différemment ?

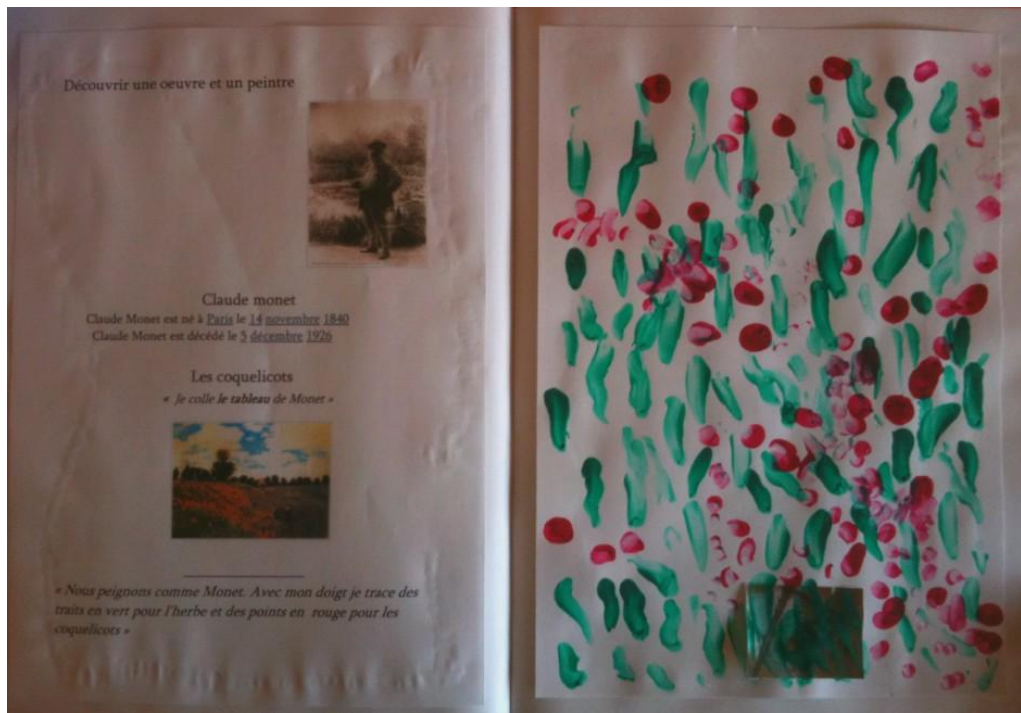
Expliquer aux élèves que l'illustrateur s'est inspiré de l'œuvre de Claude Monet, qu'il connaissait, pour réaliser son illustration.

- Quelques semaines plus tard, renouveler la situation précédente à partir de l'album « *Tout un monde* » de Katy Couprie.

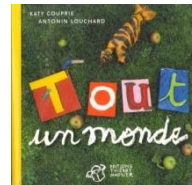


- **Mise en mémoire**

- Réaliser avec les élèves une affiche pour exposer dans la classe « l'histoire » de ce parcours et un cartel pour l'ajouter à la frise Histoire des arts de classe ou d'école (cette frise classe les reproductions d'œuvres de la plus ancienne à la plus récente).
- Enrichir le cahier de culture des reproductions d'œuvres lues et de leur analyse autour de quelques critères simples afin de garder en mémoire, dès le plus jeune âge, des connaissances culturelles concernant Claude Monet. Archiver également dans le cahier, des reproductions d'œuvres littéraires et artistiques. Archiver les productions artistiques visuelles et sonores (CD).
- Lister le lexique abordé et l'archiver dans le cahier de culture et les affichages de classe.



Exemple de trace dans le cahier de culture



Connaissances culturelles archivées dans le cahier de culture, l'affichage de classe, la frise culturelle de classe ou d'école.

- **Activités ritualisées pour maintenir en mémoire les connaissances culturelles**

- Relier la photo de l'artiste à son œuvre
- Créer un album liant les œuvres entre elles à la manière de Katy Couprie et Antonin Louchard

Ces jeux seront propices à des activités de langage, le lexique acquis au cours du parcours pourra ainsi être réinvesti.