

La conception des projets d'éducation artistique et culturelle doit se structurer dans le cadre du référentiel de l'arrêté interministériel du 1^{er} juillet 2015. Vous trouverez ci-dessous une grille synthétique du support pédagogique proposée par Thérèse Urroz, chargée de mission pour la Délégation académique à l'éducation artistique et culturelle auprès du service des publics du musée Goya de Castres. Relecture : la CDP arts visuels de la DSDEN, Christel Croguennec.

TITRE : LA MAIN A LA PATE : LES ANIMAUX ! – atelier modelage

SUPPORT PÉDAGOGIQUE A DESTINATION DU CYCLE 1

LE DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE : ZOOM SUR !

C'est sous la forme d'un jeu de piste que l'élève découvre le musée, et plus particulièrement les œuvres sur lesquelles il va travailler au cours de l'atelier de pratique. Il expérimente une technique, le modelage, qui l'engage dans une exploration de gestes pour donner corps à des figures animalières.

Apprendre en jouant

Le jeu de piste proposé (chaque élève est accueilli par un médiateur qui lui remet un collier dont le pendentif est composé de fragments d'œuvres suivantes) :

- **Statuettes ibères** IV^e siècle av JC - Bronze
- **Saint Jean-Baptiste** de Damian Forment, 1540 - Albâtre
- **Le Massacre des innocents**, XVII-XVIII^e siècle - Bois polychrome
- **Le Condor** de Mateo Hernandez, XIX^e siècle - Granit noir
- **Urano** de Pablo Gargallo, 1933 - Bronze
- **Asnería** de Pilar Albaracin, 2010 - Installation, Âne naturalisé, livres, Dimensions variables

Apprendre / Progresser en s'exprimant

Ce dispositif pédagogique est une invitation à entrer dans le musée et à s'y repérer. Il développe des compétences du langage (interactions au sein du groupe/communication et partage des émotions à travers l'utilisation « d'un vocabulaire élémentaire pour parler d'une œuvre » (cf : Référentiel du PEAC Cycle 1 / Les repères de progression)

Apprendre / Comprendre en créant

L'atelier propose à chacun de composer son propre animal en expérimentant la technique du modelage. A l'issue de la séance, un temps de verbalisation est prévu pour que chacun puisse présenter son travail (un enrichissement du vocabulaire est opéré par l'enseignant lors de l'échange).

LES 5 AXES PRIORITAIRES DE L'EAC (cocher les axes concernés par la proposition)

Chanter Lire Regarder S'exprimer à l'oral Développer son esprit critique

DOMAINE(S) CULTURELS(S) ET ARTISTIQUE(S) CONCERNE(S)

Archives Arts plastiques Bande dessinée Cinéma/audiovisuel Théâtre

Musique Danse/arts du cirque Littérature Langue vivante régionale

Patrimoine Culture scientifique technique et industrielle

Education au développement durable

OBJECTIFS DE FORMATION

LES TROIS PILIERS DE L'EAC	GRANDS OBJECTIFS DE FORMATION VISES	AUTRES OBJECTIFS DE FORMATION (objectifs disciplinaires et/ou transversaux, compétences, capacités...)
Fréquenter (Rencontres)	<input checked="" type="checkbox"/> Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres	<p>Les trois domaines d'apprentissage travaillés pour le CYCLE 1 sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » - « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » - « Construire les premiers outils pour structurer sa pensée et explorer le monde » <p>(cf. B.O. N°2 - 26/03/2015)</p> <p>LEXIQUE musée, collection, œuvre d'art, sculpture, tableau, installation, animaux, domestiques, sauvages, modelage.</p>
	<input checked="" type="checkbox"/> Echanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture	
	<input type="checkbox"/> Appréhender des œuvres et des productions artistiques	
	<input type="checkbox"/> Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire	
Pratiquer (Pratiques)	<input checked="" type="checkbox"/> Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production	
	<input type="checkbox"/> Mettre en œuvre un processus de création	
	<input type="checkbox"/> Concevoir et réaliser la présentation d'une production	
	<input checked="" type="checkbox"/> S'intégrer dans un processus collectif	
	<input type="checkbox"/> Réfléchir sur sa pratique	
S'approprier (Connaissances)	<input checked="" type="checkbox"/> Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique	
	<input type="checkbox"/> Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel	
	<input type="checkbox"/> Mettre en relation différents champs de connaissances	
	<input type="checkbox"/> Mobiliser des savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre	

L'arrêté du 1^{er} juillet 2015 propose pour chaque grand objectif de formation des repères de progression qui permettent de préciser les attendus selon l'âge des élèves, indicateurs pour le projet (champs obligatoire)

Les prolongements pédagogiques en classe

En arts plastiques

A partir des animaux modelés lors de l'atelier de pratique, l'enseignant pourra développer un travail non seulement sur la couleur mais aussi sur la gestuelle en variant les outils utilisés pour peindre les animaux.

L'ensemble des productions des élèves pourra être assemblé pour créer un bestiaire : une scène de genre singulière.

En français

Ce bestiaire sera l'occasion pour l'enseignant de produire un écrit à partir des échanges verbaux des élèves : un travail de classe sur la narration.

Bibliographie - sitographie

- **Regarder... *les animaux***, dossier d'accompagnement du musée Goya (complété par les notices des œuvres du nouveau parcours muséographique)