

Le dessin de presse

Le CLEMI de Nantes lance, pour sa deuxième édition, un concours académique autour du dessin de presse.

Pour cette année, le thème retenu est « **sport versus écrans ?** ».

Accédez au [Guide ressource pour le 1^{er} degré](#), élaboré par le CLEMI.

En complément de ce document, vous trouverez ci-dessous quelques pistes pédagogiques pour les productions plastiques de vos élèves.

Quelques pistes pédagogiques

- Mettre en valeur un (ou des) élément(s) de la composition plastique en bas-relief (par collage de papiers froissés, tortillés... par exemple) pour créer un effet de volume.
- Jouer sur les personnages, les objets mis en scène par leur grandeur, leur grosseur à l'aide de différents outils scripteurs pour varier la taille et l'épaisseur des traits...
- Accumuler des personnages, des objets pour provoquer une sensation de pression, de force...
Par exemple : l'entassement de différents ballons et balles (basket, tennis, golf, rugby...) posés sur un écran suggèrera l'idée de force, de puissance.
- Illustrer un sport par un accessoire (crosse, club, chaussures à crampons, ballerines...) suffira à l'identifier et à le mettre en scène.
- Créer un diptyque (et pourquoi pas un triptyque) pour illustrer plusieurs moments soulignant un changement, une évolution, une opposition... en jouant sur les couleurs, les effets de contraste (du plus sombre au plus clair), etc.
- Suggérer un personnage, un objet par un détail qui illustre le tout. Par exemple : quelques touches d'une télécommande suffiront à nous représenter l'image de la télévision.
- Jouer sur le cadrage, les angles de vues pour créer des effets plastiques. Par exemple : la contreplongée traduit une position dominante, un sentiment de puissance alors que la plongée donne l'impression que le sujet est plus petit.
- Détourner des œuvres d'art culturelles en les associant, les combinant, en extrayant des détails qui seront intégrés dans un autre univers.
- S'interroger sur le décor : est-il essentiel ? réaliste ? stylisé ? en complémentarité ou en opposition avec l'image donnée à voir ?



Ce ne sont que des propositions d'activités ; cette liste est non exhaustive.

Si vos élèves en ont d'autres, n'hésitez pas à les privilégier.

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 3

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.
- Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
- Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

Domaines du socle : 1, 3

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

- Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Domaines du socle : 1, 3, 5