

Installer un coin graphisme n°1



Actes graphiques

Mettre en place des coins, c'est créer des espaces transitionnels pour les élèves, notamment lors de la première année de scolarisation ; les coins peuvent servir « d'espace transitionnel » entre la maison et l'école et faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.

Ces espaces aident les enfants à se créer des repères spatio-temporels à leur mesure et à entrer dans les apprentissages à partir de situations familières.

Les coins sont également un outil pédagogique pour l'enseignant ; un support pour différents apprentissages (langage, graphisme/écriture, repères spatiaux, temporels, sciences ...) lors d'ateliers dirigés, qui pourront précéder ou suivre des activités autonomes.

L'aménagement d'un coin peut déclencher et/ou enrichir la mise en place d'un projet de classe, d'école...

Ce coin graphisme doit être identifiable et repérable : l'enfant en percevra d'autant mieux le lien avec les apprentissages réalisés en classe, dans le domaine de l'acte graphique.

L'organisation, l'utilisation et le rangement doivent être travaillés avec l'enseignant puis mis en œuvre par les enfants. L'enseignant doit apprendre aux enfants à utiliser le coin.

Les consignes sont orales et/ou écrites et évoluent.

L'animation de ce coin et son utilisation devront comprendre des temps de découverte, de manipulation, des temps d'apprentissage et de verbalisation, et des temps de réinvestissement.

Installation matérielle :

Localisation : un endroit dans la classe, un coin jeux qui laisse sa place momentanément, un mur du couloir, au-dessus des porte-manteaux, ou ailleurs...

Support : le mur, un tableau d'affichage (temporaire ou permanent), un fil à linge qui traverse la classe, un tableau mobile sur roulettes, etc.

Outils scripteurs: (à faire varier selon l'âge des enfants et les objectifs) crayons, feutres, stylos, craies, sanguines, fusains, pinceaux, plumes, peignes, rouleaux, tampons, pochoirs... jusqu'aux bouts de bois, fragments d'éponges, etc.

Ils pourront varier en fonction du motif étudié, de la nouvelle technique à découvrir.

Sur papiers de différentes textures, tailles, formes, uni, réglé ; ou tableau noir et blanc, bac avec semoule...

Médiums : tout est possible, des produits manufacturés jusqu'aux jus naturels, terre diluée, etc.

Matériel /Ressources inductrices graphiques : œuvres d'art (posters disponibles dans les PAP), éléments naturels, photos d'objets, images et photographies diverses, fragments de tissu, ou vaisselle, etc.

Optimiser leur fonction pédagogique

Cette fiche pédagogique vous propose de délaisser un temps et/ou régulièrement l'affichage classique de références en graphisme pour installer et exploiter pédagogiquement **un coin graphisme**.



Les éléments naturels, une source d'inspiration graphique infinie.

Concevoir, préparer et évaluer les coins avec précision, en fonction d'objectifs (qu'est-ce que les enfants vont faire et apprendre ?).

Proposer un matériel adéquat, qui pourra évoluer selon les objectifs.

Une utilisation pertinente des coins par les enfants : dimension, équipement, place dans la classe, nombre d'enfants...

Piquer la curiosité des élèves en présentant différents outils, de nouveaux éléments inducteurs, en modifiant régulièrement l'installation du coin.

Afin de :

Solliciter des réactions, des échanges vers de nouvelles découvertes.

Faciliter la création de nouveaux tracés graphiques.

Initier une approche sensible



Tracés à l'encre de chine avec des baguettes et fragments de branche.
MS - Conflans sur Anille

Valoriser les productions et les progrès des élèves



Penser à :

Faire observer et reproduire des formes, des motifs présentés dans le coin graphisme, quelle que soit la source inductrice...

Les élèves verbalisent, puis le professeur synthétise ce qui a été découvert. Les échanges portent sur les nouveautés, mais également sur ce qu'il sera possible de mettre en œuvre. Quels projets graphiques peut-on envisager ?

Dans un deuxième temps, proposer aux élèves de reprendre leurs premiers tracés, pour véritablement explorer le champ graphique : avec des outils scripteurs plus gros ou plus fins, sur des supports différents... On observe, on échange, l'adulte verbalise ce que fait l'enfant, il utilise un langage approprié et technique. Les procédures sont clairement énoncées.



Recherche de motifs graphiques dans un tableau de Paul Klee.
GS – Ecole J Ferry, Le Mans.

Afficher des productions d'élèves, dans le coin graphisme ou ailleurs pour que les échanges se poursuivent...

Un exemple : **des tissus d'Afrique**

Afin de :

Surprendre les élèves
et provoquer des remarques

Faciliter la création de nouveaux tracés
graphiques



Solliciter les remarques
Encourager les échanges

Exploiter les découvertes



Tracés à la gouache et encre de Chine sur
bandes de tissu épais, un support inhabituel
pour des sensations et des effets nouveaux.

MS et GS – Ecole de Conflans sur Anille

Permettre à l'image mentale de se fixer



MS et GS – Ecole de Conflans sur Anille

Penser à :

Étendre des tissus africains, dans le coin graphisme, en début
de semaine, par exemple au moment de l'accueil. On
découvre, on s'étonne, on commente.

Faire observer et reproduire des formes, des motifs présents
sur les tissus.

Pour cette phase, au fil de l'année, l'enseignant pourra
alterner les modes d'utilisation du coin graphisme : en
autonomie lors de l'accueil, lors d'ateliers autonomes, lors
d'ateliers semi dirigés avec l'ATSEM, lors d'ateliers dirigés
avec lui (apprentissage).

Afficher au mur les recherches réalisées pour permettre aux
élèves d'observer et de commenter les premiers essais.

Prendre le temps de se référer aux tissus exposés : techniques
et outils, couleurs et formes, motifs isolés ou répétés,
superposés ou accumulés...

L'enseignant propose une séance graphisme pour tracer avec
précisions des motifs repérés. Pour les tissus africains, on
privilégiera la technique du tampon qui permet aisément la
répétition, sur des bandes de papier étroites.

Pour les plus grands, proposer le pochoir : les élèves
dessinent un motif sur un carton que l'adulte évide, on peut
alors l'utiliser comme pochoir.

À deux, un élève tient le carton pendant qu'un autre applique
la gouache, à la brosse à pochoir bien essuyée et tenue
verticalement. Le motif se répète, en ligne, en rond ou de
façon aléatoire... On pourra manipuler 2 ou 3 pochoirs
différents sur le même support, pour jouer avec les
algorithmes, la symétrie, etc.

L'adulte verbalise ce que fait l'enfant, il utilise un langage
approprié et technique.

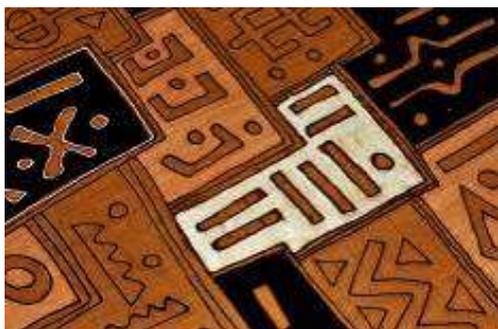
Ménager des temps d'observations, solliciter des échanges
entre les élèves et avec l'enseignant autour des procédures
employées, des effets produits et des résultats obtenus.

Avec l'aide de l'adulte, l'enfant prend conscience
progressivement de sa capacité à influencer et à contrôler sa
trace. Il va alors la faire évoluer en cherchant à coordonner et
à ajuster ses gestes.

Ce type de compositions graphiques sera l'occasion de se
référer au répertoire graphique de la classe pour enrichir les
combinaisons de motifs.

Afin de :

Enrichir la culture artistique de la classe

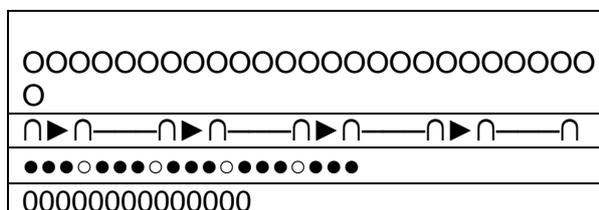


Penser à :

Observer et décrire des œuvres du patrimoine avec les élèves.

Ces tissus traditionnels permettent de sensibiliser les élèves aux compositions graphiques complexes.

On pourra juxtaposer des bandes graphiques pour constituer une sorte de texte graphique.



Remarque : avant application des grands motifs au pochoir ou au tampon, les tissus sont généralement préparés, le fond est très rarement uni (par décoloration, veinage, marbrure).

Donc avant de travailler sur tissu ou papier (pas obligatoirement blanc), les élèves pourront tacher, veiner, strier, rayer le fond, avant application des grands motifs...

En prolongement, consultez la fiche "*Motifs graphiques et art Sénoufo*".

Objectifs pédagogiques en arts visuels / arts plastiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (BO n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Programmes 2020 de l'école élémentaire - Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.