

Focus 3

Des projets pour un parcours

Les exemples qui sont présentés ici ont été élaborés à partir de projets menés dans plusieurs établissements, sur différents territoires. Ils ont été conçus par des enseignants pour répondre aux besoins spécifiques des élèves dont ils avaient la charge et selon des objectifs pédagogiques précis, préalablement déterminés, qui ont guidé leur construction. Il s'agit d'actions emblématiques qui permettent de rythmer et de structurer les parcours des élèves, de temps forts qui sont l'occasion de mobiliser la communauté scolaire, de travailler en transversalité (entre les champs disciplinaires, entre les domaines artistiques), de nouer des partenariats, de conjuguer enfin pratiques, rencontres et connaissances.

Les projets présentés ci-dessous n'ont aucun caractère modélisant ni prescriptif. Ils ont pour seule ambition de stimuler


les équipes éducatives et de les aider à imaginer les parcours de leurs élèves.

Ces exemples ne sont pas une transcription du parcours complet effectué par un élève à l'école : ce parcours est constitué de l'ensemble des acquis dans les domaines des arts et de la culture et se construit tout au long de la scolarité grâce aux apports des différents enseignements et des éventuelles actions éducatives auxquelles l'élève a participé.

Ces projets sont modulables et peuvent prendre une ampleur variable : de nombreuses tâches se déroulent en classe, dans le cadre des apprentissages quotidiens ; les ressources disponibles dans l'environnement de l'établissement et les actions menées par les collectivités territoriales, les structures artistiques et culturelles ou les services déconcentrés de l'État (rectorats et DRAC) peuvent permettre de dépasser parfois ce cadre. La présentation de ces projets est évidemment incomplète, car il s'agit là de trames à investir à partir des problématiques culturelles élaborées par les équipes, des œuvres qu'elles ont choisies et des partenaires impliqués dans les projets.


MATERNELLE GRANDE SECTION :
« LES MARIONNETTES JOUENT CASSE-NOISETTE »

Réalisation d'un spectacle de marionnettes avec danses, dialogues et musiques à partir du conte *Casse-noisette* d'Hoffmann et du ballet de Tchaïkovski.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>MUSIQUE ARTS VISUELS DANSE MARIONNETTES</p>	<p><u>Principales activités</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Découverte de l'histoire à partir d'albums pour enfants et d'extraits filmés du ballet. ● Mise en place du projet de jouer cette histoire devant un public à l'aide de marionnettes, avec des dialogues et des danses. ● Travail oral de caractérisation des personnages associé à des dessins, des peintures, des modelages ● Recherche de matériaux ; essais réalisées à plat sur le sol en vue de réaliser les marionnettes de grande taille et en volume. Photographies et discussion. Construction des marionnettes avec l'aide de l'adulte pour les aspects techniques trop complexes. ● Recherches corporelles d'évolution dans l'espace et d'attitudes liées aux personnages et aux musiques en lien avec un travail d'écoute des pièces choisies dans la suite de concert de Tchaïkovski. Mémoriser les titres et le nom du compositeur. Fixer des chorégraphies, les répéter. ● Élaboration d'un synopsis alternant scènes jouées avec les marionnettes et danses par les élèves. ● Apprentissage de la manipulation des marionnettes. ● Écriture et mémorisation des dialogues ; jeux vocaux et recherches d'expression pour les dialogues. ● Représentation ; réalisation d'affiches utilisant des photos du travail préparatoire et des mots clés, rédaction de programmes. ● En parallèle, assister à des spectacles produits par des compagnies de marionnettes, au travail d'une classe de danse dans un conservatoire ou à une répétition de ballet. Si cela est possible, découvrir une salle d'opéra. <p><u>Partenaires et intervenants</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compagnie de marionnettistes ou danseurs, conservatoire de musique et de danse.

CP : « DE L'IMAGE AU TEXTE »

Production textuelle et plastique à partir de l'imagier *Tout un monde* de Katy Couprie et d'Antonin Louchard (éditions Thierry Magnier, tiré de la sélection d'ouvrages de littérature de jeunesse pour le cycle 2 en ligne sur Éduscol).

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>LITTÉRATURE ARTS VISUELS</p>	<p><u>Principales activités</u></p> <p>Ce livre de petit format, sans texte, a recours à des techniques plastiques extrêmement variées. Chaque page est liée à la suivante par un détail signifiant inattendu. De très nombreuses illustrations sont un clin d'œil à des œuvres d'art célèbres.</p> <ul style="list-style-type: none">● Découverte de l'album et de l'enchaînement entre les pages.● Création de légende pour une sélection de pages.● Création d'un diaporama avec insertion de ces légendes.● Présentation avec lecture des légendes devant un autre CP ou une grande section.● Découverte de certaines œuvres d'arts citées en référence par les illustrateurs.● Réalisations plastiques par les élèves de série d'illustrations au moyen de techniques présentes dans l'album (encre, gouache, grattage etc.) et s'enchaînant suivant le même principe. <p><u>Partenaires et intervenants possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Un plasticien ou un illustrateur d'album jeunesse, l'équipe pédagogique d'un musée.


CE1 : « VOYAGE EN VILLE – UN AUTRE REGARD »

Dans le cadre de la découverte de l'environnement de proximité de l'école, projet visant l'initiation à la lecture de l'espace urbain et la découverte du patrimoine architectural.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>PATRIMOINE ARCHITECTURE ARTS VISUELS LITTÉRATURE</p>	<p>Principales activités</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exploration de l'espace entourant l'établissement (circulation ; origines, formes et fonctions des immeubles ; habitants et usagers). ● Découverte approfondie d'une construction ou d'un espace remarquable (place, église, construction traditionnelle, immeuble moderne ou contemporain...). ● Recueil de traces, frottages, dessins, photographies, prospectus. ● Mise en place d'une exposition au sein de l'école : œuvres plastiques, maquettes, photos rendant compte de l'espace découvert, rédaction de cartels ou de légendes. ● Travail d'expression autour d'un lieu ou d'un monument, réel ou imaginaire, que les enfants aimeraient voir figurer dans leur environnement. ● Travail en groupe pour une réalisation plastique d'une maquette de ce lieu ou monument désiré. <p>Partenaires et intervenants possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un architecte, un conférencier du patrimoine ; un plasticien ou photographe.

CE2 : « LES MUSÉALES : ADOPTER UNE ŒUVRE »

Projet sur les arts visuels adossé à un musée et à une structure du spectacle vivant (compagnie théâtrale).

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>ARTS VISUELS PATRIMOINE MUSIQUE DANSE</p>	<p><u>Principales activités</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Visite du musée.● Choix d'une œuvre par petits groupes d'élèves.● Mise en corrélation avec d'autres œuvres en fonction d'un mouvement artistique ou d'une période historique.● Étude des principales caractéristiques de l'œuvre, expression des sensations et émotions qu'elle suscite.● À partir des éléments de connaissance et de l'approche sensible, préparation en classe de la présentation des œuvres dans le musée lors d'une déambulation d'élèves spectateurs : recours possible à la théâtralisation, à une forme de chorégraphie, à la musique ou à des productions plastiques.● Conservation dans le cahier du parcours culturel ou d'histoire des arts d'une trace de la production et des principales connaissances acquises. <p><u>Partenaires et intervenants possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Les membres d'une équipe des services pédagogique d'un musée ; un comédien, un musicien intervenant, un chorégraphe ; un plasticien.


CM1 : « L'ÉCOLE FAIT SON CINÉMA »

Projet sur l'art cinématographique adossé à une participation au dispositif national « École et cinéma ».

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>ARTS VISUELS</p>	<p>Principales activités</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Assister à une série de projections en salle préparées en amont. ● Travail d'analyse et d'expression sur les films vus avec l'aide des éléments mis à disposition par « École et cinéma » (<i>Cahiers de notes sur</i>, extraits présentés sur le site des « Enfants de cinéma »). ● Mise en correspondance avec d'autres œuvres : littéraires, musicales, plastiques... conserver la mémoire du vocabulaire et des références culturelles acquises. ● Découverte d'une salle de cinéma, des techniques de projection et des métiers liés à son exploitation. ● Réalisation d'une série de photographies, de dessins d'animation, ou de courtes séquences vidéo, en lien avec le travail mené sur les œuvres cinématographiques découvertes et avec l'apport d'un professionnel du cinéma si le projet le prévoit. <p>Partenaires et intervenants possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Intervenants des pôles régionaux d'éducation à l'image, professionnels des métiers du cinéma.


CM1 : « RENDEZ-VOUS AVEC LA JOCONDE »

Projet associant un opéra contemporain - adapté aux élèves de cycle 3 et qui traite d'une Joconde imaginaire - à l'approche de la Renaissance et à la découverte de l'œuvre de Léonard de Vinci.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>MUSIQUE DANSE ARTS VISUELS</p>	<p><u>Principales activités</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Monter l'opéra pour enfants « Rendez-vous manqué ou l'évasion de la Joconde » de Julien Joubert dont l'argument est le suivant : la Joconde demande à une classe venue en visite au Louvre de l'aider à s'évader du musée (durée 35 minutes).● Travail vocal, apprentissage et mémorisation des chants avec bande orchestre, élaboration d'une mise en scène.● Recherche sur l'œuvre de Léonard de Vinci et sur la Joconde, en lien avec la Renaissance et les programmes d'histoire. Utilisation de la mallette « Découverte des chefs-d'œuvre du Louvre » (Louvre éditions).● Visite préparée d'un musée dont les collections hébergent des œuvres de la Renaissance, ou, si possible, du musée du Louvre.● Utilisation des éléments collectés pour enrichir la mise en scène et les accessoires de l'opéra.● Représentation à d'autres classes avec réalisations d'affiches et d'un programme de salle contenant des éléments sur l'opéra et sur l'œuvre de Vinci. Ce programme sera conservé par les élèves comme mémoire du projet. <p><u>Partenaires et intervenants possibles</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Un musicien intervenant, un metteur en scène, les équipes éducatives d'un musée.

CM2 : « PETITES FABRIQUES DE THÉÂTRE »

Projet global autour du théâtre et du spectacle vivant, liant découverte de l'univers du théâtre, pratique théâtrale et formation du spectateur.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>THÉÂTRE ARTS VISUELS</p>	<p>Principales activités</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Atelier de jeu théâtral mené conjointement par le professeur et le partenaire. ● Réalisation d'un programme en citant les fonctions de chacun et en utilisant la terminologie théâtrale ; réalisation d'une affiche. ● Présentation d'une petite forme devant d'autres classes, ou, dans un théâtre lors de rencontres au niveau d'un département, d'une communauté de communes ou d'un quartier. ● Échanges avec les autres classes concernant l'histoire jouée et les propositions scéniques. ● Sorties théâtre suivies d'un travail d'analyse de la représentation. ● Découverte d'édifices, de lieux consacrés au théâtre et au spectacle vivant. ● Découverte des différents métiers liés à cet art. <p>Partenaires et intervenants possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un théâtre, une compagnie, un comédien, un scénographe, un metteur en scène, un dramaturge, des professionnels des métiers du spectacle vivant.

SIXIÈME : « LES DÉVOREURS DE CONTES »

Projet réalisé à partir de contes et récits merveilleux, notamment de l'Antiquité, dont l'enseignement du français assure la trame principale enrichi de travaux menés dans d'autres disciplines.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 <p>LITTÉRATURE MUSIQUE ARTS VISUELS</p>	<p>Principales activités en français</p> <ul style="list-style-type: none">● Pour découvrir et choisir des œuvres : travail au centre de document et d'information de l'établissement en collaboration avec le professeur documentaliste ; sorties accompagnées à la médiathèque, dans une librairie.● Lectures adressées à voix haute dans l'espace partagé de la classe (individuelles, plurielles et chorales), initiation progressive à l'art du conteur.● Atelier d'écriture d'un conte (individuelle, collective).● Mise en jeu de certains des contes lus en classe ou écrits par les élèves.● Rencontres avec un auteur de littérature de jeunesse, qui peut contribuer à animer l'atelier d'écriture des contes. <p>Prolongement du travail sur les textes antiques possibles en Langues et cultures de l'Antiquité : latin initiation.</p> <p>Travail complémentaire en histoire</p> <ul style="list-style-type: none">● Contextualisation historique et culturelle en lien avec l'étude de l'Antiquité. <p>Éducation musicale</p> <ul style="list-style-type: none">● Participation à la mise en jeu des contes, par exemple par l'écriture d'une chanson refrain rythmant le récit ou d'une courte mélodie. <p>Prolongements possibles en arts plastiques, autour de l'élaboration d'un album jeunesse (sous forme numérique par exemple), à partir des contes étudiés et/ou des contes écrits par les élèves, ou de la participation au travail scénographique pour la mise en jeu des contes.</p> <p>En mathématiques, travail possible autour de la mise en page de l'album jeunesse (reconnaissance et construction de figures géométriques).</p> <p>Partenaires et intervenants possibles</p> <ul style="list-style-type: none">● Un auteur, un illustrateur ; un comédien, un professionnel du chant, un conteur, un théâtre ou une compagnie théâtrale ; le responsable d'une médiathèque, d'une maison d'édition, d'une librairie.