

SÉANCES ARTS / CANOPE 58

DALLE TACTILE ET TABLETTES EN MATERNELLE



PHILIPPE THÉMIOT CPAV 58

LES GRAPHISMES DU JARDIN :

Les arts décoratifs prennent appui sur le matériau, ses caractéristiques physiques, plastiques, pour développer à la fois un savoir-faire technique et une recherche esthétique. Les lamelles de peuplier composant le fond de la cageotte présentent une organisation spatiale intéressante avec des rythmes résultant des nombreuses alternances présentes dans l'objet : plein/vide, horizontal/verticale, large/mince, rugueux/lisse, brillant/mat...

La proposition : Des écritures anciennes sont découvertes sur toutes sortes de supports dont les plus anciens sont des tablettes de terre cuite. Les élèves sont invités à créer une écriture « ancienne » sur la base des formes présentes dans le jardin avant de les organiser sur l'espace du fond de cageotte préalablement découpé, d'établir un nuancier simple pour composer des variations qui permettent d'accentuer les jeux de rythme présents sur le support.

Les œuvres de référence : Les œuvres de Brigitte Tison ainsi que la découverte d'écritures anciennes permettent de comprendre qu'inventer une écriture repose sur des choix graphiques homogènes, dont il importe de dégager des constantes formelles avant de se lancer sa propre création, de s'essayer à partir d'objets ou de plantes simples à représenter, qu'il s'agira de styliser à partir d'une ou plusieurs constantes formelles.



Apporter des tapis dans la classe, regarder des [tapis orientaux issus de cultures différentes](#) grâce aux ressources numériques de manière à repérer les compositions, les organisations les motifs, comprendre ce qu'est un motif avant d'en réaliser sur le thème de l'univers du jardin. Ceux-ci pourront être produits à partir d'images dont des pochoirs seront tirés à partir de collages et de [cernes](#) (contour accusé dans un dessin ou une gravure). Le travail de composition, d'organisation dans l'espace, est préparé dans l'espace de jeu à partir de déplacements de gros objets, d'utilisation de cordes pour réaliser des alignements, jusqu'à l'emploi de l'empreinte pour opérer le transfert de l'objet en volume à la forme en deux dimensions.

Référence :

Brigitte TISON, deux œuvres en référence, *Cageot 3* et *Cageot 4*

Lien : https://www.artactif.com/brigitteison/galerie/cageot4_173914.htm



SÉANCE N°1

A PARTIR DE LA PROPOSITION INTITULÉE LES GRAPHISMES DU JARDIN

Pourquoi présenter cette proposition ?

En synthèse, la séquence proposée sur le site départemental est résumée ainsi :

Les « tablettes » du jardinier ne sont pas d'argile ! Devenons les calligraphes du jardin, inventons une écriture à partir de graphismes décoratifs propres à cet univers, profitons de ce support singulier...

Une étape est particulièrement importante : permettre aux élèves de faire une véritable recherche de composition sur l'image de la cagette en essayant de nombreuses possibilités, en percevant leurs effets dès lors que des règles d'organisation spatiale sont découvertes qui prennent appui sur des notions telles que le rythme, l'alternance, la symétrie, la répartition des formes, des couleurs, des matières, etc. En maternelle, ces notions relèvent davantage d'une perception globale, voire d'une intuition, que d'une élaboration. Cependant, cette étape se révélera précieuse pour apprendre à distinguer quelques caractéristiques précises des compositions.

Quel gain offre le numérique pour mener à bien cette proposition ?

Lors des pratiques de classe observées, il est notoire que les élèves sont pressés de voir le résultat de leur travail dès lors que les éléments à organiser ont été réalisés. Comme les adultes, ils sont désireux de découvrir le produit fini et brûlent régulièrement cette étape essentielle que constitue la composition. D'autres raisons peuvent expliquer cet état de fait : le temps à prendre pour comparer, l'absence de moyens pour mettre en mémoire les différentes réalisations possibles (sauf à les photographier et les comparer avant collage ou montage...), la difficulté à se mettre à distance les essais pour percevoir les variables (éléments trop petits, impossibilité de jouer avec leurs dimensions, de les multiplier à l'envie, de les inverser, crainte de les découper de façon définitive, coût du tirage couleur pour des essais, accès à des ressources externes comme des œuvres d'art, etc.) Autrement dit, en l'absence d'outils numériques, le matériau à observer est lui-même peu souple (transformer, agrandir, extraire...) et peu adapté à une vision en groupe. La table numérique et les tablettes permettent une grande flexibilité et une adaptation des images à l'action des jeunes enfants.

Quelle est la trame de la séance (découpée en deux étapes) ?

ÉTAPES	SUPPORT DALLE TACTILE	SUPPORT TABLETTES
1 Découvrir des œuvres de référence	<p>Groupe entier devant la dalle tactile, expression orale des élèves :</p> <p>Nature du support (par comparaison entre les productions, relevé d'indice, puis observation du fond d'une cagette)</p> <p>Nature de l'action de l'artiste : effet, hypothèses / médium, geste, outil</p>	
2 Extraire des formes dans des images (dossier TAPIS ANCIENS)	<p>*Ouvrir OpenBoard – Cliquer sur Images dans le menu de droite puis sur DALLE TACTILE-SEANCE1 - Tapis – Repérer un tapis et faire glisser sur la page –</p> <p>*Sélectionner l'image - cliquer sur l'outil main de Smartnotebook puis sur le cartable(boite à outils) puis sur Appareil photo et enfin 4^{ème} appareil photo-ne pas se fier à la couleur qui change mais juste au contour bleu qui s'affiche – Faire le contour de la forme choisie.- Envoyer vers le presse-papier –</p> <p>*Aller dans le menu du haut (OpenBoard – Coller) – Déplacer la forme sur un côté – Cliquer sur le grand tapis puis CROIX pour supprimer – réduire la forme – Répéter l'opération avec d'autres motifs–</p> <p>*Dans le menu du haut (Documents), on retrouve toutes les sauvegardes automatiques : renommer la dernière pour mieux la retrouver à la prochaine séance.</p>	<p>Dans l'appli « Appareil Photo », visionner grâce à l'AppleTV et le vidéoprojecteur, les photos des différentes parties du tapis pour observer les éléments et la forme.</p> <p>Ouvrir l'appli « BookCreator » et le livre « S1-Cagette et Graphisme » Appuyer sur + puis Photos pour insérer un élément de tapis.</p> <p>Réduire, faire pivoter, dupliquer</p> <p>➔ Passer régulièrement par la vidéoprojection pour des retours collectifs quant à la manipulation de l'appli</p>
3 Combiner ces formes pour réaliser des motifs	<p>*Ouvrir OpenBoard – Cliquer sur Documents pour retrouver une sauvegarde existante – Sélectionner la bonne sauvegarde puis double-clic.</p> <p>*Sélectionner l'image :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour déplacer : 2 techniques (1/ sélectionner l'image puis la déplacer en positionnant son doigt sur un côté du cadre de sélection – 2/Ne pas sélectionner l'image et placer son doigt au milieu de la figure) - Pour pivoter : coin haut droit - Pour réduire/augmenter : coin bas droit - Pour déformer : milieu des côtés de la sélection - Pour dupliquer : dossier flèche 	<p>Si l'activité précédente est terminée, ouvrir un nouveau livre.</p> <p>Insérer plusieurs éléments du tapis et jouer sur l'association, la combinaison des éléments entre eux.</p>

	<p>haut gauche</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour verrouiller : flèche haut gauche - Pour fusionner plusieurs motifs : sélectionner en encadrant avec le doigt puis Figure géométrique coin haut gauche <p>*Pour faire une sauvegarde : Menu haut – Documents puis choisir la sauvegarde dans le menu de gauche puis Renommer (menu haut)</p>	
<p>4 Composer ces motifs sur l'image de la cagette</p>	<p>*Retrouver la sauvegarde des motifs précédemment réalisés : Menu haut droit → Documents</p> <p>*Dans le menu de droite, cliquer sur Images – DALLE TACTILE – SEANCE1 puis Cagette puis sélectionner la cagette et « Ajout en fond »</p> <p>*Modifier les motifs si nécessaire (pivoter, dimensionner, fusionner, dupliquer)</p> <p>Les déplacer sur la cagette : glisser</p> <p>*Pour faire une sauvegarde : Menu haut – Documents puis choisir la sauvegarde dans le menu de gauche puis Renommer (menu haut)</p>	
<p>5 Comparer avec les œuvres de référence</p>	<p>*Retrouver la sauvegarde des motifs précédemment réalisés : Menu haut droit → Documents</p> <p>*Cliquer dans le menu de droite sur Images – Dalle tactile – Séance1-Œuvres de référence et « Ajout Page »</p> <p>OU</p> <p>Dans Menu Haut – Pages+ puis Cliquer dans le menu de droite sur Images – Dalle tactile – Séance1-Œuvres de référence et « Ajout en fond »</p>	
<p>6 Modifier la composition pour obtenir un ensemble équilibré</p>	<p>*Modifier les motifs si nécessaire (pivoter, dimensionner, fusionner, dupliquer)</p> <p>*Les déplacer sur la cagette : glisser</p>	<p>Quand l'activité précédente est terminée, se servir du travail précédent pour reprendre la cagette et enrichir sa production.</p>
<p>7 Confronter les productions entre elles</p>	<p>*En amont, regrouper les productions dans une seule sauvegarde avec plusieurs pages</p> <p>OU</p> <p>Toutes les productions sur une même</p>	

	page.	
--	-------	--

Quelle place peut tenir cette séance dans le projet ?

La cagette constitue un cadre formel support de composition qui permet d'apprendre à regarder, de saisir des régularités, de jouer avec des formes simples, de comprendre que la multiplicité des propositions entraîne bien souvent la dispersion du regard et la sensation d'incohérence. Cette séance permet de déboucher sur des réalisations volontiers flatteuses sans compétences techniques exceptionnelles. Elle demande surtout d'accepter de découper, de supprimer, pour obtenir des motifs lisibles. Elle constitue un bon levier pour comprendre la démarche de création et à ce titre constitue un bon déclencheur pour un projet.

Quels logiciels et quelles fonctions nous seront utiles pour mener à bien cette séance ?

ÉTAPES	LOGICIEL ET FONCTIONS TABLE NUMERIQUE	LOGICIEL ET FONCTIONS TABLETTES
Etape 1		BookCreator
Etape 2	OpenBoard + SMARTNotebook	BookCreator
Etape 3	OpenBoard	BookCreator
Etape 4	OpenBoard	BookCreator
Etape 5	OpenBoard	BookCreator
Etape 6	OpenBoard	BookCreator
Etape 7	OpenBoard	BookCreator



LA CAGETTE CUSTOMISÉE :

Bien connue par les amateurs de voitures personnalisées, la customisation n'échappe pas au champ des arts plastiques... pour peu qu'elle fasse l'objet d'une véritable démarche artistique, comme par exemple la réalisation de la [couverture du cahier d'arts plastiques](#) par des élèves de collège autour de la thématique du livre objet et de la notion de texture.

La proposition : La cagette est un réceptacle qui devient un petit univers singulier, qui rassemble des traits de nos goûts propres, des couleurs, des matières, des textures, des formes et que l'élève organise à la manière d'un metteur en scène. Que se passe-t-il dans cet objet ? Peut-on imaginer une histoire en le regardant ? Quelles sensations éprouve-t-on, quelles émotions ? La cagette est ici le petit théâtre de nos rêves, elle s'échappe de sa fonction sociale pour devenir le support de notre imaginaire.

Les œuvres de référence : elles permettent de percevoir des modalités d'entrer dans la création très variées. En quoi diffèrent-elles ? Que recherchent les artistes ? Qu'est-ce qui remporte la préférence de l'un ou de l'autre en l'argumentant ?



Les élèves sont invités à rassembler, à collectionner des matières, des couleurs, des objets qu'ils apprécient et à expliciter ce qu'ils apprécient dans ces éléments. On veillera à constituer un petit lexique des sensations de manière à l'employer régulièrement et à propos. A partir de contes, l'enseignante présente une histoire en « faisant vivre » des objets dans une boîte, ces objets symbolisant les personnages et l'univers cette histoire. D'autres histoires sont ensuite racontées, parmi lesquelles les élèves choisissent celle qu'ils préfèrent qui servira alors de matrice pour leur réalisation. L'absence d'images de références (album jeunesse) est sans doute préférable pour une personnalisation effective. Une contrainte importante : le ou les personnages ne sont pas présents dans la réalisation finale.

Référence :

Collectif **LES ALLUMÉS DE LA CAGETTE**, 9 artistes pour 9 « re-crétions » présentées en catalogue

Lien : <http://joan-bettini.fr/file/cataloguecagettes.pdf>



Thomas Agrinier
p. 14 - 15



Joan Bettini
p. 16 - 17



Corinne Durrenberger
p. 18 - 19



Paul Giraud
p. 20 - 21



Lou Inglebert
p. 22 - 23



Julie Lefebvre
p. 24 - 25



Alice Louradour
p. 26 - 27



Magali Mascarello
p. 28 - 29



Michel Nahoumovitch
p. 30 - 31



SÉANCE N°2

A PARTIR DE LA PROPOSITION INTITULÉE LA CAGETTE CUSTOMISÉE

Pourquoi présenter cette proposition ?

En synthèse, la séquence proposée sur le site départementale est résumée ainsi : « La cagette devient le réceptacle d'un univers singulier avec ses couleurs, ses textures, ses formes... Nous sommes les metteurs en scène d'un petit théâtre qui libère notre imaginaire. » La mise en œuvre concrète avec des matériaux à toucher, à observer, à manipuler, à découper, presser, plier, etc. est irremplaçable. Pour autant, l'enseignant va pouvoir multiplier les propositions de matériaux, les diversifier, de façon à permettre aux élèves de réaliser de vrais choix à partir d'essais multiples. Le déclencheur est un ouvrage de littérature jeunesse très simple, « 1,2,3 qui est là ? » qui permet de comprendre l'essentiel du travail à effectuer : mettre en cohérence un personnage et un habitat (dans le livre, des indices sont dispersés dans la maison avant la découverte par les 3 cochons de leur propriétaire, le loup ! Après échange autour de l'album raconté, trois « personnages » leur seront présentés (en fait trois portraits importants dans l'histoire des arts).



Les groupes seront chargés de réaliser un habitat dans un meuble en cagette pour un de ces personnages à partir des sensations qu'il leur inspire !

Afin de ne pas perdre la notion de volume, le support imagé sur lequel des éléments seront placés, recadrés, agrandis, superposés, devait proposer une notion de profondeur. Voici le meuble qui permet de conférer implicitement une dimension 3D à leur réalisation.



Quel gain offre le numérique pour mener à bien cette proposition ?

Lors des pratiques de classes observées, on observe très souvent que la manipulation concrète suscite de l'attrait, du plaisir, de la surprise... tend fréquemment à éliminer l'essentiel du travail de recherche car il est difficile pour un élève de cet âge de défaire, de déconstruire ce qui a été réalisé avec un fort investissement affectif. Par

ailleurs, des matériaux peuvent être détruit, découpé, sans pouvoir être réutilisé ensuite. Comme dans la séance précédente, il s'agit donc de recentrer la pratique plastique sur ses dimensions essentielles à savoir une mise en cohérence resserrée entre l'idée de départ, les émotions que l'on ressent et que l'on souhaite susciter et la réalisation concrète. Le numérique apporte une indéniable flexibilité qui permet aux élèves de multiplier les essais, les comparaisons, avant de faire des choix basés sur une explicitation.

Quelle est la trame de la séance ?

ÉTAPES	SUPPORT TABLE NUMERIQUE	SUPPORT TABLETTES
1 Rappel album support 1,2,3 qui est là ?		
2 Découverte de l'œuvre de référence et des « personnages »	Ouvrir sur le bureau le dossier OpenBoard – Library – Pictures – DALLE TACTILE – SEANCE2-OEUVRESdeREFERENCE - OeuvresRegroupees	
3 Expression sur les matériaux imagés à disposition	Pour chaque personnage, Ouvrir sur le bureau le dossier OpenBoard – Library – Pictures – DALLE TACTILE – SEANCE2-PLANCHES - Présenter la planche Perso1-matériaux / Perso2-matériaux / Perso3-matériaux pour faire des choix	
4 Tri, choix et composition sur le fond de la cagette	Ouvrir sur le bureau le dossier OpenBoard – Library – Pictures – DALLE TACTILE – SEANCE2-PLANCHES – Présenter les PLANCHES pour observation / échanges Ouvrir OpenBoard – Dans le menu de droite, cliquer sur Images puis DALLE TACTILE – SEANCE2- Cliquer sur Meuble Cagette et « Ajout en fond » Cliquer sur la maison (pour un retour) puis sur Images – DALLE TACTILE-SEANCE2- Commencer par choisir un matériau et faire glisser – dupliquer (dossier flèche haut gauche) ou pivoter (coin haut droit) ou augmenter (coin bas droit) Faire la même démarche avec les FAUTEUILS, les LITS, les TABLES SALON. *SAUVEGARGE : Menu Haut – Documents puis choisir la dernière sauvegarde dans le menu de gauche et la renommer « 2-	Dans l'appli « Appareil Photo », visionner grâce à l'AppleTV et le vidéoprojecteur, les photos des chaises, lits, fauteuils, tables et matériaux pour observer les éléments et la forme. Ouvrir l'appli « BookCreator » et le livre « S2-Cagette costumisée » Appuyer sur + puis Photos pour insérer les différents éléments. Organiser → Réduire, faire pivoter, dupliquer

	prénomdesenfants »(menu haut)	
5 Confrontation entre groupes	*Ouvrir la sauvegarde « 2-prénomdesenfants» dans Menu Haut - Documents	
6 Amélioration et composition	*Ouvrir la sauvegarde « 2-prénomdesenfants » dans Menu Haut – Documents *Dupliquer (dossier flèche haut gauche) ou Pivoter (coin haut droit) ou Augmenter (coin bas droit)	
7 Galerie des meubles Cagette	*Projeter la tablette où il y a la galerie (Gallery 2 Free)	* Faire créer la galerie virtuelle (Gallery 2 Free)

Quelle place peut tenir cette séance dans le projet ?

Cette séance peut permettre de conclure un projet car elle intègre à la fois des compétences plastiques, des compétences très variées sur le plan numérique et surtout parce qu'elle exige d'explicitier ses choix, de ne pas se contenter de jouer avec les couleurs et les matériaux mais de mettre en mots ses sensations et de les traduire plastiquement. Nous sommes réellement dans une démarche de création consciente et argumentée.

Quels logiciels et quelles fonctions nous seront utiles pour mener à bien cette séance ?

ÉTAPES	LOGICIEL ET FONCTIONS TABLE NUMERIQUE	LOGICIEL ET FONCTIONS TABLETTES
	OpenBoard	BookCreator



LE MOTIF DU RIDEAU :

Appréhender la totalité d'un espace tel qu'un jardin est impossible, même s'il est réduit. Nous ne pouvons à la fois percevoir son organisation spatiale globale, le monde des insectes ou la beauté de l'infiniment petit, etc. Plutôt que de rechercher la représentation la plus complète possible, forcément vouée à l'échec puisque que dans cette démarche classique, l'œil est arrêté et orienté par le cadrage, le point de vue, une des possibilités est d'explorer la représentation grâce au moyen des motifs et de leur organisation, qu'on appelle *composition* en arts plastiques, dans l'espace de la toile, du rideau ici.

L'œuvre de référence : Certains artistes ont tenté de libérer les variables plastiques les unes des autres de façon à ce que chaque élément acquiert une identité propre, comme le mouvement support/surface. Ainsi, Claude Viallat, dont nous pouvons apprécier les magnifiques vitraux dans la cathédrale Saint-Cyr-et-Sainte-Julitte (Nevers) peint sur des châssis sans toile, ce qui permet, grâce à la multiplication des formes sur le support, de donner l'impression qu'elles se prolongent au-delà de la toile.

La proposition : Les élèves sont invités à effectuer des recherches formelles de façon à faire ressentir, par la multiplication d'un motif (pochoir, empreinte...) ce qu'ils éprouvent quand ils rêvent d'un jardin. La création de motifs repose sur un inventaire des éléments les plus symboliques d'un jardin idéal, la recherche d'images, l'usage de la photographie, l'utilisation du cerne, peut-être l'utilisation de logiciels graphiques comme photofiltre de manière à aboutir à des motifs simples à reproduire et très évocateurs. Des techniques multiples peuvent ensuite être envisagées (pochoirs, technique d'empreinte à partir de légumes sculptés, d'éponges découpées, etc.). De grandes bâches (vieilles toiles cirée, draps, bâches de protection...) peuvent ainsi être produites et présentées verticalement, comme autant de supports à perceptions. Un paysage sonore peut compléter ces réalisations.



La proposition faite pour l'élémentaire ne pose pas problème pour la maternelle à condition de mettre en œuvre une séquence préalable destinée à appréhender la notion de motif et à construire des compétences dans le domaine spatial. Le parti-pris est de lier les deux grâce au corps : comment organiser des formes de façon à introduire un rythme, comment apprendre à lire une organisation spatiale, comment la restituer, comment en créer d'autres... Toutes choses qui nécessitent un va et

vient entre le corps, l'objet en volume dans un espace assez grand, l'action sur ces objets pour déplacer, combiner, employer les systèmes tels que la trace, l'empreinte, de manière à mémoriser et à percevoir le transfert vers un espace en deux dimensions, jouer sur l'orientation du support... Il s'agit donc de ne pas brûler les étapes !

Référence :

Claude Viallat, toute son œuvre

Liens : <https://www.bernardceysson.com/fr-artiste-Claude-Viallat.html>

<http://www.galerie-oniris.fr/artistes/viallat/>

<http://www.matmut.fr/le-groupe-matmut/pdf/fiche-pedagogique-viallat.pdf>

<http://www.museedesbeauxarts.nantes.fr/webdav/site/mba/shared/dossier%20p%C3%A9dagogique%20Viallat-ok.pdf>



Outil extrait de l'Ouvrage Les arts visuels au quotidien, CPAV Bourgogne, CRDP DIJON, concernant les vitraux de Claude Viallat :

http://www.cndp.fr/crdp-dijon/librairie/bonnes_feuilles/210b5310_pages_188-189.pdf