HAL
open science

Les intérêts de la pédagogie de projet en arts visuels

Sandra Dal

To cite this version:

Sandra Dal. Les intérêts de la pédagogie de projet en arts visuels. Education. 2012. dumas-00741235

HAL Id: dumas-00741235

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00741235v1

Submitted on 12 Oct 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

MASTER 2 SMEEF

Spécialité « PROFESSORAT DES écoles »

Année 2011/2012
Semestre 4

Initiation à la recherche

Mémoire

NOM ET Prénom DE L'étudiant : DAL Sandra

SITE DE FORMATION : Villeneuve d'ASCQ

SECTION : 1

Intitulé du séminaire de recherche : Arts Visuels

Intitulé du sujet de mémoire : Les intérêts de la pédagogie de projet en arts visuels

Nom et prénom du directeur de mémoire : Isabelle Soutif

Direction
365 bis rue Jules Guesde
BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq cedex
Tel : 03 20 79 86 00
Fax : 03 20 79 86 01
Site web : www.lille.iufm.fr école interne de l'Université d'Artois

Institut Universitaire de Formation des Maîtres

Sommaire

Introduction

I- Expérience sur le terrain

A- Exemple de projet mis en œuvre

Le projet « dire pour agir »

Les activités proposées

Séquence de tournage de la vidéo

B- De l'animation aux apprentissages, différences entre l'accueil de loisir et l'école

Bilan du projet dire pour agir

C- Intérêts de cette expérience

D- Questionnement provoqué par cette expérience

II- Qu'est ce qu'une pédagogie de projet

A- Ses intérêts ?

B- Ses limites ?

C- En arts visuels, observation pendant les stages effectués en Master 1

III- Un projet autour de la journée de la femme pouvant être réalisé dans une classe

Conclusion

Introduction :

Dans l'animation, un animateur est parfois amené à travaillé un projet avec les enfants dont les activités proposées permettra de répondre à la demande. J'ai mené des projets avec des enfants de 3 à 12 ans sans réellement savoir ce qu'induisait une telle démarche.

En lien avec la formation de professeur des écoles, ces expériences m'ont amené à me poser des questions sur la pédagogie de projet. J'ai mener une réflexion au cour de mes recherches qui m'ont permis d'avoir une autre vision de cette pédagogie et de la manière dont elle doit être mise en œuvre.

Les projets que j'ai menés avaient des visées artistiques. La question qui s'est posé est : Est-ce qu'il est possible de travailler les arts visuels à l'école en proposant aux élèves une démarche de projet ? Cela aurait-il du sens et de l'intérêt ? De plus, je me demandais la différence qu'il pouvait exister entre un projet mené dans une classe et un projet réalisé en centre aéré, quelles en sont les contraintes.

Cette pédagogie est très intéressante à connaître à mettre en place en tant qu'enseignant, au sein de sa classe ; mais il faut la mener de manière réfléchi et appropriée car elle peut réserver des surprises.

I- Expérience sur le terrain

A- Exemple de projet mis en œuvre

Cela fait trois ans et demi, que j'occupe un poste d'animatrice au centre social Moulin/Potennerie de Roubaix, au sein du secteur 3-5 ans.

Ma directrice m'a confié la réalisation de différents projets : autour de la journée de la femme, du monde de Tommy Ungerer et récemment en partenariat avec l'organisation Lille 3000, Fantastic et la condition publique.

Intéressons-nous au projet *« dire pour agir »,* sa mise en place et sa réalisation au sein du secteur 3-5 ans.

Le projet *« Dire pour agir » :*

Chaque année, le secteur 3-5 ans participe à ce projet qui sollicite l'ensemble des secteurs du centre social et d'autres partenaires (associations, écoles, etc.).

Cette année, nous avons décidé de travailler avec les enfants sur le thème de la Femme dans le monde et à différentes époques.

La personne à l'origine de ce projet est Madame Fatiha Noui, référent R.S.A. travaillant au centre social. Le but du projet qu'elle met en place est de sensibiliser les habitants du quartier aux droits des femmes. C'est une occasion, pour les informer et leur faire prendre conscience ; pour certains, de leur situation et des aides qui peuvent être mise en place.

Lors d'une réunion avec l'équipe d'animation, je présente le projet sur lequel nous allons travailler pendant quelques mercredis mais surtout pendant les vacances d'hiver. Je demande aux animateurs de proposer des activités aux enfants pour leur faire découvrir toutes sortes d'accessoires de différentes cultures et également leurs permettre de développer leur motricité fine. Une époque et une culture est attribuée à chaque animateur pour être sûr que différents thèmes soit abordés avec les enfants et que deux animateurs ne proposent pas la même chose.

Les cultures et les époques proposées sont les suivantes : « année folles », futuriste, orient, extrême orient, l'Afrique, l'occident, le Pérou et les cow boys.

Afin de travailler ces différentes cultures et époques, des activités ont été proposées aux enfants.

Les activités proposées :

Avant toutes activités, je présentais le projet aux enfants, en leur expliquant que nous allions fabriquer ou transformer des accessoires pour les montrer lors de la journée de la Femme au centre social.

Je leur ai demandé de me citer différents accessoires qu'ils connaissaient ; ensuite de m'aider à en fabriquer d'après des croquis que j'avais dessinés. Le matériel était prêt sur la table les enfants pouvaient commencer l'activité. Je leur montrais ou mettre la colle comment assembler tels et tels parties d'un accessoires.

Pendant ces activités les enfants ont été amenés à découper, coller là où ils le souhaitaient des morceaux de tissus ou d'autres matériaux. Ils ont décorés et assemblés les différents éléments d'un accessoire.

Les enfants ont créé avec l'aide des animateurs :

- Sur le thème de l'extrême orient : des chapeaux chinois et des éventails.
- Sur le thème des cow boys : des boléros, un chapeau, un sac et une ceinture.
- Sur le thème des « années folles » : des serre-têtes, des cravates, des nœuds papillons, un chapeau, des colliers, des masques loups, un sac en formes de lèvres.
- Sur le thème du Pérou : des Pancho, des sacs.

Après les vacances d'hiver ; les accessoires ont été mis en valeur par un défilé filmé et dont les séquences ont été monté afin de réaliser une vidéo qui a été projeté lors de la journée de la Femme qui a eu lieu le jeudi 19 avril 2012 au centre social.

Les enfants ont choisi leurs accessoires puis ils ont défilé chacun leur tour devant la camera et cela s'est terminé par des danses. Il peut être intéressant de décrire davantage cette séquence de tournage.

<u>Séquence de tournage de la vidéo :</u>

Les accessoires sont réunis. Je propose aux enfants qui le souhaitent de participer au défilé. Je cible en priorité, ceux pour lesquels, je connais leur attrait pour la danse et l'expression corporel mais aussi certains enfants ayant besoin d'être mis en valeur.

Le but de l'activité est expliqué aux enfants. Ils vont choisir des accessoires parmi ceux proposés et les porter. Ensuite, ils vont défiler chacun leur tour et montrer leurs accessoires à la caméra. Enfin, nous allons danser tous ensemble.

Les enfants sont aidés dans le choix de leurs accessoires afin qu'ils ne soient pas dépareillés et qu'ils soient sur le même thème.

Les enfants sont assez timides devant la caméra mais ils répondent correctement aux consignes.

Je leur propose de venir avec moi au milieu de la salle (marqué d'une croix avec du ruban adhésif) de montrer leurs accessoires à la caméra, de faire un tour sur eux même puis de saluer.

Par petit groupe à la fois, les enfants se placent au milieu de la salle ; je me place devant eux mais hors du champ de la caméra et sur une musique entraînante, les enfants essayent de faire les mêmes mouvements que moi. Afin de les aider, je leur dis les mouvements à faire.

La vidéo terminée, ma directrice se charge du montage pour la présenter lors de la *Journée de la femme* .

Après observation, dans l'animation, on peut distinguer les animateurs pour qui l'animation est juste un job qui leur permet de gagner de l'argent en attendant de faire le métier qu'il souhaite (comptable,…) et d'autres qui se destinent au métiers du social et de l'éducation. Pour les premiers, bien qu'ils apprécient ce travail, ce n'est pas leur objectif de travailler avec les enfants. Ce n'est pas la même chose pour ceux qui ont une vocation pour l'éducation, ils vont profiter de cette expérience pour apprendre et expérimenter des choses qui leurs serviront pour leur futur métier. Malgré cela, l'accueil de loisir n'est pas l'école et inversement.

B- De l'animation aux apprentissages, différences entre l'accueil de loisir et l'école.

Bilan du projet « Dire pour agir »

La demande qui a été faite pour ce projet a été réalisée, des accessoires ont été créés et mis en valeur à l'aide d'une vidéo et de leur exposition lors de la *Journée de la femme*. La vidéo qui a été faite a beaucoup plu à la directrice du centre social et au public présent lors de la journée évènement.

Pour la directrice de l'accueil de loisir, le résultat et la manière dont ce projet a été mené est très satisfaisant mais il l'est moins pour une future enseignante. Le travail mené au point de vue production est bon mais en revanche je ne pense pas que les enfants aient fait des découvertes grâce à ce projet. Les activités n'ont pas été présentées de manière pertinente en permettant d'intéresser les enfants.

Je me pose des questions concernant l'intérêt qu'il a eu pour les enfants. Les enfants ont-ils saisi le thème et l'enjeu de ce projet ? Ont-ils découvert des choses grâce à celui-ci ?

Tout d'abord, je peux constater qu'il est moins évident de mener un projet en centre aéré qu'au sein d'une classe.

Le projet est réalisé par tous les enfants du centre car les animateurs n'ont pas forcément, tous les jours le même groupe d'enfants. A l'école, L'enseignant a un groupe bien défini

d'élèves qui assistent au projet et qui mène chaque étapes de celui-ci or en centre aéré, le même enfant ne mène pas systématiquement, les étapes du début à la fin.

Le temps de présence des enfants, en centre aéré et en classe n'est pas le même. L'enseignant peut assurer une continuité et il dispose de quatre jours de classe par semaine pour réaliser le projet avec ses élèves bien qu'il n'est pas uniquement cela à travailler mais aussi d'autres leçons. L'animateur ne dispose que d'une journée par semaine pendant la période scolaire et de dix à vingt jours pendant les périodes de vacances. Plus les enfants sont jeunes, plus il faut leur rappeler ce qu'ils ont fait lors des activités précédentes sans être sûr qu'ils s'en souviennent vraiment entre temps.

Les locaux et leur organisation diffèrent du centre aéré à l'école. Les animateurs doivent s'accorder pour se partager les différentes salles mises à leur disposition. Certains proposeront des activités physiques en salle de psychomotricité ou des activités créatrices dans des salles où il y a des tables. Mais ils n'ont pas vraiment de salle qui leurs est attitrées. En revanche, un professeur a une salle de classe à son entièrement disposition où il peut mener ses activités. Un planning est tout de même mis en place pour la salle de psychomotricité ou de sport. S'il a un projet en cours de réalisation, il sait qu'il a sa salle de classe pour le mener avec ses élèves, il sait où est rangé le matériel et où stocker ses réalisations. En centre aéré, c'est beaucoup plus compliqué car on ne peut pas vraiment stocker ses activités où on le souhaite.

La priorité aux apprentissages n'est pas la même en centre aéré et à l'école. Au centre aéré, l'équipe d'animation travaille avec les enfants l'autonomie, le savoir être en collectivité, apprendre à coopérer et à respecter les autres. Ces notions se retrouvent dans la plupart des accueils de loisir car ce sont des règles de vie qui permettent un bon fonctionnement de ces structures. Certaines structures tentent de rejoindre de manière complémentaire les objectifs de l'école en travaillant avec les enfants la motricité et la découverte de différentes cultures par exemple. Il existe une réglementation pour l'organisation des structures d'accueil de loisir mais il n'y aucun programme établit par le ministère jeunesse et sport pour mener ses activités. La priorité de l'école est de mener des apprentissages avec les élèves pour qu'ils acquièrent ainsi des connaissances et des compétences. Un programme est rédigé par l'éducation nationale et ils imposent des connaissances et des compétences qui doivent être acquises à la fin de chaque année et de chaque cycle. Les enseignants sont davantage contrôlés par rapport aux animateurs, l'inspecteur d'académie veille à ce que les programmes soient respectés. Le professeur doit réfléchir en amont aux activités qu'il va proposer aux élèves. Elles doivent être pertinentes et utiles pour les apprentissages. Egalement, il doit programmer toute son année de manière logique et bien organisée afin de favoriser les apprentissages des élèves. Parfois, on peut observer qu'en centre aéré, un animateur peut arriver le matin sans avoir prévu d'activité et il peut improviser sans réellement rendre de compte à sa direction, mais un enseignant doit avoir une trace écrite de toutes ses séquences afin de montrer une preuve du travail réaliser auprès des élèves, à l'inspecteur.

Selon, les compétences des animateurs, ils animeront davantage une catégorie d'activité plutôt qu'une autre. Le directeur conçoit une équipe selon les compétences qu'ils souhaitent disposer. Chaque animateur peut être spécialisé et ne proposer que des activités créatrices ou sportives. Cela ne s'applique pas à l'école. Comme on peut le voir dans la formation à l'IUFM et dans les textes ; un enseignant doit être capable d'enseigner et de proposer des apprentissages à ses élèves dans toutes les disciplines prévues au programme.

Bien que l'accueil de loisir ne soit pas l'école, il n'est pas néfaste pour les enfants bien au contraire, il est complémentaire. C'est pour cela qu'il s'agit d'une première expérience bénéfique et très intéressante pour les futurs enseignants.

C- Intérêts de cette expérience

Cette expérience m'a permis d'avoir une première approche du travail avec les enfants. Cela m'a apporté beaucoup de connaissances sur le public de maternelle de 3 à 5 ans. Il m'a permis d'avoir une première initiation à la démarche de projet et d'apprendre ce qu'il induit en préparation et en déroulement.

J'ai également eu l'occasion de travailler avec des partenaires très intéressants et formateurs tant dans le domaine social, artistique et de l'handicape ; avec qui j'ai pu échanger des observations et des réflexions.

Il existe des dispositifs qui permettent aux écoles et aux associations de travailler en partenariat avec des structures culturelles tel que les contrats CLEA qui sont mis en place avec l'aide de l'éducation nationale. Ils permettent aux élèves de rencontrer des artistes contemporains et leurs œuvres et de mener avec lui des projets artistiques.

Cette expérience m'a permis d'expérimenter le travail en projet qui m'a amené à me poser des questions sur cette pédagogie.

D- Questionnement provoqué par cette expérience

Pendant ces trois ans et demi d'animation, j'ai mené différents projets sans réellement me poser des questions sur les différentes manières dont ils pouvaient être menés et si je respectais bien une démarche de projet avec les enfants. D'après les consignes qu'on me donnait je recherchais une manière de réaliser le projet et je l'appliquais.

Suite à la formation de professeur des écoles, j'ai été amené à remettre en question ma pratique. Pourquoi ce que je pouvais proposer n'intéressait pas les enfants ? Est-il possible de leurs donner davantage d'autonomie ? Toutes les étapes du projet ont-elles été respectées ? Comment mettre en place un projet qui permet de travailler des apprentissages et qui apporterait des connaissances aux enfants ?

J'ai choisis de travailler ce mémoire sur la pédagogie de projet. Des recherches et des lectures ont été faites, elles m'ont permis de comprendre ce qu'est une véritable pédagogie de projet comment la réaliser, quels intérêts comporte-t-elle pour les élèves et qu'elles sont les dérives à éviter afin de proposer une démarche idéale à mes futurs élèves.

II- Qu'est ce qu'une pédagogie de projet

La pédagogie de projet est opposée aux pédagogies traditionnelles s'inspirant du behaviorisme.

Les méthodes traditionnelles se caractérisent par :

- ✓ Un enseignement frontal : le maître est face à ses élèves, dans une classe organisée en rangs alignés et comportant une estrade magistrale
- ✓ Un enseignement collectif, développant l'attention, la mémoire et le raisonnement
- ✓ Un dialogue sous forme d'interrogations / réponses entre le maître et les élèves mais rarement entre les élèves
- ✓ La règle est silence, obéissance et autorité

La pédagogie de projet propose une toute autre approche de l'enseignement et de l'apprentissage. Il s'agit d'une approche ciblé sur l'apprenant et non plus sur les contenus disciplinaires qu'un enseignant transmet à ses élèves, vu comme des « récipients vides » de connaissances. Selon Roger Cousinet (1881-1973): *« Apprendre n'est pas recevoir. L'apprentissage est actif. »*

Ne faisant pas partie d'un courant spécifique, on la retrouve dans les courants de pédagogie de l'école active (Célestin Freinet, instituteur primaire au début du 20ème siècle) et de l'école nouvelle. Ces courants proposent une autre vision de l'école où l'élève devient acteur de ses apprentissages.

Historiquement, John Dewey (1859-1952) est à l'origine de cette idée et elle est expliquée dans son ouvrage *Expériences et éducation* (1930). C'était un philosophe américain spécialisé en psychologie appliquée et en pédagogie. Son système philosophique se rattache au courant pragmatiste. Il montre l'importance de l'activité et de la valorisation de l'enfant. Sa méthode est celle du *« Learning by doing » (apprendre en faisant)*. Les activités proposées doivent intéresser l'enfant et avoir un sens pour lui. Il doit être engagé dans son apprentissage. Egalement, l'interaction entre les différents partenaires de travail est très importante dans cette pédagogie car on ne travaille pas ensemble sans communiquer.

Le projet confronte les élèves à des situations problèmes ou à une demande de réalisation d'un objet qui permettra de changer leur environnement.

Il y a des similitudes entre les projets réalisés à l'école et ceux réalisés dans les entreprises mais leur but diverge. Les entreprise recherche une meilleure productivité tandis qu'à l'école c'est l'acquisition des connaissances et de compétences qui prime.

Le mot « projet » apparaît dans les programmes du B.O., hors série n° 3 du 19 juin 2008.

Quelles sont les intérêts de cette pédagogie de projet et ses limites ? Est-elle pertinente dans l'enseignement des arts visuels à l'école élémentaire ?

A- <u>Ses intérêts ?</u>

- La pédagogie de projet met l'élève en activité.

A travers la phrase de HENRI WALLON ; *« Au commencement, était l'action. »*, ce fondateur de la psychologie de l'enfant en France montre que l'activité de l'enfant est essentiel dans ses apprentissages à l'école. Comme nous avons vu précédemment John Dewey était du même avis.

L'activité de l'élève est très importante dans cette démarche. A l'inverse, le rôle des élèves dans les pédagogies traditionnelles est passif. Il n'est pas à l'origine des actions demandées (par exemple faire des exercices) et il subit l'enseignement au lieu de le construire.

- La pédagogie de projet donne du sens aux apprentissages.

La pédagogie de projet permet à l'élève de faire le lien entre ce qu'il apprend à l'école et le monde dans lequel il vit. Souvent, on peut entendre les élèves se demander à quoi servent les connaissances qu'ils apprennent à l'école. Ils n'ont aucun sens pour les élèves. Comment appliquer ces connaissances dans la vie quotidienne ? Cette pédagogie permet de montrer aux élèves l'intérêt, par exemple, d'apprendre l'orthographe et la conjugaison pour écrire un article pour le journal scolaire de l'école qui sera lu par d'autres élèves (exemple de projet réalisé par Célestin Freinet dans sa classe).

Le projet a un objectif et il permet de répondre à un besoin exprimé par les élèves ou une personne extérieure à la classe. Il demande la réalisation d'un objet concret permettant de proposer une solution à un problème posé.

Un projet se compose des étapes suivantes :

- ✓ L'analyse d'un besoin et d'une situation
- ✓ La définition des objectifs et d'une solution
- ✓ Un choix des stratégies et des moyens (financier, matériel, organisationnelles)
- ✓ La réalisation
- ✓ L'évaluation

- La pédagogie de projet motive les élèves à travailler en classe.

L'enseignant peut proposer aux élèves de travailler sur un thème ou un sujet qui les intéressent, toute fois il garde un œil critique sur les propositions faites par les enfants et il valide celles qui sont pertinentes. En choisissant un sujet qui touche les élève cela les motive à travailler. Ils acquièrent des compétences et des connaissances en éprouvant du plaisir à travailler. Le professeur doit, selon EDOUARD CLAPAREDE (1873-1940), *« éveiller chez l'enfant le désir de résoudre un problème »* et le mener à *« une gymnastique désintéressée de l'esprit »*, c'est-à-dire que le seul objectif de l'élève n'est pas d'avoir la meilleure note mais d'apprendre pour le plaisir d'apprendre.

Cette démarche permettrait aux élèves de s'intéresser davantage à l'école et à leurs apprentissages et d'éviter le décrochage de certains qui n'éprouvent aucun plaisir à apprendre. Pour apprendre quelque chose, il faut en ressentir le besoin (*« loi du besoin »* selon E. CLAPAREDE) et l'utilité mais aussi le processus d'apprentissage ne doit pas sembler ennuyeux et rébarbatif.

Le passage par le jeu peu sembler à priori futile mais il est bénéfique et aide les enfants à apprendre et à retenir des savoirs.

- La pédagogie de projet place l'apprenant et sa construction du savoir au centre de la démarche de l'enseignant.

L'important dans cette pédagogie est l'apprenant et la manière dont il construit son savoir, en prenant en compte l'environnement dans lequel il évolue. Le jeune a un rôle important dans la pédagogie de projet car elle n'existe que par lui et pour lui-même. Le rôle du professeur n'est plus celui du détenteur du savoir et à qui revient la tâche de le transmette, il devient un guide et une personne ressource pour les élèves. D'après Roger Cousinet, *« pour que l'élève apprenne, il doit s'abstenir d'enseigner » ;* car les élèves apprennent par découverte et le mot « enseigner » reste attaché aux pédagogies traditionnelles et sa signification est :

« Faire acquérir une connaissance… de transmettre des connaissances » (définition du dictionnaire Le petit Larousse illustré ; édition Larousse, Bordas, 2008).

- La pédagogie de projet développe l'autonomie de l'apprenant.

Cette pédagogie répond aux demandes inscrites dans les programmes de 2008. L'autonomie est tout d'abord développer en maternelle, l'enseignant confie aux élèves des responsabilités et il encourage la prise d'initiative. Ils apprennent à exécuter en autonomie des tâches simples. Elle se poursuit dans les cycles suivants.

Aux cycles 2 et 3, l'autonomie fait partie des compétences du socle commun. Il s'agit de la septième compétence où il est demandé en cycle 2 de *« savoir échanger, questionner, justifier un point de vue »* et *« savoir travailler en groupe, s'engager dans un projet »* et au cycle 3 de *« respecter des consignes simples en autonomie ; montrer une certaine*

persévérance dans toutes les activités ; commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ; s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ».

Dans la pédagogie de projet, les élèves prennent des décisions avec l'aide de l'enseignant. Des tâches sont confiées à chaque élève et il doit les mener avec autonomie d'après ses compétences. D'après Philippe Meirieu, l'enseignant doit permettre aux l'élèves *« d'apprendre en les faisant faire ce qu'ils ne savent pas faire ».* L'élève apprend à prendre des initiatives dans la réalisation, à s'auto-évaluer afin d'ajuster de lui-même son geste pour atteindre les buts fixés. Attention, le professeur doit se demander quel degré d'autonomie pour quelle fin ?

- La pédagogie de projet développe la capacité de l'élève à coopérer et à trouver sa place dans une société.

Les élèves apprennent à travailler ensemble de manière autonome ce qui a pour conséquence de consolider le groupe classe et de créer une dynamique de travail. Les élèves se rendent compte que s'ils ne coopèrent pas ils ne réussiront pas à surmonter les problèmes et les difficultés rencontrés et ils ne parviendront pas à atteindre les objectifs du projet. Cette pédagogie comme le montre Jean Louis Martinand ; renvoie *« à des pratiques sociales de référence »*, à des activités sociales diverses, des rôles et des statuts sociaux. Dans la société, chacun joue un rôle important quelque soit la tâche qu'il doit réaliser. Aucune ne doit être sous-estimée car elle permet à la société de fonctionner. On retrouve cette logique dans une pédagogie de projet en classe où une tâche est attribuée à chacun (division du travail) mais il est important que chacune soit réalisée car toutes ont de l'importance pour la réussite du projet. A la différence du monde du travail, l'élève ne fait pas une tâche unique durant toute sa scolarité mais il s'entraîne à toutes les réalisés par tour de rôle car le but de l'école n'est pas de produire mais de former.

La coopération est importante dans la société car dans différentes branches de métier, l'individu est amené à travailler en équipe. Une entreprise est souvent composée de plusieurs personnes qui doivent éviter les querelles et travailler ensemble pour leur réussite. L'école est vue comme une microsociété avec ses règles et son organisation, ces mêmes principes se retrouvent chez celle-ci.

- La pédagogie de projet développe la persévérance des élèves.

La mission du professeur lorsqu'il propose aux élèves de travailler sur un projet est de faire en sorte qu'ils se l'approprient. Il ne faut pas que le projet soit vu comme un objet étranger qui leur est imposé mais plutôt comme quelque chose qui leur est familier et sur lequel ils ont envi de travailler.

La persévérance dépend de la motivation de l'élève à finir ce qu'il a entreprit. Elle dépend de l'engagement qu'ils manifestent à l'égard de ce projet. Ce dernier demande beaucoup de

temps pour être réaliser, le rôle du professeur est d'entretenir la motivation des élèves et la rallumer chez ceux qui l'ont perdu. Il leur rappelle le but de leur travail et il les incite à montrer leurs capacités pour qu'ils soient fiers d'eux-mêmes et des efforts qu'ils ont déployés.

L'enfant apprend ainsi le plaisir du travail bien mené et de la satisfaction d'avoir réussi à surmonter les obstacles qui se sont dressés devant lui. L'élève a l'impression d'avoir grandi et il acquiert une plus grande confiance en lui.

Pour développer la confiance en soi d'un élève, il faut lui permettre de se mettre en valeur et qu'ils prennent conscience qu'il a des capacités et des qualités. Les pédagogies traditionnelles ont souvent rabaissées les élèves en difficultés en les qualifiant de « cancres ». Ainsi cela a diminué leur estime de soi ; découragés, ils étaient persuadés de n'être bon en rien.

- La pédagogie de projet laisse la place à l'erreur.

Dans les pédagogies traditionnelles, les erreurs plus souvent appelées « fautes » sont à éviter. Elles n'ont pas leur place dans le processus d'apprentissage où l'élève reçoit un savoir et l'applique tel qu'il lui a été enseigné. Tel est la logique des usines qui demandent à leur ouvrier de réaliser « zéro défaut ».

L'erreur fait partie de la vie, il nous est arrivé de nous tromper, de faire des mauvais choix et de privilégié un chemin plutôt qu'un autre. A partir de ses erreurs se construit l'expérience et on apprend des choses de celle-ci. Selon J-P. Boutinet : *« La pédagogie de projet se veut être une pédagogie de l'incertitude »*, car on ne sait pas encore lorsqu'on effectue une tâche si c'est bien celle-ci qui permet de répondre aux objectifs du projet de la manière la plus juste. Célestin Freinet avait mis en place une méthode par *« Tâtonnement expérimentale »*, afin que ses élèves puissent expérimenter différentes pistes possibles pour trouver le meilleur moyen pour répondre au projet. Lorsqu'on réalise des expériences ont ne trouve pas la solution du premier coup, des erreurs sont faites mais elles permettent d'approcher du but pour l'atteindre. C'est en faisant des erreurs qu'on apprend à ne plus en faire.

Dans la pédagogie de projet, l'erreur fait parti du processus d'apprentissage et elle a un rôle formateur.

La pédagogie de projet a beaucoup d'avantage et de qualités par rapport aux pédagogies traditionnelles mais elle n'est pas parfaite et si on ne la mène pas de manière rigoureuse et bien réfléchi, on peut être amené à rencontrer des dérives.

B- <u>Ses limites ?</u>

- La dérive productiviste.

Le projet peut devenir une fin en soi. Les objectifs qui étaient de construire des savoirs, sont devenus la réussite du projet à tous prix. Un dilemme se pose : *Réussir ou comprendre ?*, PHILIPPE PERNOUD, revue animation et éducation, n°214, janvier-février 2010, p 14 ; où il montre la difficulté de concilier, l'envie de réaliser une production réussie et la formation des élèves sans en privilégier l'une par rapport à l'autre. Bien sûr, l'idéal serait de réussir et de comprendre. L'enseignant doit équilibrer sa démarche d'après deux logique où *« le projet n'est pas une fin en soi, c'est un détour pour confronter les élèves à des obstacles et provoquer des situations d'apprentissages » ;* mais pour un « vrai »projet, sa réussite devient un enjeu fort pour les élèves.

On demande aux élèves de produire des objets qui répondent à la demande en évitant les défauts. On entre dans une logique d'entreprise, où l'élève devient un OS (ouvrier spécialisé) qui doit réaliser une tâche qui ne fait pas appel à ses capacités intellectuelles puisqu'on lui a dicté de A à Z, comment la réaliser sans erreurs. L'élève devient un simple exécutant auquel on ne demande pas de réfléchir à ce qu'on lui demande de faire. Ce qui est le plus important est de bien produire. Il n'y a pas de place pour l'erreur qui pourtant permet d'apprendre.

- La dérive techniciste.

Le professeur en cherchant la réussite du projet et en ne faisant pas confiance à ses élèves, on peut imposer une manière de réaliser le projet, au lieu de leur laisser l'initiative de réfléchir aux différentes pistes possibles.

L'enseignant peut estimer qu'une réflexion autour des différents moyens qui peuvent être mis en œuvre pour réaliser le projet peut représenter une perte de temps et qu'il sera plus efficace qu'il réfléchisse lui-même à ses moyens. Ainsi, il sous-estime les capacités de ses élèves.

Définir un projet dans les moindres détails est très difficile pour l'enseignant et même impossible car il dépend de la manière dont les élèves souhaitent le mener, de leurs propositions et de leur logique d'apprentissage. Il peut uniquement établir une ligne de conduite et le cadre à ne pas dépasser afin de respecter l'échéance du projet. Pourtant, on peut voir dans des classes, des projets réfléchit entièrement par l'enseignant où les élèves n'ont pas été consultés et n'ont pas eu leur mot à dire.

- La dérive spontanéiste.

L'enseignant qui veut faire plaisir à ses élèves peut sans le vouloir travailler sur un projet qui n'apporte pas les connaissances inscrites dans les programmes. Le choix du projet est très important et le professeur doit se demander s'il est pertinent dans le cadre des apprentissages à réaliser dans sa classe. Tous les sujets de projet ne permettent pas d'y inscrire des apprentissages visés à l'école.

- Difficultés de mise en œuvre pour certains enseignants.

Pour certains enseignants, dont les nouveaux, mener un projet peut faire peur. Ils peuvent avoir peur que ce projet échappe à leur contrôle ainsi il préfère le programmer du début à la fin. Cette planification excessive ne répond plus aux caractéristiques d'une démarche de projet où celui-ci est conçu par l'élève.

La difficulté de l'enseignant est de trouver un équilibre entre une pédagogie de projet non-directive et une pédagogie de projet trop directive. Il doit apprendre à laisser une marge de manœuvre aux élèves, sans cela cette pédagogie perd son sens.

Lors de leur formation, les futurs enseignants ne sont pas entraînés et formée à concevoir une démarche de projet. N'ayant pas reçu une formation suffisante, il ne préfère pas la mettre en œuvre dans leur classe. Bien que les méthodes d'enseignements aient évolué, les pédagogies de projet restent marginales mais peu à peu elles se développent.

- Un projet dont on en voit plus la fin.

C'est très important de fixer un cadre à un projet celui-ci est inscrit dans le cahier des charges. On peut très vite être victime d'une dérive. Un projet est très riche, on peut travailler énormément de chose grâce à lui car chaque élément peut amener à des apprentissages et en voulant tout faire l'enseignant disperse le projet et n'en voit plus la fin.

C'est pour cela qu'un projet a toujours une date d'échéance à respecter. Le professeur met volontairement des apprentissages de côté qui seront vu à un autre moment car ces derniers ne sont pas indispensables à la réalisation du projet.

Après cette définition de la pédagogie de projet, de ses avantages et de ses inconvénients ; on constate néanmoins qu'elle peut être intéressante à mettre en place dans une classe. Notre propos nous amène à nous demander s'il est pertinent de la mettre en œuvre pour l'enseignement des arts visuels ?

C- <u>La pédagogie de projet en arts visuels</u>

L'enseignant peut travailler les arts visuels de la manière qu'il le souhaite mais il est plus pertinent de les travailler à travers une pédagogie de projet.

Observation d'une séance d'arts visuels en petite section de maternelle

Lors d'un stage en petite section de maternelle, l'enseignante proposer à ses élèves, des ateliers permettant de travailler le geste. Elle montrer une œuvre (par exemple : une toile

de Jackson Pollock) et elle proposait aux élèves de reproduire ce geste. Puis la séance suivante, elle présentait une œuvre d'un autre artiste gestuel.

Le professeur aurait pu mettre en place un projet à travers lequel les enfants découvrent les différentes gestuelles possible en expression plastique et que toutes ces expérimentations permettent à l'élève de trouver sa manière de créer avec ses propres gestes qui sont encore instinctifs et spontanés à cet âge.

Les séances auraient davantage de sens pour l'enfant qui a besoin de le construire à cet âge et d'être plus conscient de la continuité des séances.

Les arts visuels ne s'apprennent pas, ils se vivent à travers des essais et des expérimentations. Les artistes travaillent souvent sous forme de projet. Ils « projettent » de réaliser un ensemble d'œuvre pour répondre à une demande ou à un besoin formuler par une personne ou une structure.

La pédagogie de projet est une manière d'amener des apprentissages et des connaissances de manière vivante en lien avec la réalité. L'art est l'expression de la vie, d'une idée, d'une réalité vu par l'artiste. Pablo Picasso a réalisé de très belles œuvres en s'inspirant de ce qu'il a vécu. C'est une visite au musée d'art primitif qui influencera ses œuvres cubistes. La toile Guernica permet à l'artiste de dénoncer les bombardements allemands qui ont eu lieu dans la ville sainte des Basques (Guernica) en Espagne, le 26 avril 1937. Cet évènement a beaucoup touché l'artiste et il a souhaité montré les horreurs de la guerre et riposter à cette attaque à l'aide de son pinceau.

Le premier médium d'un artiste est la vie et la société dans laquelle il vit donc pourquoi ne pas amener les élèves à la création à travers un projet qui ait un lien avec ce qu'ils vivent au quotidien ?

L'enseignant peut choisir de mener un projet artistique qui sera présenté au sein de l'école mais il peut décider de participer à un projet CLEA (Contrats Locaux d'Education Artistique). Ce type de contrat propose à une classe de travailler en partenariat avec un artiste ou un responsable culturel. L'éducation nationale est l'un des acteurs qui mettent en place ces projets.

Les principes des classes CLEA sont les suivant :

- Rencontrer le monde de la culture
- Investir tout le champ de la culture
- Avoir une distance critique
- Réaliser
- Associer un ensemble de discipline, savoir animer par ce projet en donnant du sens au travail scolaire
- Adopter une démarche authentique d'expression

III- Un projet autour de la journée de la Femme pouvant être proposé dans une classe

Une association organise une journée de la Femme afin de sensibiliser les habitants du quartier autour des droits de la Femme. La classe participe à cette manifestation, la responsable demande à la classe de travailler sur le thème de la parure.

Ce projet peut être proposé en cycle 3. L'avantage que présente ce projet est qu'il permet de travailler un certain nombre de discipline demandé au programme (l'Histoire, la géographie, la culture humaniste, les arts visuels, l'Histoire des arts, les techniques usuelles de l'information et de la communication et l'instruction civique et morale.

Les élèves seront amenés à faire des recherches à propos d'autres cultures et comprendre la signification de certaines parures.

« La culture humaniste ouvre l'esprit des élèves à la diversité et à l'évolution des civilisations, des sociétés, des territoires, des faits religieux et des arts ; elle leur permet d'acquérir des repères temporels, spatiaux, culturels et civique… Elle développe chez les élèves, la curiosité, sens de l'observation et esprit critique… »

Suite à ses recherches les élèves seront amenés à créer des parures qu'ils auront complètement imaginées en s'inspirant de leurs recherches.

« Les pratiques artistiques individuelles ou collectives développent le sens esthétique, elle favorise l'expression, la création réfléchie, la maîtrise du geste et l'acquisition de méthodes de travail et de techniques … Elles sont éclairées, dans le cadre de l'histoire des arts, par une rencontre sensible et raisonnée avec des œuvres considérées dans un cadre chronologique. » Page 24 du B.O. 2008, rubrique Culture humaniste.

Au cours du projet, Les élèves auront l'occasion de rencontrer des œuvres au musée du quai Branly, la visite des expositions suivantes sont programmées : *Samouraï, armure du guerrier ; Maori, leurs trésors ont une âme ; L'orient des femmes vu par Christian Lacroix.*

« La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par la rencontre et l'étude d'œuvres diversifiées relevant des différentes composantes esthétiques, temporels et géographiques de l'histoire des arts. Conjuguant pratique diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design et arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs, et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre

d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts. » Page 25 du B.O. 2008, rubrique Pratiques artistiques et histoire des arts.

Dans l'exemple de projet présenté, on imagine que les idées viennent des élèves et ne sont pas dictées par le professeur.

Objectifs du projet :

- Acquérir des connaissances historique et géographique concernant divers civilisations
- Découvrir différentes cultures et pays, savoir les situer sur une carte et dans le monde
- S'exprimer à travers la production de travaux artistiques
- Apprendre à travailler en projet et répondre à une demande
- Découvrir et apprendre des éléments de l'histoire des arts ciblés sur l'histoire du costume et de la parure
- Expérimenter divers matériaux

Compétences visées :

- Développer les qualités artistiques des élèves
- Développer la créativité, le sens esthétique et l'esprit critique des élèves
- Apprendre à respecter les diversités culturelles
- Apprendre à faire une recherche documentaire sur internet
- Créer en utilisant différentes matières
- Savoir prendre des initiatives
- Développer la persévérance et la motivation des élèves
- Développer l'autonomie et la persévérance des élèves

Compétences requises :

- Avoir des notions en Histoire
- Avoir quelques bases de culture artistique

A- <u>Première Séance : Jeu découverte sur le thème des accessoires et de la parure</u>

- <u>DEVINER CE QUI EST CACHE PAR LE TOUCHER</u>

Objectifs de la séance : Introduction au projet, sensibiliser les élèves à l'art quotidien : les bijoux et accessoires (les parures).

Compétence visée : développer le sens du toucher

Compétence mis en œuvre : les représentations des enfants

Durée du jeu : 15 minutes

Rôle de l'enseignant : Meneur

Matériel :

- ✓ Des pots et des sceaux
- ✓ Des sachets de poubelle noirs
- ✓ Divers accessoires (collier, bague, ceinture, sac, bracelet, chapeau, boucles d'oreilles, écharpe, pince, barrettes, chaîne, Pancho, serre-tête)

Déroulement :

Des accessoires sont cachés dans des pots ou des seaux recouverts d'un sachet plastique pour que les élèves ne puissent pas les voir. Les élèves ignorent la nature des objets cachés.

Le professeur propose aux élèves de former des groupes de 6 élèves.

Un élève de chaque groupe vient toucher un des objets. Ensuite quand l'enseignant le dira, chaque élève ayant touché l'accessoire essaye de deviner avec l'aide de son équipe quel est la nature de l'accessoire en citant les caractéristiques qu'ils ont pu constater grâce au toucher. L'élève ayant touché l'accessoire écrit la réponse sur l'ardoise et au signal de l'enseignant, chaque groupe lève son ardoise. Il en va de même pour les autres accessoires.

Le professeur donne un point aux équipes qui ont donné la bonne réponse. A la fin du jeu, Le professeur fait le total des points pour chaque équipe et donne les scores.

L'enseignant dévoile enfin les objets et il demande aux élèves comment appelle-t-on cette catégorie d'objet (des accessoires), puis il propose une seconde activité.

- <u>COMMENT PORTER LES ACCESSOIRES : TROUVER UNE MANIER ORIGINALE DE LES PORTER</u>

Objectifs de la séance :

- Comprendre comment un accessoire se porte
- Imaginer différentes manières de porter un accessoire en faisant parler son imagination

Compétences visées :

- Développer l'utilisation un appareil photographique chez l'élève
- Développer l'imagination
- Développer la confiance en soi et apprendre à se mettre en valeur
- Savoir s'imposer dans un groupe

Durée : 30 minutes

Rôle de l'enseignant : meneur et observateur

Matériel :

- ✓ Divers accessoires
- ✓ Des appareils photographiques

Déroulement :

Les objets avec lesquels les élèves ont joués font parti de la catégorie des accessoires. Le professeur propose un autre jeu.

Chaque élève de chaque groupe va venir choisir des accessoires et les porter soit de la manière dont ils doivent être porté soit ils peuvent inventer une autre manière de les porter.

Un élève sera responsable de l'appareil photographique et il prendra en photographie ses camarades. Les membres du groupe seront chacun leur tour responsable de l'appareil et tout le monde doit être pris en photo. Avant de commencer, il explique quelques notions en photographie *(voir annexe 1 Principes généraux extrait du manuel La photographie cycle 3)*.

L'enseignant leurs explique les notions de cadrage, de point de vue et de lumière en photographie.

C’est une activité qui doit se passer dans le calme, l’enseignant leur exprime sa confiance ; et il les laisse en autonomie.

Le professeur observe les élèves et leurs donne des conseils s’ils en font la demande et il veille que les élèves ne se disputent pas pour prendre tel ou tel accessoire.

IMPRESSION DES PHOTOGRAPHIES

Objectifs visés :

- S’approprier un environnement de travail informatique
- Apprendre les fonctions d’impression d’image
- Créer, produire des données et des images

Compétences visés :

- Faire un choix et reconnaître une photographie de bonne qualité

Durée : 10 à 15 minutes

Matériel :

- ✓ Les ordinateurs de la salle d’informatique
- ✓ Feuilles blanches
- ✓ Imprimante
- ✓ Appareils photographiques
- ✓ Câble USB des appareils

Lorsque chaque élève a été photographié avec des accessoires, le professeur leurs propose de se rendre en salle d’informatique. Il explique la manière dont les élèves doivent procéder afin de pouvoir voir leur photographie à l’écran.

« Je vous donne le câble pour relier l’appareil photographique à l’ordinateur. Si vous avez besoin d’aide dites le moi. Normalement une fenêtre doit s’afficher en vous demandant ce que vous souhaitez faire. Vous cliquez sur « ouvrir le dossier ». Une fenêtre s’affiche et vous pouvez voir vos photographies. Vous cliquez deux fois sur la photographie avec votre souris afin de voir un aperçu de celle-ci. Vous regardez toutes vos photographies et vous choisissez les mieux réussies et celles que vous préférez pour les imprimer.

Pour imprimer, vous cliquez une fois sur le bouton de gauche de votre souris puis sur le bouton de droite. Un menu va s’affichez et vous cliquez sur imprimer. »

Les élèves choisissent les photographies qu'ils souhaitent imprimer.

PRESENTATION DES PHOTOGRAPHIES ET DEBAT

Objectifs visés :

- Pratiquer une forme d'expression en arts visuels : la réalisation d'une affiche.
- Présenter son travail à l'oral devant la classe et en groupe

Compétences visées :

- Savoir s'exprimer à l'oral devant la classe et en groupe
- Développer la créativité
- Développer l'esprit critique des élèves

Compétences requises :

- Connaître des éléments d'organisation d'une affiche
- Savoir écrire un texte de 5 à 10 lignes

Durée : 15 minutes

Rôle de l'enseignant : Observateur et personne ressource

Matériels :

- ✓ Affiches
- ✓ Feutres
- ✓ Photographies imprimée

Déroulement :

En groupe : Les élèves retournent en classe avec leurs photographies. Le professeur demande aux élèves de faire une affiche avec leurs photographies et d'écrire une ligne pour présenter chaque cliché. Tout d'abord, ils l'écrivent au brouillon et ils demandent au professeur s'ils peuvent l'écrire au propre.

Il demande à chaque groupe de choisir la personne qui collera les photographies, celle qui écrira le texte, celle qui décorera l'affiche et qui la présentera à l'oral au tableau (répartition des tâches).

Il précise que ces affiches seront exposées dans le couloir pour présenter le travail qu'ils ont réalisé et le projet à venir.

Le professeur observe chaque groupe et apporte son aide à ceux qui en exprime le besoin.

En groupe classe : Lorsque les affiches sont terminées chaque groupe passe au tableau expliquer leur travail. Les autres élèves peuvent leur poser des questions.

A la fin des exposés, l'enseignant sensibilise les élèves au projet. « A partir de ce travail, nous allons mener un projet qui nous a été proposé par une association. Je vous expliquerais ce projet lors du prochain cours mais vous pouvez essayer de deviner de quoi il peut s'agir. »

Séance 2 : Présentation et réflexion autour du projet

Objectifs visés dans la séance :

- S'engager dans un projet individuellement et collectivement
- Apprendre à mener un projet en groupe

Compétences visées :

- Apprendre à organiser un projet
- Utiliser l'outil informatique pour rédiger un texte
- Mettre en valeur ses compétences

PRESENTATION DU PROJET ET ELABORATION DU CAHIER DES CHARGES

Objectifs visés :

- Apprendre à réaliser un cahier des charges

Compétences visées :

- Savoir s'impliquer dans la création d'un projet collectif
- Prendre part à une discussion devant les autres, écouter les idées des autres, formuler et justifier son point de vue

Durée : 30 minutes

Rôle de l'enseignant : Meneur et observateur

Matériel :

- ✓ Le tableau et des craies

Déroulement :

Le professeur demande à un élève de rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente (le jeu du toucher, découverte des accessoires, les prises photographiques pour la réalisation d'affiches).

Ensuite, il demande aux élèves s'ils ont des idées à propos du projet qu'ils vont mener. Il inscrit au tableau les remarques pertinentes des élèves.

Enfin il présente le projet : « Une association a demandé que notre classe participe à une journée qu'elle organise sur le thème de l'égalité homme/femme. La contrainte qui nous est posée est de travailler sur le thème des parures. Cette association souhaite sensibiliser la population sur le droit des femmes. »

Le professeur demande aux élèves comment pourraient- ils travailler sur le sujet. L'enseignant fait appel aux idées et aux représentations des élèves. Il souhaite que les élèves élaborent avec lui le projet. Par exemple l'idée retenue peuvent être de travailler sur les parures portaient dans différentes régions du monde et à différentes époques.

L'objectif du projet est fixé, il s'agit de créer des parures en s'inspirant de ceux que peuvent porter les hommes et les femmes dans le monde. A partir de l'objectif, le professeur explique aux élèves qu'il faut élaborer un cahier des charges.

Un cahier des charges permet de réfléchir à la manière dont va être mené le projet et de pointer les contraintes imposées au projet. Les élèves doivent établir un échéancier avec l'aide de l'enseignant pour planifier les différentes tâches qui seront mises en œuvres et établir un calendrier pour effectuer ces dernières.

Les questions suivantes peuvent être posées pendant ce débat :

- *Combien de temps dispose-t-on pour réaliser ce projet ?*
- *Que mettre en œuvre pour répondre à la demande ?*
- *Par quels moyens répondre à la demande ?*
- *Quelles sont les étapes nécessaires pour réussir le projet ?*
- *Par où commencer ?*
- *Quel est le but de ce projet ? Quel en est son intérêt ?*
- *Comment s'organiser afin de mener à bien le projet ?*

Le cahier des charges pour ce projet peut être celui-ci :

Objectifs du projet : Créer des parures en s'inspirant de parures porter par les hommes et les femmes dans le monde. L'action a pour thème l'égalité entre hommes et femmes, le problème peut être comment montrer cette égalité à travers les accessoires ?

Durée pour réaliser le projet : 3 mois

Contraintes du projet : produire des collections cohérentes et originales. S'inspirer des costumes traditionnels.

Organisation du travail : en groupe de 4 élèves avec répartition des tâches, chaque groupe travail sur une région du monde à une époque donnée. Toutes les régions et les époques ne pourront pas être traitées.

Matériel nécessaire : du tissu, des fils, des perles, des matériaux de récupération, des plumes, de la colle, des marqueurs à tissus, des boutons, du fil, des aiguilles, etc.

Etapes de travail :

- Rédaction du projet et d'un échéancier ; choix pour chaque groupe de la région et de l'époque qu'ils vont traiter à travers ce projet.
- Recherche documentaire concernant les différentes parures portées par les hommes et les femmes à travers différentes cultures.
- Dessin de croquis de parures imaginés par les élèves et description de leur création
- Pratique : création des parures
- Visite d'une exposition d'un musée
- Finition des accessoires et remédiation de la production
- Réflexion sur la mise en valeur et la présentation des accessoires
- Présentation des accessoires
- Bilan du projet

Cette séance alterne des moments de travail de réflexion en groupe et de mise en commun des idées en groupe classe afin d'arriver à l'acceptation par l'ensemble de la classe, du déroulement du projet et de son écriture.

Pendant la phase de mise en commun, les élèves copient au brouillon sur leur cahier les différents éléments du projet.

- <u>REDACTION ET IMPRESSION DU PROJET</u> :

Objectifs visées :

- Apprendre à rédiger un projet en groupe classe

Compétences visées :

- Utiliser l'outil informatique pour rédiger un texte(logiciel de traitement de texte)

Durée : 15 minutes

Rôle du professeur : Personne ressource

Matériel :

- ✓ Brouillon du projet
- ✓ Ordinateurs de la salle d'informatique
- ✓ Imprimantes
- ✓ Feuilles blanches

Déroulement :

Le projet est écris au brouillon. Il est temps de le taper à l'ordinateur afin de l'avoir au propre dans le cahier des élèves.

Les élèves se rendent en salle d'informatique accompagnés de l'enseignant.

Chaque groupe s'installe à un ordinateur ; avec l'aide de l'enseignant, il rédige les différentes parties du projet et ils l'impriment.

« Vous devez cliquer sur « démarrer » puis sur « word ». Le logiciel de traitement de texte s'affiche sur votre écran. J'écris sur le tableau comment écrire le projet. Quelles normes vous devez respecter. Nous allons reprendre ensemble le brouillon du projet et écrire celui-ci au propre ensemble pour que tout le monde ait le même texte. »

Lorsque la rédaction est finie, le texte est imprimé. Les élèves retournent en classe et range leur documents dans une pochette réservé à cette usage.

CHOIX DES THEMES PAR LES ELEVES :

Objectifs visés :

- Participer à un projet collectif

Compétence visée :

- Savoir s'exprimer devant le groupe classe
- Savoir choisir et prendre des décision

Le professeur demande aux élèves quelles civilisations, cultures ou époques pourraient être travaillé par chaque groupe. L'enseignant note les propositions des élèves au tableau. Enfin il demande à chaque groupe de choisir l'une des propositions.

Par exemple, les groupes peuvent choisir les idées suivantes :

- ➢ Les parures en orientales
- ➢ Les parures japonaises
- ➢ Les parures en Amérique du sud (les indien)
- ➢ Les parures en France au moyen âge

- Les parures du Nord
- Les parures en Afrique du sud de nos jours
- Les parures russes
- Les parures des années folles aux Etats Unis

Une fois que chaque groupe a choisi un thème, le professeur montre sur une carte ou ce situe le Japon, les pays orientaux, l'Amérique du sud, l'Afrique du sud, la Russie et les Etats Unis par rapport à la France.

Sur la frise chronologique de la classe, il situe les différentes époques (1920, le Moyen-âge et la période avant 1492 où il y avait le plus de peuple amérindien) choisies par rapport à ce qu'ils ont déjà appris.

Séance 3 et 4 : Recherches documentaires sur les différentes civilisations, époque et sur la condition des femmes

Objectifs visés :

- Ouvrir l'esprit des élèves à la diversité et à l'évolution des civilisations, des sociétés et des arts
- Découvrir des civilisations et leurs formes d'arts
- Acquérir des connaissances historique et géographique concernant divers civilisations

Compétences visées :

- Être capable de rechercher des informations sur un sujet et les mettre en liens
- Rechercher et trouver les documents nécessaires dans une bibliothèque
- Utiliser l'ordinateur afin de recueillir des informations sur un thème

Compétences requises :

- Maîtriser les fonctions de bases d'un ordinateur

Matériel :

- ✓ Salle informatique (ordinateur, imprimante, feuilles)
- ✓ Bibliothèque (livre)
- ✓ Grandes affiches
- ✓ Colle, ciseaux, feutre, marqueurs, crayons de papier, cahier de croquis

Déroulement :

- *1ERE PHASE : RECHERCHES DOCUMENTAIRES*

(Durée 20 minutes)

Pour commencer la séance les élèves proposent l'idée de faire des recherches à la bibliothèque afin de trouver des renseignements sur les différentes civilisations et époques, dans les livres et les revus.

Les élèves prennent un cahier de note afin de prendre note de certains renseignements et l'enseignant leur donne l'idée de faire des croquis des images intéressantes.

Le professeur peut donner à chaque groupe une pochette dans laquelle il y a des œuvres d'arts qui relatent les cultures ou les époques recherchées.

Pour le groupe qui travaille sur les parures du moyen âge en France :

L'enseignant peut remettre aux élèves un dossier comportant des reproductions du livre Les très riches heures du Duc de Berry. Il propose aux élèves de faire des recherches dans les livres mais aussi ensuite sur internet à propos de ce livre afin de comprendre quelle est son origine. (Annexe 2)

Pour le groupe qui travaille sur les parures japonaises :

Le dossier peut comporter des estampes japonaises sur lesquelles les élèves peuvent travailler. (Annexe 3)

Pour le groupe qui travaille sur les parures africaines :

Le dossier comportera des photographies d'art premier et de tenue traditionnelles : les masques africains et les boubous. (Annexe 4)

Pour le groupe qui travaille sur les parures russes :

Des photographies et des portraits d'empereur peuvent être proposés. (Annexe 5)

Pour le groupe qui travaille sur les parures du Nord :

L'enseignant peut leur remettre un dossier comportant des photographies de tenues traditionnelles et de l'exposition au centre d'histoire locale de la ville. (Annexe 6)

Le professeur a un rôle d'observateur et de personne ressource, il peut aider les élèves qui ont des difficultés à repérer où se situe les renseignement qu'ils trouvent dans le temps.

(Durée 20 minutes)

A la fin de la recherche à la bibliothèque, les élèves demandent à l'enseignant s'ils peuvent aller en salle d'informatique afin de compléter leurs recherches sur internet. L'enseignant les met en garde qu'ils doivent faire attention aux renseignements qu'ils trouvent car on trouve toute sorte de chose sur internet vraies et fausses.

Les élèves doivent prendre des notes des renseignements concernant la civilisation sur laquelle ils travaillent, choisir cinq à six images qui illustrent bien les parures types de

chaque civilisation pour les imprimer. Ils doivent également essayer de comprendre le sens de ces parures.

- 2EME PHASE : REALISATION D'AFFICHES DE PRESENTATION DE CHAQUE THEME ET REALISATION DE CROQUIS DE PARURE IMAGINE PAR LES ELEVES.

Préparation des affiches. (Durée 20 minutes)

Afin que chaque groupe montre ses recherches aux autres, les élèves proposent de faire des affiches de présentation de chaque civilisation et chaque époque étudiée à l'aide des renseignements et des images de la séance précédente.

Pour avoir une idée des parures qu'ils vont créer, ils proposent de faire des croquis. Cela va leur permettre de se confronter aux problèmes que rencontre chaque artiste, artisans et styliste comme créer l'idée dessiner sur le papier. En faisant ces croquis, ils auront l'occasion à réfléchir aux matériels qu'ils auront besoin pour les séances précédentes

Présentation des affiches et débat (Durée 20 minutes environ)

Quand tous les groupes ont finis de faire leur affiche, ils passent chacun leur tour expliquer leurs recherches et comment vont-ils travailler, quel genre de parures, ils pensent créer.

L'enseignant autorise les élèves à poser des questions et de faire des remarques constructives pour aider le groupe dans son travail. Il rappelle aussi que le but de ce projet ce n'est pas le groupe qui fera les plus belles parures gagnent mais qu'il s'agit d'un travail d'équipe et qu'il faut s'entre-aider.

Les groupes proposent de créer les parures suivantes :

- Année folles, années 1920 : des serre-têtes, des chapeaux et des bijoux
- Japon : des accessoires de coiffure, des coiffes et des ceintures
- Les indiens d'Amérique du Sud : des coiffes à plumes, des colliers et des bracelets
- Le Moyen âge en France : des coiffes et bijoux
- Afrique : des masques et des coiffes de boubous
- Russie : des coiffes et des toques
- Nord-Pas- de-Calais : des coiffes en dentelles

Les élèves remettent une liste de matériel qui leur sera nécessaire pour créer leurs parures.

Les affiches sont accrochés dans la classe afin que les élèves gardent en vue leurs objectifs de création.

<u>Séance 5 et 6 : Création de parures</u>

Objectifs visés :

- Développer les capacités d'expression des élèves par les pratiques plastiques
- Expérimenter divers matériaux
- Faire preuve d'imagination

Compétences visées :

- Trouver des solutions pour assembler les différentes pièces d'un objet

Compétences requises :

- Les connaissances acquises pendant la recherche documentaire

Durée : 30 minutes chacune

Matériel :

- ✓ Colle, ciseaux, agrafeuse, agrafes
- ✓ Croquis des parures
- ✓ Carton fin
- ✓ Plumes
- ✓ Tissus (satin, imitation soie, imitation fourrure, à motif africain, voilage)
- ✓ Dentelle
- ✓ Perles de toutes sortes
- ✓ Boutons de toutes sortes
- ✓ Pâte à sel (farine, eau, sel)
- ✓ Aiguille, fils de couture
- ✓ Carton plume
- ✓ Peinture acrylique, pinceaux, pots, tabliers, nappe

Déroulement :

Les élèves prennent leurs croquis. Les tables sont installées par groupe de 4 afin de formé une grande table de travail par groupe. L'enseignant remet le matériel demandé à chaque groupe.

Dès qu'ils ont le matériel, les élèves peuvent commencer à créer. Le professeur insiste sur l'idée qu'ils doivent s'inspirer des parures traditionnelles mais qu'ils ne doivent pas les imiter, ils faut qu'ils les transforment comme ils le souhaitent.

Le professeur veille que le travail s'effectue dans le calme. Les élèves sont autorisés à se lever pour revoir les images qu'ils ont collées sur les affiches.

L'enseignant à un rôle d'observateur et donne son aide aux élèves qui le lui demande. Egalement, il peut aller voir chaque groupe pour voir si les créations avancent et s'il n'y a

pas de soucis. En cas de soucis, le professeur par le dialogue avec l'élève l'aide à faire émerger la solution de son problème.

Le professeur attribut une caisse à chaque groupe pour qu'ils puissent ranger leur création afin qu'elles ne soient pas perdus.

Séance 7 et 8 : Préparation de la visite et visite d'expositions au Quai Branly de Paris (voir annexe 7)

Objectifs visés :

- Apporter des connaissances artistiques et culturelles aux élèves (constitution d'un musée personnel)
- Montrer aux élèves l'accessibilité des œuvres

Compétences visées :

- Apprendre à observer, à interroger et à comprendre une œuvre et la démarche de l'artiste
- Se familiariser à la visite de musée et d'exposition

Compétences requises :

- Savoir se concentrer et écouter un guide ou l'enseignant

Durée : 20 minutes de préparations à la visite + une journée de sortie scolaire

Matériel :

- ✓ carnet de croquis des élèves
- ✓ crayons de papier et de couleurs
- ✓ Affiches des expositions (annexe)

Déroulement :

- SENSIBILISATION AUX EXPOSITIONS DU MUSEE DU QUAI BRANLY

L'enseignant distribue aux élèves les affiches de présentations des expositions. Puis il explique qu'une sortie est prévue avec la classe pour aller voir cette exposition.

Tout d'abord, il explique ce qu'est le musée du Quai Branly aux élèves :

« Il est appelé également le musée des arts et civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques (civilisations non occidentales) est situé quai Branly dans le VIIe arrondissement de Paris, au pied de la tour Eiffel. Il fut inauguré le 20 juin 2006 par

Jacques Chirac, le Président de la République française à cette époque. Il fut ouvert au public le 23 juin 2006. Il propose des expositions d'arts premiers (= employé pour désigner les productions artistiques des sociétés dites « traditionnelles », « sans écriture » ou « primitives ». Le terme désigne la production artistique traditionnelle des cultures non-occidentales.)

Puis il leur demande de décrire les affiches :

- *Quel est le titre de l'exposition ?*
- *Qu'y a-t-il d'inscrit sur les affiches ? Où ces inscriptions de situent telles sur l'affiche.*
- *Décrivez l'image que vous voyez ? A quoi vous fait-elle penser ?*
- *Où se situent les régions décrites par ces expositions ?*

L'enseignant demande aux élèves ce qui peut être intéressant de faire lors de la visite de l'exposition et en quoi peut-elle nous aider dans leur projet.

On peut attendre les propositions suivantes de la part des élèves :

- On regarde les œuvres et on écoute le guide.
- On peut essayer de dessiner les œuvres sur notre cahier de croquis
- On peut écrire des mots importants sur notre carnet
- La maîtresse (ou le maître) peut fabriquer un jeu de piste ou de question.

Le professeur valide les propositions qui lui semblent intéressantes :

- Dessiner les œuvres sur le carnet de croquis
- Ecrire des mots importants
- Faire un jeu : les élèves auront un temps en autonomie après que les consignes de sécurité leurs auront été dites. Ils devront choisir une œuvre ou un ensemble d'œuvre par groupe de 2 et inventer des questions concernant cette œuvre et ils écrivent les réponses dans leur carnet. Le professeur tourne pour vérifier que les questions et les réponses soient correctes. Enfin, avec l'ensemble de la classe, ils vont se rendre d'œuvres en œuvres et chaque groupe posera ses questions. Le groupe ayant répondu à un maximum de questions gagne le jeu.

L'enseignant leur demande aussi de regarder comment les œuvres sont exposés et d'écrire un petit texte sur ce qu'ils peuvent observer. Ces observations aideront pour exposer l'exposition des parures.

Les élèves ont écrits toutes les propositions validées par l'enseignant dans leur carnet de croquis.

- VISITE DES EXPOSITIONS

Les élèves munis de leur cahier de croquis, écoutent le guide et ils essayent de reproduire ce qui les intéresse sur leur carnet et écrivent des phrases pour découvrir la manière dont les œuvres sont présentées.

Lorsque la visite guidée est finis, l'enseignant laisse aux élèves 10 minutes pour choisir les œuvres sur lesquelles ils vont poser des questions. Le professeur demande à chaque groupe de lui montrer leurs questions et les réponses.

Quand les élèves ont finis de rédiger leurs questions, ils rejoignent l'enseignant au point de rendez-vous. Tous ensembles, ils se rendent dans les œuvres qui sont l'objet des questions. Le groupe pose ses questions aux autres, l'enseignant régule le jeu et il marque les points.

A la fin du jeu, le professeur donne les résultats. Il demande ensuite à chaque élève ce qu'ils ont pensé des expositions et ce qu'ils ont le plus aimé.

Séance 9 : Finition des créations et réflexions sur leur mise en valeur

Objectifs visés :

- ✓ S'inspirer des expositions, pour mettre en valeur son travail

Compétences visées :

- ✓ Être capable d'auto-évaluer son travail
- ✓ Faire preuve d'originalité et d'imagination

Durée : 20 minutes pour finir les parures, 10 minutes pour montrer les parures, 15 minutes pour réfléchir à la manière de les mettre en valeur.

Rôle de l'enseignant : Observateur

Matériel :

- ✓ Le matériel des séances 5 et 6
- ✓ Carnet de croquis
- ✓ Les créations finis ou en cours
- ✓ Feuilles et marqueurs

Déroulement :

Le professeur demande aux élèves de rappeler ce qu'ils ont vu aux expositions.

L'enseignant laisse 20 minutes aux élèves pour finir leurs créations où leur apporter quelques modifications selon ce que les expositions leurs ont inspirés comme idée.

Egalement, il leurs demande d'écrire un texte en donnant le nom de leur parure expliquant la manière dont il faut la porter.

L'enseignant demande ensuite à chaque groupe de porter leur parure afin de les montrer au autres élèves. Aves l'aide de l'enseignant, les élèves font l'inventaire des pièces qui ont été créés pour savoir exactement ce qui sera exposé.

Le professeur demande aux élèves de décrire la manière dont les œuvres ont été exposés au musée.

« L'une des expositions montrait des images et des textes à propos des peuples de Pentagonie. Les armures de l'exposition sur le thème des samouraïs étaient portées par des mannequins. Certaines étaient dans des vitrines et d'autres non (elles étaient quant à elle mise en scène).Des vêtements étaient accrochés sur des cintres dans des vitrines. Des casques étaient posés sur des sortes de poteaux dans des vitrines ou sur des bustes, ainsi que des bijoux. »

Le professeur demande aux élèves de réfléchir à la manière dont leurs parures pourraient être exposées.

Les élèves donnent les propositions suivantes :

- On peut les poser sur une table
- On peut les accrocher sur un cintre
- On peut les exposer sur un mannequin ou un buste
- On peut accrocher certaines aux murs.

L'enseignant écrit les idées au tableau. Il montre une photographie du lieu où seront exposées les parures. Ils proposent aux élèves de décider ensemble où et comment chaque groupe exposera ses parures.

<u>Séance 10 : Exposition</u>

Objectifs visés :

- ✓ Confronter les élèves à la mise en place d'une exposition

Compétences visées :

- ✓ Savoir prendre la parole devant des personnes inconnues
- ✓ Développer le sens de l'initiative et l'autonomie
- ✓ Développer l'esprit de coopération

Compétences requises :

- ✓ Avoir compris le projet et le travail mené
- ✓ Faire preuve de mémoire

Durée : une matinée

Rôle de l'enseignant : Observateur, guide

Matériel :

- ✓ Cintres
- ✓ Punaises
- ✓ Mannequins (si possible)
- ✓ Bustes
- ✓ Les affiches des parures
- ✓ Les affiches de la première séance

Déroulement :

La classe se rend à 9h00 sur les lieux où leurs parures seront exposées. Selon ce qui a été convenu la veille, les élèves placent leur travail et accrochent à côté le texte explicatif. Les affiches qui ont été réalisé lors de la séance 4 sont accrochées également.

Les élèves restent près de leur production lorsque l'exposition ouvre. Ils expliquent leur travail aux visiteurs. Le professeur observe et aide les enfants qui en expriment le besoin. Les élèves restent une heure pour expliquer leur exposition ensuite l'enseignant leur propose de visiter les autres expositions proposés par différentes associations.

Avant la fin de matinée, les élèves rentrent en classe. Le professeur souhaite connaître leur réaction à cru. Il prend note des paroles des élèves et ils leurs demandent d'écrire ce qu'ils ont pensés de cette exposition.

Séance 11 : Bilan

Objectif visé :

- Faire prendre conscience aux élèves, des connaissances qu'ils ont acquises sur différentes civilisations et différentes époque ; et des compétences qu'ils ont développées.

Compétences visées :

- Développer l'esprit d'analyse des élèves et de remise en question du travail
- Être capable de s'auto évaluer et d'évaluer un travail en groupe
- Exprimer ses acquis et ses manques, les difficultés rencontrés et sa satisfaction

Durée : 30 minutes

Rôle de l'enseignant : meneur et à l'écoute

Matériel :

- ✓ Feuille de questionnaire de fin de projet

Déroulement :

L'enseignant demande aux élèves de se mettre par groupe de projet. Ils leur donne l'avis de la responsable de l'exposition de l'association à propos de leur travail mais aussi celui des visiteurs.

Ensuite il distribue un questionnaire par élève et il explique qu'à la fin de chaque projet, il faut en faire un bilan pour voir ce qui n'a été et ce qui a très bien fonctionné. Il laisse 10 minutes pour répondre aux questions par groupe.

On pourrait y lire les questions suivantes :

- Le projet a –t-il été finis dans les temps ?
- Est-ce que travailler sur ce projet t'as plu ? Aimerais-tu encore travailler de cette manière ?
- Donnes trois avantages de travailler sur un projet, et trois inconvénients ?
- Qu'as-tu appris grâce à ce projet ?
- Aurais-tu des idées de thèmes pour des projets à venir ?
- Es-tu satisfait du travail que tu as fait ?
- Est-ce que le travail était facile, dur, ennuyeux, distrayant ?
- Est-ce que tu es satisfait de l'exposition de tes parures ? (Points forts et points faibles)

L'enseignant propose à chaque groupe de lire ses réponses devant leurs camarades. Il autorise les élèves à débattre. Enfin un bilan définitif est posé.

Conclusion :

Ses recherches m'ont permis de comprendre ce qu'est une réelle démarche de projet et quels étaient les enjeux de cette pédagogie. Cela a remis en question ma vision du projet et mon travail d'animatrice pour enfants.

On peut tomber très facilement dans les pièges de la pédagogie de projet. Pour l'éviter, il faut bien réfléchir à la manière dont on fait travailler les enfants et leur but. Il ne faut pas oublier que ce qui est important dans une pédagogie de projet c'est l'enfant et non le projet. A travers lui, l'enfant doit faire des apprentissages qui lui serviront à l'école mais aussi dans sa vie active future. On peut encore voir des dérives de cette démarche ou bien pour ne pas faire d'erreur les enseignants préfèrent éviter de mettre en place cette pédagogie dans leur classe, préférant les méthodes traditionnelles beaucoup plus rassurante. Pourtant, la pédagogie de projet est bénéfique pour les élèves car elle leur apprend l'autonomie, la persévérance, la motivation et le plaisir de travailler qui leur sera utile pour la suite de leur scolarité. Les enseignants devraient davantage se lancer dans cette aventure avec leur classe.

Il n'est pas facile de préparer un projet pour l'enseignant puisqu'un projet ne peut pas être programmé par avance dans ses moindres détails. Vous décrire un projet pouvant être proposé à une classe n'a pas été facile. Je n'ai pas pu le proposer à de vrai élève dans une vrai classe donc il n'est pas facile de prévoir comment pourrait être réellement mené ce projet. Néanmoins, je vous propose une des démarches possible mais sachant que ce n'est pas la seule envisageable. Un projet est tellement riche que l'on peut travailler beaucoup d'élément du programme par son intermédiaire mais attention de ne pas en abuser comme vous pouvez le lire précédemment.

Lorsque je serai en poste, je pense proposer aux élèves une pédagogie de projet car elle permet à l'enseignant de voir autrement ses élèves et même découvrir des qualités chez certains qui n'en montrait pas auparavant. Egalement, elle permet d'installer un climat de confiance dans une classe et elle crée une complicité entre l'enseignant qui a bout objectif l'épanouissement de l'ensemble de sa classe et ses élèves.

BIBLIOGRAPHIE

Animation & Education, revue n° 214, Janvier-Février 2010, Revue de l'office centrale de coopération à l'école (OCCE).

L. ARENILLA, B. GOSSOT, M-C. ROLLAND, M-P. ROUSSEL, *Dictionnaire de pédagogie,* édition Bordas, 2000.

M. ALTET, *Les pédagogies de l'apprentissage,* édition PUF, quadrige manuels, 1997.

I.BORDALO, J-P. GINESTET, *Pour une pédagogie du projet,* édition Hachette Education, 1993.

D. LAGOUTTE, *Enseigner les arts visuels, pédagogie pratique à l'école,* édition Hachette, 2002.

P. PERRENOUD, *Apprendre à l'école à travers des projets : Pourquoi ? Comment ?,* site internet www.unige.ch

M.L. VIAUD, *Montessori, Freinet, Steiner… une école différente pour mon enfant ? De la maternelle au lycée, le guide des parents,* édition Nathan, 2008.

Sites internet : Wikipedia ; livre.fnac.com ; France-japon.net ; art-du-monde.fr ; africulture.com

Picasso, édité par Peter Delius, titre original : *Pablo Picasso. Leben und Werk,* collection Mini du grand art, 2005

REMERCIEMENTS

Je souhaite remercier Mademoiselle Isabelle Soutif pour l'aide précieuse qu'elle m'a apporté pour la rédaction de ce mémoire, pour ses conseils et le temps qu'elle m'a consacré.

Je remercie la médiathèque de l'IUFM de Villeneuve d'Ascq pour la richesse des documents mis à la disposition des étudiants

ANNEXE 1

Principes généraux

ge
cadrage
permet de photographier pour
ellemmer
ner, ou d'encadrer un élément précis :
en peut
prévoir un **cadrage** avec un cache
fabriqué
(en carton par exemple *cf.* fig. 1) ou
tout
plement avec les mains (fig. 2).
faire
être encore plus proche de l'appareil photo
on peut fabriquer une « chambre noire »
(*cf.* la ***Camera oscura*** de Léonard de Vinci). Voir aussi fiche 63. Prendre
une boîte en carton (boîte à chaussures par exemple). Pratiquer
un trou d'environ 0,5 cm au fond de la boîte (fig. 3) et découper une fenêtre (5 x 10 cm
environ) dans le couvercle (fig. 4). Scotcher
du calque sur la fenêtre (fig. 5).
photographe se place sous un voile sombre (tissu noir, serviette...). Il cadre
une image avec la fenêtre en papier calque (fig. 6).

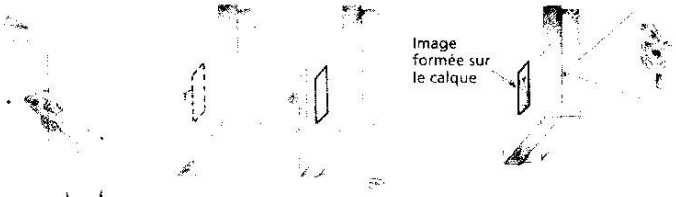


Fig. 1 Fig. 2 (Voir fiches 15 et 48)

Fig. 3 Fig. 4 Fig. 5 Fig. 6

un assistant
place une loupe devant le petit trou pour améliorer la ***netteté*** (fig. 7).

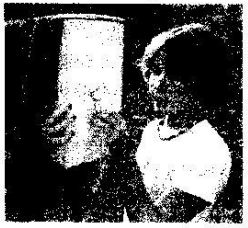


Fig. 7

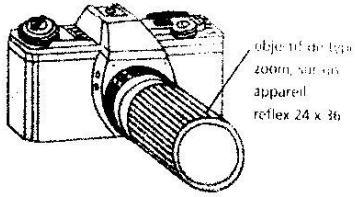
Image vue sur la fenêtre en calque

Le ***cadrage*** peut être horizontal ou vertical, en fonction du sujet. Par exemple, un paysage sera pris à l'horizontale et un portrait à la verticale. On peut aussi faire une photo en carré, en diagonale en rond, en ovale en recadrant, après la prise de vue. Si le sujet occupe toute la place dans le cadre, il s'agit d'un gros plan ou d'un ***cadrage serré***. Si le sujet est petit dans le cadre, c'est un plan ou un ***cadrage large***.

cadrage (ou plan) large

cadrage (ou plan) serre

Pour réaliser un cadrage serré sur le sujet, sans se rapprocher, on peut utiliser un ***zoom*** en position ***téléobjectif*** (ou longue focale). Au contraire, un ***grand angle*** (ou courte focale) permet d'obtenir un plan large sans s'éloigner du sujet.

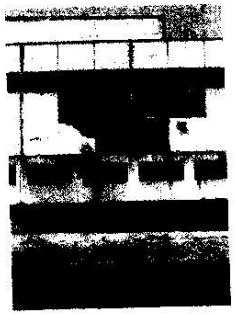


grand angle

téléobjectif (zoom)

Point de vue

(Voir fiches 10, 11, 12)
C'est la position du photographe par rapport au sujet.



frontal (en face), exprime la neutralité, sans déformation du sujet

plongée (du dessus), prend de la distance mais peut écraser le sujet

contre-plongée (du dessous), accentue la perspective, donne de l'importance au sujet

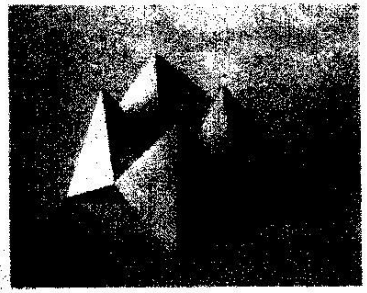
Le point de vue permet au photographe de prendre la place d'un personnage sur la scène : c'est le point de vue ***subjectif***.

ce que voit une fourmi : appareil au ras du sol

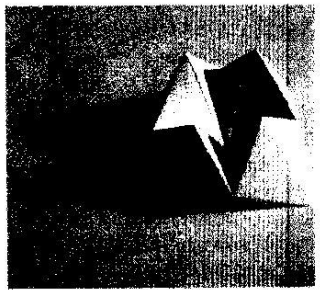
ce que voit le passager d'une voiture : à travers un pare-brise

Lumière

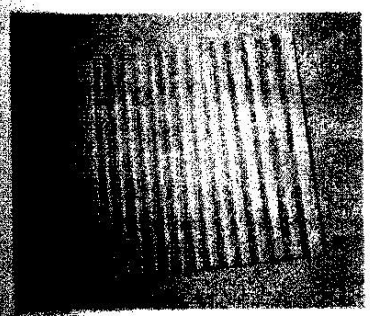
Elle se caractérise par son intensité et par sa direction : de face, de côté, de dessus, de ~~des~~ dessous en contre-jour.
Sa qualité est variable : dure, ponctuelle, douce, étendue.



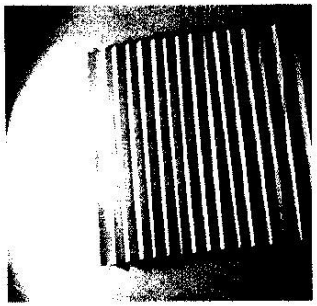
lumière douce : ciel couvert ou vue à travers un calque diffusion placer à



lumière dure : soleil direct, ampoule sans ~~diffus~~ ou bougie (pour adoucir les ombres, on peut ~~à~~ gauche un panneau blanc ou un réflecteur)



lumière de face : le relief est adouci



lumière latérale ou rasante : le relief est ~~ascent~~ accentué

Mouvement, vitesse

(Voir fiches 23 et 51)

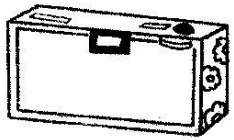
L'appareil photographique enregistre l'image pendant un certain temps grâce à l'***obturateur*** qui s'ouvre à une certaine vitesse (de quelques secondes à moins d'un millième de seconde).

instantané avec une vitesse rapide de 1/500° sec.

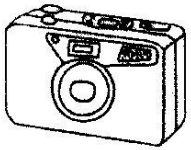
effet de « bougé », avec une vitesse lente (1 seconde) : le corps est immobile, la tête tourne pendant la prise de vue)

Le photographe peut régler la ***vitesse***, mais en général, l'appareil la choisit automatiquement en fonction de la lumière :

- peu de lumière : vitesse lente,
- beaucoup de lumière : vitesse rapide.



un ***appareil jetable*** (ou « prêt à photographier ») a toujours la même vitesse (environ 1/125° sec.) et a besoin de beaucoup de lumière (extérieur)



un ***appareil compact*** déclenche le flash s'il n'y a pas assez de lumière

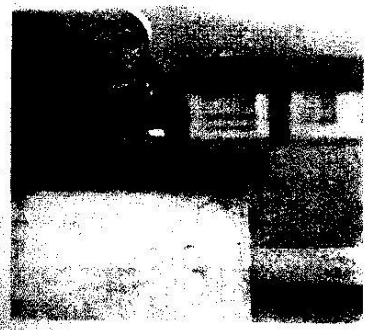
Attention : le flash n'éclaire qu'à 2 m environ et sa lumière est très dure

Mise au point

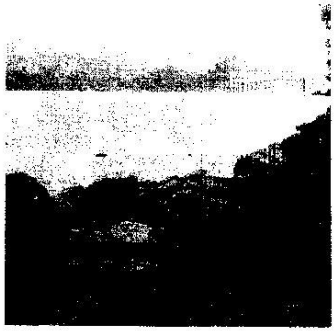
La mise au point permet de rendre nette une zone de l'image qui est, en général, le sujet principal.

L'image comporte alors différents plans de netteté, répartis du ***premier plan*** à l'***arrière-plan***.

La profondeur de champ correspond à l'étendue de cette netteté. Elle est importante s'il y a beaucoup de lumière.

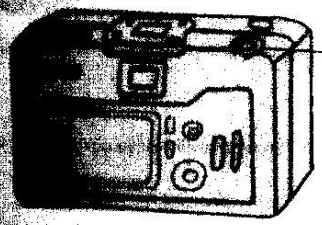


premier plan net, arrière-plan flou : faible profondeur de champ



premier plan et arrière-plan nets : profondeur de champ importante

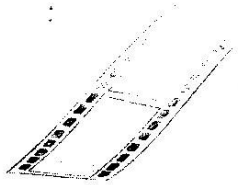
Les appareils compacts et numériques sont *autofocus*, ce qui signifie que la mise au point **se fait automatiquement :**



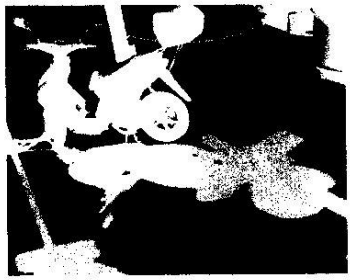
en appuyant légèrement sur le déclencheur, l'appareil met au point au centre du cadre

Film

Appelé communément « pellicule », il correspond, pour les **appareils argentiques** (ou analogiques), à la partie sensible à la lumière. C'est grâce à la présence d'argent dans le film, que celui-ci est sensible.
Les ***négatifs*** contiennent des images dont les valeurs et les couleurs sont inversées par rapport à la réalité : le blanc devient noir, le jaune devient bleu, etc.
Les négatifs sont tirés sur papier (en couleur ou en noir et blanc).
Les ***diapositives*** (appelées aussi « inversibles ») offrent des images prêtes à projeter.



sur l'une des faces du film se trouve l'**émulsion** dans laquelle est formée l'image; en la grattant, l'image disparaît



en faisant tirer sur papier des diapositives de la même manière que des négatifs, on obtient des **images négatives**

Dans le cas d'un appareil numérique, c'est un ***capteur*** électrique qui remplace le film et correspond à la partie sensible à la lumière.
L'image est ensuite enregistrée sur une carte mémoire.

Bibliographie

- *L'Acte photographique et autres essais,* Dubois Philippe, éditions Nathan.
- *La Chambre claire,* Barthes Roland, éditions Gallimard.
- *Dictionnaire mondial de la photographie,* éditions Larousse.
- *Nouvelle histoire de la photographie,* Frizot Michel, éditions Bordas et Adam Bi
- *Petite fabrique de l'image,* Fozza Jean-Claude, Garat Anne-Marie, Parfait Fr éditions Magnard.
- *La Photographie contemporaine,* Poivert Michel, éditions Flammarion.
- *La Photographie plasticienne : un art paradoxal,* Baqué Dominique, éditions du
- *La photographie, un miroir des Sciences sociales,* Maresca Sylvain, éditions L'Har
- *Vous avez dit photographie ?, Les adresses utiles,* La Documentation française.
- *Vous avez dit photographie ?, Guide des lieux et des activités de la photogr France,* La Documentation française.

Collections

- « *Photopoche* », fondée par Robert Delpire, éditions Nathan.
- « *55* », éditions Phaidon

Revues

- *La Photographe*
- *Photographies nouvelles*
- *Photos photographiques*

ANNEXE 2 : LIVRE : LES RICHES HEURES DU DUC DE BERRY

JANVIER

FEVRIER

MARS

AVRIL

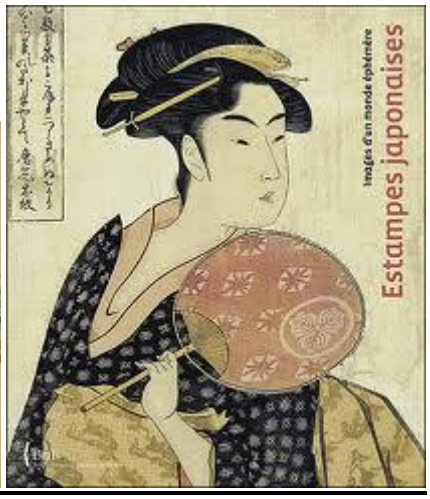
MAI JUIN

JUILLET AOUT

SEPTEMBRE OCTOBRE

NOVEMBRE DECEMBRE

ANNEXE 3 : ESTAMPES ET IMAGES ET PHOTOGRAPHIES JAPONAISES

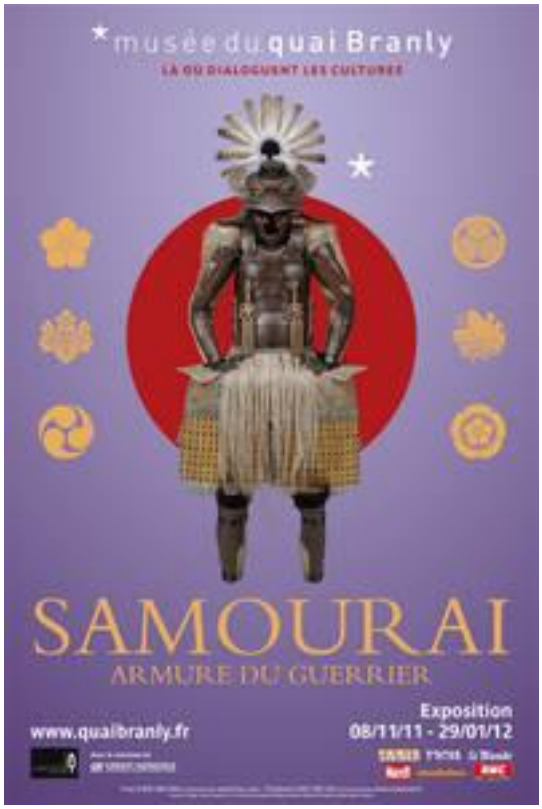


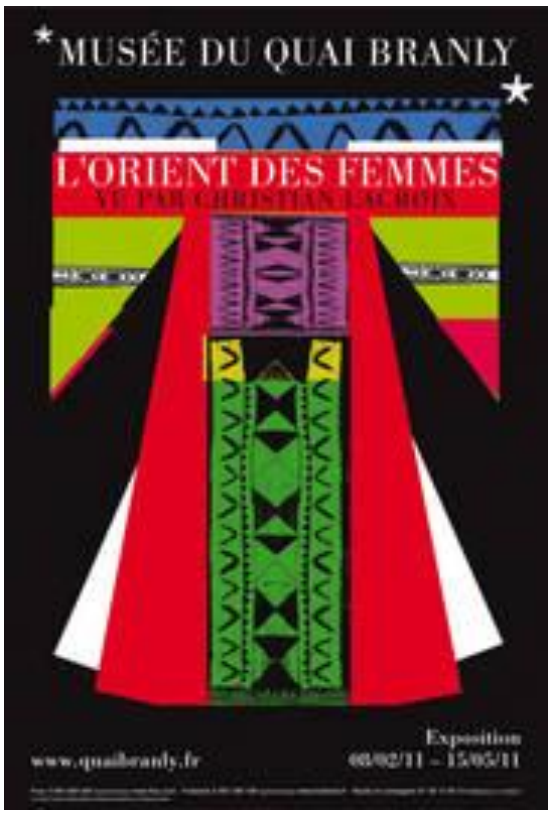
ANNEXE 4 : MASQUES AFRICAINS ET BOUBOUS

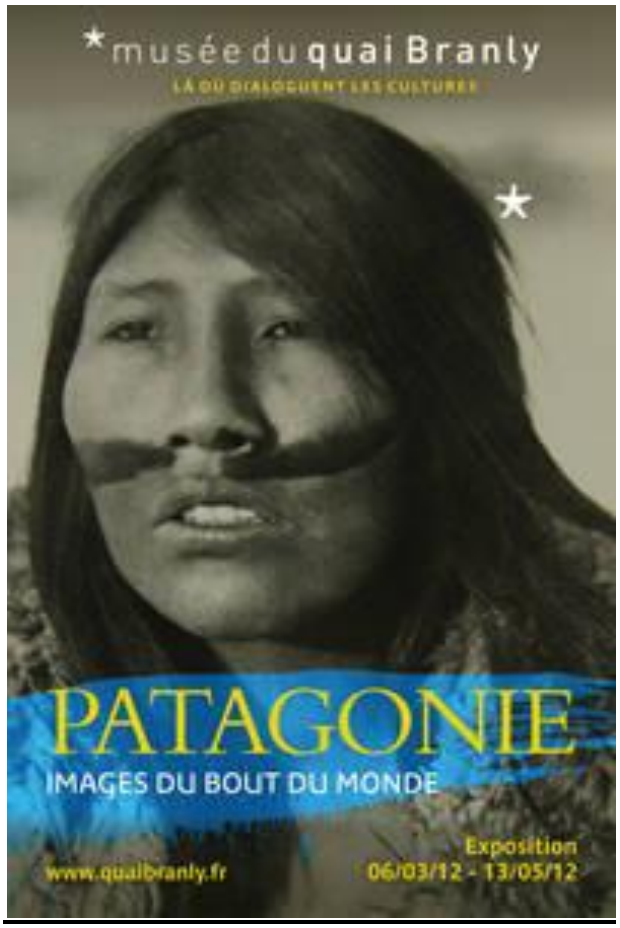
ANNEXE 5 : DOCUMENT SUR LA RUSSIE

ANNEXE 6 : TENUES TRADITIONNELLES DU NORD

ANNEXE 7 : AFFICHES DES EXPOSITIONS






musée du quai Branly
LÀ OÙ DIALOGUENT LES CULTURES
PATAGONIE
IMAGES DU BOUT DU MONDE
www.quaibranly.fr
Exposition
06/03/12 - 13/05/12

<u>Les intérêts de la pédagogie de projet en arts visuels</u>

« Qu'est-ce qui fonctionne vraiment dans les pédagogies du projet quand elle ouvre à une acquisition, si ce n'est le fait qu'elles mettent l'élève en situation de projet en quête finalisée de l'information ? Et si ce qu'on voit le mieux c'est la tâche, le plus important est en réalité le fait que celle-ci oriente l'attention du sujet, l'amène à chercher des solutions aux problèmes qu'il rencontre et à se les approprier ». PHILIPPE MEIRIEU

Tel peut être résumé la pédagogie de projet. Mais on ne peut pas la restreindre à une définition tant elle est riche et complexe.

Comme toute pédagogie, son objectif est de former l'individu pour qu'il fasse l'acquisition de connaissances et de compétences.

Comment mettre en place une pédagogie de projet pertinente pour les élèves et ne pas plonger dans les dérives bien souvent observées ?

Suite à une expérience dans l'animation qui a suscité des interrogations sur cette pédagogie, des recherches m'ont permis de mieux la comprendre pour pouvoir la proposer en classe.