



## Proposition de progression Cycle : 3

<p>Classe de : CM1</p>	<p>Entrée du programme : <i>Expérimenter, produire, créer (D1, 2, 4, 5)</i></p>	<p>Entrée du programme <b>Séquence 1 :</b> « Jeux de mains » <b>Découvrir</b> <b>Pratique :</b> <i>Colette Hyvrard, La ferme des animaux, 2001</i> _de <b>l'ombre nature!</b> (l'ombre de ce qui nous entoure : la notre, l'arbre dans la cour de récréation) _ombres <b>'fabriquées'</b> "jeux de mains et outils", photos numériques pour garder trace</p> 	<p>Entrée du programme <b>Séquence 2 :</b> « Une ombre au tableau » Stade de la progression : <b>Réitérer/ complexifier</b></p>  <p><b>Pratique :</b> <i>William Kentridge, Shadow Procession, 1999</i> _grandir les ombres _créer une <b>mise en scène figée</b> (tableau ( ? ) )</p>	<p><b>Problématique :</b> <i>Composer une ombre</i></p> <p><i>L'ombre en propre et projeté : rencontre impossible ?</i></p>
<p>Classe de : CM2</p>	<p>Entrée du programme : <i>Expérimenter, produire, créer</i></p>	<p>Entrée du programme <b>Séquence 3 :</b> « La lumière fait l'ombre » Stade de la progression <b>Complexifier/ Enrichir</b></p>  <p><b>Pratique :</b> <i>Anila Quayyum Agha et ses cubes en dentelle : projections d'ombres sur les murs</i></p>	<p>Entrée du programme <b>Séquence 4 :</b> « Comme en transparence » Stade de la progression : <b>Approfondir/ découvrir/ préciser</b></p>  <p><b>Pratique : PHOTOGRAMME</b> <i>Man Ray, Salle à manger, v. 1931 (?)</i> <i>Ombre et lumière : le photogramme est le produit de ces deux composantes, une empreinte de l'ombre par la lumière. C'est un procédé photographique simple, sans appareil photo, facilement réalisable avec les enfants.</i></p>	<p><b>Problématique :</b> <i>Procédés de fabrication d'une ombre</i></p> <p><i>L'ombre par la lumière ou la lumière par l'ombre ?</i></p>
<p>Classe de : 6<sup>ème</sup></p>	<p>Entrée du programme : <i>Mettre en œuvre un projet artistique (D2, 3 et 5)</i></p>	<p>Entrée du programme <b>Séquence 5 :</b> « Une ombre libre » Stade de la progression : <b>Enrichir/ approfondir/ complexifier/ relier</b> <b>Pratique :</b> _rendre l'insaisissable palpable : fabrication ombre artificiel (découpages ou autre); matérialiser l'ombre _stop motion</p>	<p>Entrée du programme <b>Séquence 6 :</b> « Ombre fait son show » Stade de la progression : <b>Densifier/Relier/ Préciser</b> <b>Pratique :</b> (projet commun CM2 / 6<sup>ème</sup> ?) _mise en scène d'une petite histoire en ombre chinoise, à l'aide des différents procédés connus et explorés _mobiliser, réinvestir les notions précédentes à l'intérieur d'un projet</p>	<p><b>Problématique :</b> <i>Représentation / mise en scène</i></p> <p><i>Et si l'Ombre avait une histoire ?</i></p>

<p>Classe de : CM1</p>	<p><b>L'ombre qu'est-ce que c'est ?</b></p> <p><b>Entrée programme</b> <i>Expérimenter, produire, créer (D1, 2, 4, 5)</i></p> <p><b>Comment représenter l'ombre ?</b> <b>Découvrir</b></p> <p><b>Notions :</b> Supports, formes, gestes, outils</p>	<p><b>Séquence 1 :</b> <b>« Jeux de mains »</b></p> <p><b>Stade de la progression</b> Du papier à l'espace environnant : _représenter l'ombre d'un objet ou d'un personnage : compréhension et cohérence de la notion d'ombre : <i>L'ombre naturelle</i> _Travail final : <i>ombres 'fabriquées' "jeux de mains et outils</i>. Produire une ombre sans papier → <i>de la main qui tient le crayon pour dessiner l'ombre, à la main qui la projette directement sur une surface sans intermédiaire. Avec des outils à disposition, ils doivent composer la leur en petits groupes sur un thème préalablement choisi (animalier, monstres imaginaire terribles ou sympathiques, les monuments etc. )</i> _photographe sa réalisation</p>	<p><b>Références artistiques</b> _Colette Hyvrard, <i>La ferme des animaux, 2001</i> _Nora Domenichini ; <b>Expériences avec les ombres, 2005</b> (<i>L'auteure propose ici une dizaine d'expériences amusantes (projeter son ombre contre les murs, les collectionner, créer des ombres de couleurs différentes, réaliser un théâtre d'ombres, ...) ainsi que quelques explications et notions fondamentales ! Un documentaire ludique pour un apprentissage de la méthode scientifique.</i>)</p> 	<p><b>Notions :</b> Supports, formes, gestes, outils</p>
	<p><b>Ombre ou silhouette ?</b></p> <p><b>Entrée programme</b> <i>Expérimenter, produire, créer (D1, 2, 4, 5)</i></p> <p><b>Et si l'ombre était capturée ?</b> <b>Réitérer/ complexifier</b></p> <p><b>Notions :</b> Supports, formes, outils, gestes, matériaux assemblages, surface, couleurs</p>	<p><b>Séquence 2 :</b> <b>« Une ombre au tableau »</b></p> <p><b>Stade de la progression</b> <b>Surface « papier » :</b> _à partir d'une ou plusieurs images et représentations : jouer avec les ombres pour les durcir, assombrir ou adoucir etc. (<i>jeux couleurs et matières</i>) _déformer les ombres ; <i>grossir/ réduire les ombres</i> dans un espace restreint <b>Surface « projetée » :</b> _À partir de ce qui a été vu dans la séquence 1, représenter l'ombre « en peinture » : travail sur le sens propre et le sens figuré. _Travail final : composition d'une <i>scénette figée</i> (tableau (?)) à l'aide des procédés préalablement abordés (S1 : ce qu'il faut pour créer des ombres) et les notions de S2)</p>	<p><b>Références artistiques</b> _William Kentridge, <i>Shadow Procession, 1999</i> _ + tableaux : <b>l'ombre dans les tableaux, ses effets</b></p> 	<p><b>Notions :</b> Supports, formes, outils, gestes, matériaux assemblages, surface, couleurs</p>

<p>Classe de : CM2</p>	<p><b>L'ombre par la lumière ou la lumière par l'ombre ?</b> <b>Entrée programme</b> <i>Expérimenter, produire, créer (D1, 2, 4, 5)</i> <b>L'ombre peut-elle prendre de la place ?</b> <b>Complexifier/ enrichir</b> <b>Notions :</b> Projection étudiée Attendus/réalisé/ Effets, Supports, formes, Surface, espace, installation, composition, point de vue</p>	<p><b>Séquence 3 :</b> <b>« La lumière fait l'ombre »</b> <b>Stade de la progression</b> <i>_ Dans les séquences précédentes on a pu constater que le positionnement de la lumière pouvait agir sur l'étendu, la consistance d'une ombre</i> <i>_ approfondissement des connaissances du rôle de la lumière par expérimentations: jeux d'intensité, couleurs etc. Jeux sur les matériaux mis en lumière, leur composition etc</i> <i>_ Travail final : composer, fabriquer un objet ou dispositif afin que les ombres projetées occupent le plus l'espace possible dans une pièce</i></p>	<p><b>Références artistiques</b> <i>_Anila Quayyum Agha et ses cubes en dentelle : projections d'ombres sur les murs</i></p> 	<p><b>Notions :</b> Projection étudiée Attendus/réalisé/ Effets Supports, formes, Surface, espace, installation, composition, point de vue</p>
	<p><b>Et si l'ombre était lumière ?</b> <b>Entrée programme</b> <i>Expérimenter, produire, créer (D1, 2, 4, 5)</i> <b>Questionnement ?</b> <b>Approfondir/ découvrir/ préciser</b> <b>Notions :</b> La photographie, photogramme Matériaux, outils, Formes, couleurs, changement de point de vue, l'image</p>	<p><b>Séquence 4 :</b> <b>« Comme en transparence »</b> <b>PHOTOGRAMME</b> <i>Ombre et lumière: le photogramme est le produit de ces deux composantes, une empreinte de l'ombre par la lumière. C'est un procédé photographique simple, sans appareil photo, facilement réalisable avec les enfants.</i> <b>Stade de la progression</b> <i>_ expérimentations : sur ce que l'on sait déjà, bousculer la conception de la notion en transgressant le processus usuel par (par ex.) la pratique de l'inversion : recherche par le numérique à partir de travaux précédents par exemple</i> <i>_ Familiarisation avec une autre technique : le photogramme</i> <i>_ Travail final : à l'aide des connaissances de ce procédé, tenter de rendre cette inversion à partir d'une œuvre précédente : mis côte à côte observer le rendu des deux productions,</i> <i>_ Trace : photgraphier</i></p>	<p><b>Références artistiques</b> <i>_ Man Ray, Salle à manger, v. 1931</i> <i>_ Anna Atkins, Dictyota dichotoma, Equisetum sylvaticum (1853), Festuca (1854)</i> <i>_ Rodolphe Bessey, Tampon Ésoérique (photogramme argentique)</i> <i>_ Imogen Cunningham, Rêve, 1910</i></p> 	<p><b>Notions :</b> La photographie, photogramme Matériaux, outils, Formes, couleurs, changement de point de vue, l'image</p>

<p>Classe de : 6<sup>ème</sup></p>	<p><b>L'ombre émancipée</b></p> <p><b>Entrée programme</b> <i>Mettre en œuvre un projet artistique (D2, 3 et 5)</i></p> <p><b>Et si l'ombre était libéré?</b> Enrichir/ approfondir/ complexifier/ relier</p> <p><b>Notions :</b> décomposition du mouvement, image matérielle, image virtuelle, numérique, fiction, temporalité, composition</p>	<p><b>Séquence 5 :</b> <b>« Une ombre libre »</b></p> <p><b>Stade de la progression :</b></p> <p>Pratique :</p> <p><i>_l'ombre matériel : rendre l'insaisissable tangible : découpages, collages, matières différentes, en transparence ou non, superpositions etc</i></p> <p><i>_matérialiser l'ombre par différents moyens, matériaux, procédés etc.</i></p> <p><i>_sortir l'ombre du cadre ; la faire évanouir, le libérer des procédés même classiques (abordés dans les séquences précédentes) qui le font apparaître/ exister</i></p> <p><i>_Travail final : réaliser un stop motion sur le support de son choix, avec du papier découpé par exemple ou autre</i></p>	<p><b>Références artistiques</b></p> <p><i>_P.J Hogan : Peter Pan ; extrait du film concernant son ombre rebelle</i></p> <p><i>_John Musker, Ron Clements : Hercule, (film d'animation Disney) ; extrait silhouettes mouvantes des muses en mouvement sur la poterie</i></p> <p><i>_Silhouette Motion effect ; Shadow Animation <a href="http://livres-a-systeme.fr/?page_id=364">http://livres-a-systeme.fr/?page_id=364</a></i></p>	<p><b>Notions :</b></p> <p>Représentation / mise en scène</p> <p>décomposition du mouvement, image matérielle, image virtuelle, numérique, fiction, temporalité, composition, support</p>
	<p><b>L'ombre au théâtre</b></p> <p><b>Entrée programme</b> <i>Mettre en œuvre un projet artistique (D2, 3 et 5)</i></p> <p><b>L'ombre d'une histoire?</b> Densifier/Relier/ Préciser</p> <p><b>Notions :</b> espace, installation, composition, point de vue</p>	<p><b>Séquence 6 :</b> <b>« Ombre fait son show »</b></p> <p><b>Stade de la progression :</b></p> <p>Pratique : projet commun, partenariat entre les CM2 et les 6<sup>ème</sup> ?</p> <p><i>_mobiliser, réinvestir les notions précédentes à l'intérieur d'un projet</i></p> <p><i>_Travail final : mise en scène d'une petite histoire en ombre chinoise, à l'aide des différents procédés connus et explorés</i></p> <p><i>_Trace : représentation filmée</i></p>	<p><b>Références artistiques</b></p> <p><i>_La Compagnie du <b>Théâtre des Ombres</b>, spectacles</i></p> <p><i>_Compagnie Coppelius, Un conte persan</i></p> <p><i>_Guignollet, Séraphin, Le théâtre des ombres, nouveau Séraphin des enfants (1871)</i></p> 	<p><b>Notions :</b></p> <p>Représentation / mise en scène</p> <p>espace, installation, composition, point de vue, spectateur, supports</p>

<b>Cycle 3 : Compétences travaillées</b>	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5	Séquence 6	
	Du net à l'étrange bidim	Du net à l'étrange tridim	Plus de représentation	D'une représentation à une autre	Ma représentation prend de la place	Présentation spectaculaire	
<b>Expérimenter, produire, créer</b>							
E1/ Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.							
E2/ Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...).							
E3/ Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.							
E4/ Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.							
<b>Mettre en oeuvre un projet artistique</b>							
P1/ Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.							
P2/ Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.							
P3/ Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.							
P4/ Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur							

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

A1/ Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe.

A2/ Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

A3/ Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art.

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

R1/ Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques.

R2/ Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

R3/ Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.