

FORMATION ARTS PLASTIQUES

ANALYSE DE PRATIQUE

Hélène CROISONNIER, IA-IPR arts plastiques, académie de Clermont-Ferrand

OBJECTIFS DE LA SÉANCE

- Maîtriser les savoirs disciplinaires relatifs aux **situations problèmes** et à la **transposition didactique**.
- Savoir construire, mettre en œuvre et animer des **situations d'enseignement et d'apprentissage ouvertes fondées sur des problématiques artistiques**.
- Réfléchir sur sa pratique - seul et entre pairs - et **réinvestir les résultats de sa réflexion dans l'action**.

COMPÉTENCES VISÉES

- **P1.** Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique
- **P3.** Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves
- **14.** S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

QU'EST-CE QU'UN PROBLÈME ?

- Question à résoudre qui prête à discussion, dans une science.
- Difficulté qu'il faut résoudre pour obtenir un certain résultat.
- Dans l'enseignement des arts plastiques, le problème se présente comme un **obstacle** posé par le professeur aux élèves afin de faire émerger, au travers de leurs pratiques, un **éventail de questions**.

PROBLÉMATIQUE

- « Art, science de poser les problèmes. → **questionnement**. Ensemble de problèmes dont les éléments sont liés. *La problématique du sens*. »

Le nouveau Petit Robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paris, 2000.

- « **Ainsi, traiter une problématique sur le terrain des arts plastiques ne consiste pas à résoudre des problèmes mais à rencontrer, par la pratique des questions. C'est être confronté à une prise de risque et éprouver ainsi les enjeux liés aux choix que l'on opère.** »

Bernard-André Gaillot, *ARTS PLASTIQUES , Éléments d'une didactique-critique*, Paris, PUF, 1997, p.109.



« [...] si une question n'est pas un problème, le problème, lui, est une question. »

Bernard Michaux, *Enseigner des problèmes*, version courte, Sèvres, 4 décembre 1990.

Ne pas confondre problème et interrogation.

Lorsque le professeur montre à ses élèves une photographie et leur demande « Est-ce-que cette image est fixe ou animée ? », il leur soumet une interrogation qui ne soulève pas de problème. En revanche, lorsque le professeur demande aux élèves « Peut-on animer une image fixe ? », il leur pose un problème qui présente un obstacle, une contradiction, voire un paradoxe, celui d'animer une image qui par nature est fixe.

Ne pas confondre problème et thème.

« Le paysage » n'est pas une problématique mais un genre répertorié. Il existe cependant une « problématique du paysage » qui peut questionner la représentation d'un espace naturel tridimensionnel sur une surface plane, la nature comme espace de présentation de l'œuvre ou comme échelle de l'œuvre...

De la même manière ne pas confondre problème et notion.



LA FORMULATION DU PROBLÈME

- ✓ Elle doit être claire.
- ✓ Ses termes sont explicites et choisis avec rigueur et cohérence.
- ✓ Évitez les termes ambigus ou parasites.
- ✓ Elle doit présenter un obstacle d'apprentissage, c'est-à-dire un problème, ou une contradiction, ou un paradoxe.
- ✓ Évitez les problèmes « deux en un ».
- ✓ Elle doit être compréhensible pour les adultes et les élèves.
- ✓ Ne confondez pas question et problème.

Les formulations des problèmes suivants sont-elles bonnes ?

- En quoi un médium destiné classiquement à la représentation peut-il être utilisé sur le mode de la suggestion ? (photo)
- Phase 1 : Qu'est-ce que le beau ? Le laid ? Comment rendre laid un visage ? Comment transformer une image sans outils graphiques ?
Phase 2 : Comment assembler des fragments divers dans l'espace de ma feuille ? Qu'est-ce qu'un slogan ? Comment créer une image percutante qui se compose d'images et de lettres ? Qu'est-ce qu'un contraste ? Comment écrire mon slogan ?
- En quoi la lumière peut-elle devenir un matériau plastique ?
 - 1) De quels moyens dispose-t-on pour transformer (détourner) une image fonctionnelle en une production signifiante ?
 - 2) Comment mettre en valeur des productions dans un espace restreint ? Dans quelle mesure la configuration spatiale d'un lieu peut-elle influencer la mise en exposition des œuvres qu'il contient ? Quelles sont les différentes possibilités de la mise en espace des œuvres ?



Masque de Toutankhamon,
Vers 1323 av. J.-C.



Roue de bicyclette, Marcel
DUCHAMP, 1913



Fresques en trompe l'œil, Andrea
POZZO, 1703-1709, Église des
Jésuites, Vienne, Autriche



Tapiserie de Bayeux, anonyme, XIème siècle



The Legible City, Jeffrey SHAW,
1988-1991

PROBLÉMATISER OU CONSTRUIRE DES QUESTIONS

« Problématiser [...] consiste donc à rechercher en quoi il y a problème aujourd'hui sur le plan de l'instauration ou de la perception des œuvres. Les problématiques peuvent avoir une coloration plastique, sémantique ou esthétique. »

« Ainsi, la problématisation est d'abord mise au jour de questionnements au niveau du champ artistique, ce sera ensuite le choix de remettre une de ces questions en question dans le cadre d'une situation d'apprentissage. »

Bernard-André Gaillot, *ARTS PLASTIQUES , Éléments d'une didactique-critique*, Paris, PUF, 1997, p. 103 à 117.

OBSTACLES PÉDAGOGIQUES

Le mot latin *obstaculum* signifie ce qui arrête, s'oppose.

Un obstacle est pour **Bachelard** (1938) une « *contre-pensée* », un état de l'« *esprit scientifique* », pour le savant comme pour l'élève : « *On connaît contre [...] en détruisant des connaissances mal faites, en surmontant ce qui, dans l'esprit même, fait obstacle.* »

« *Il n'y a pas de vérité première, il n'y a que des erreurs premières.* »

Gaston Bachelard, *Le Rationalisme appliqué*, 1949

SITUATION PROBLÈME

Pour Meirieu (1990), une situation-problème est un dispositif d'apprentissage qui a les caractéristiques suivantes :

- il enclenche chez l'élève un **désir d'apprendre** ;
- le sujet (l'élève) doit y accomplir une tâche qui constitue pour lui **un problème**, au sens fort du mot ;
- **laquelle tâche l'oblige (par une série de contraintes matérielles ou de consignes) à effectuer un apprentissage** ;
- cet apprentissage revient à construire l'opération mentale correspondant au **savoir recherché** ;
- l'objectif d'apprentissage est compris comme **objectif-obstacle** ;
- les contraintes structurelles de la tâche définissent les passages obligés dans la construction des savoirs mais doivent pouvoir **intégrer une différenciation des stratégies**.

Popper (1999) souligne que la méthodologie des sciences, le sens commun et l'apprentissage sont liés par la même méthode de production d'idées : « ***1. le point de départ est toujours un problème ou une situation de problème ; 2. suivent des essais de solution ; [...] les théories représentent des essais de solution [...] hypothèses ou conjonctures réfutables ; 3. l'élimination : en science aussi nous apprenons par l'élimination de nos erreurs, par l'élimination de nos fausses théories. »***

La situation-problème est moins un modèle qu'un guide d'organisation qui systématise les entrées possibles d'un élève dans un processus de construction de savoirs, qui ne soit pas l'exécution superficielle d'une pensée préétablie. Le problème a un double statut : fonctionnel en mettant en scène un savoir à apprendre ; cognitif, en mobilisant la prise de conscience du problème.

« Il faut qu'une difficulté lui apparaisse [à l'élève] comme sa difficulté à lui, comme un obstacle né dans et au cours de son expérience, et qu'il s'agit de surmonter s'il veut atteindre sa fin personnelle, l'intégrité et la plénitude de son expérience propre. »

John Dewey, 1925

SITUATION PROBLÈME OUVERTE

La situation problème en arts plastiques doit permettre aux élèves **d'opérer des choix de connaissances, de procédés et de processus créatifs ouverts à des démarches artistiques différentes**, afin de résoudre le problème.

Ainsi les élèves apprennent qu'ils peuvent proposer **plusieurs solutions pour résoudre une même situation problème**.

La situation problème ouverte développe chez les élèves les compétences **d'expression, de création et d'ouverture à l'altérité** visées par l'enseignement des arts plastiques.

COMMENT VÉRIFIER QU'UNE SITUATION PROBLÈME EST OUVERTE ?

Pour s'assurer que la situation problème construite par le professeur d'arts plastiques est ouverte, ce dernier devra vérifier au cours de la conception de la séquence que les élèves pourront ultérieurement s'engager dans des productions artistiques de différentes natures, tout en respectant les consignes et les contraintes de la situation d'apprentissage proposée.

Il est conseillé aux professeurs d'arts plastiques d'anticiper la diversité des productions des élèves pendant la construction de la situation problème afin d'évaluer si elle est bien ouverte.

SITUATION PROBLÈME OU PAS ?

OUVERTE OU FERMÉE ?

Est-ce que la situation d'apprentissage ci-dessous est une situation problème ?
Est-elle ouverte ou fermée ?

Cycle 4 – 5ème

Ma pince à linge est une œuvre d'art.

Réalisez un socle au moyen d'une feuille blanche de format A3 afin de transformer la pince à linge distribuée en une œuvre d'art.

Vous ne disposerez que de ciseaux, de colle et de scotch pour réaliser votre production artistique.

Comment reformuler l'énoncé de cette situation d'apprentissage pour qu'elle corresponde à une situation problème ouverte ?



*Épingle à linge, Claes
OLDENBURG, 1976*

CLARTÉ ET COHÉRENCE DE LA SITUATION PROBLÈME

Pour qu'une situation problème soit efficace, il faut que sa formulation soit claire et cohérente entre tous les éléments de son énoncé.

TRANSPPOSITION DIDACTIQUE

La transposition didactique correspond à une **mise en scène des questions** du champ artistique conçue pour mettre ces questions **à la portée des élèves**.

Chevallard nomme « transposition didactique » tout ce qui implique le passage « du savoir savant au savoir enseigné ». En AP où c'est plutôt l'expérience qui construit le savoir, cela consiste à mettre en place des dispositifs inducteurs aptes à faire naître durant l'effectuation le questionnement relatif à une problématique déterminée.

Bernard-André Gaillot, *ARTS PLASTIQUES , Éléments d'une didactique-critique*, Paris, PUF, 1997, p. 118.

En arts plastiques c'est par la mise en scène et l'expérience de pratiques questionnantes adaptées aux niveaux des élèves que s'opère la transposition didactique. Il est conseillé de rendre cette mise en scène attractive en s'appuyant sur les intérêts des élèves. Durant l'effectuation la question doit pouvoir se poser d'elle-même aux élèves.

ANALYSE DE PRATIQUE

- Analyse de 4 fiches séquences d'arts plastiques
- Jeu de rôle

SAVOIR DISTINGUER CONSIGNE ET CONTRAINTE

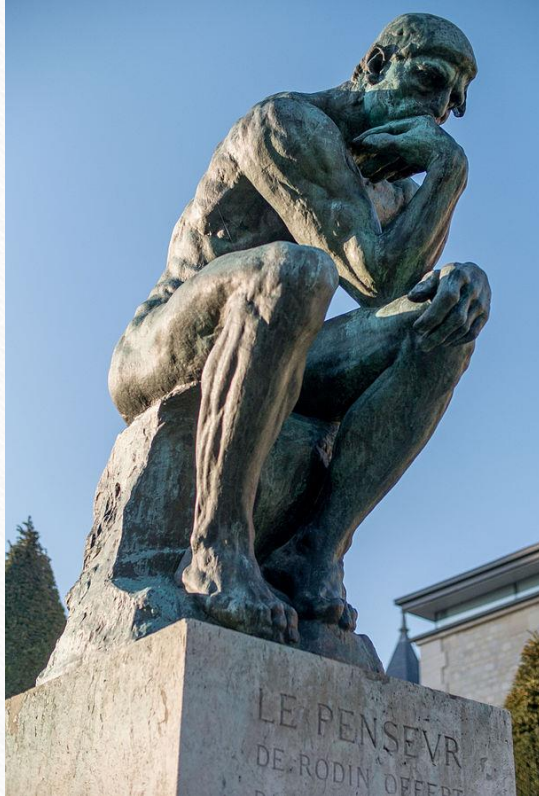
CONSIGNE

- Instruction stricte et formelle donnée à quelqu'un qui doit l'exécuter.
- En arts plastiques, la consigne correspond à une directive délimitant un champ de possibles, canalisant la démarche de l'élève.

CONTRAINTE

- C'est une directive qui impose à l'élève une règle créant une difficulté, **un obstacle**, une situation contraignante. La contrainte pose **problème**.

SAVOIR DISTINGUER CONSIGNE ET CONTRAINTE



Le Penseur, Auguste RODIN, 1881-1882, sculpture en bronze, Musée Rodin, Paris, France

Séquence cycle 4 – 4^{ème}

Quand les images fixes s'agitent !

Choisissez une image fixe qui représente selon vous l'immobilité.

Représentez du mouvement en exploitant cette image fixe.

Outils et techniques au choix, séquence d'une durée de trois séances.

SITUATION PROBLÈME ET APPRENTISSAGE PAR COMPÉTENCES

COMPÉTENCE

Extrait du décret n° 2015-372 du 31-3-2015

« Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexes ou inédites. Compétences et connaissances ne sont ainsi pas en opposition. »